



## Especialista TIC en Diseño con 3D Studio Max 2012: 3D Graphics Design Expert

**Modalidad:** Online

**Duración:** 90 horas

### **Objetivos:**

Autodesk 3D y Studio Max Design 2012 son dos potentes herramientas de modelado, renderización y animación tridimensional de objetos. Mediante este pack de materiales el alumnado podrá crear espectaculares imágenes 3D, usando las potentes herramientas de modelado, texturizado y animación con 3D Studio Max 2012, incluyendo las novedosas Graphite Modeling Tools.

### **Contenidos:**

#### **MODULO I. ELEMENTOS DE LA INTERFAZ**

##### **TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX**

¿Qué es 3D Studio Max?

Elementos de la interfaz.

El panel de comandos.

La barra inferior.

##### **TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS**

Las ventanas de visualización.

Las vistas.

Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels).

Utilización de la rueda de desplazamiento.

Opciones de la ventana gráfica.

##### **TEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS**

Crear y guardar escenas.

Importar y exportar escenas.

#### **MODULO II. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS**

##### **TEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOS**

Creación de objetos.

Cambiar nombre y color.



## **TEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS**

Los métodos de creación.

Creación de Splines.

## **TEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS**

Métodos de selección.

Modificar objetos.

Segmentos.

## **TEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL**

Los modificadores.

La pila de modificadores.

## **TEMA 8. MODELADO DE OBJETOS**

Polígonos.

Selección de Sub-objetos.

Modificar partes de un objeto.

Las normales.

Chaflán, extrudido y bisel.

Principales herramientas de modelado.

## **MODULO III. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES**

### **TEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR**

Introducción a las Propiedades de los materiales.

Material editor.

Material / Map Browser y Explorer.

Material estándar y sombreadores.

Mapas 2D.

Mapas 3D.

Materiales compuestos y modificadores.

### **TEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES**

Cámaras.

Luces.

## **MODULO IV. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN**

### **TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS**

La animación con Auto Key.

La animación con Set Key.

Edición de fotogramas clave.

Propiedades de reproducción.

Modificaciones desde la hoja de rodaje.

El editor de curvas.



## TEMA 12. LA RENDERIZACIÓN

¿Qué es la renderización?

Renderización.

Efectos de renderización.

### ANEXO I: EJERCICIO DE MODELADO

### ANEXO II: ATAJO DE TECLADO