

Organiza:



Cofinancian:



PLAN FORMATIVO MODALIDAD I

Modalidad Acción: PRESENCIAL
Nº de la Acción: FPTO/2018/926/049
Familia Profesional: IFC / INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES
Tipo Especialidad: NUEVA ESPECIALIDAD

7 F957 é B'89'; Fâ: 7 CG'M5B=A57 é B" 8.5I HC89G?" 8 G'A5L'7CB'J!F5M

Objetivo general del curso:

ADQUIRIR LOS CONOCIMIENTOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS NECESARIOS PARA MANEJAR CORRECTAMENTE SOFTWARE DE DISEÑO 3D, CONTROLANDO LAS HERRAMIENTAS ESENCIALES DE MODELADO, APLICACIÓN DE MATERIALES E ILUMINACIÓN, APLICÁNDOLO A DIFERENTES ESCENARIOS TANTO PARA PROYECTOS DE VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA (INTERIORES Y EXTERIORES) O DISEÑO DE PRODUCTO, CONOCIENDO AL MISMO TIEMPO SU INTEGRACIÓN O IMPORTACIÓN CON OTROS PROGRAMAS DE TRABAJO Y CONOCER Y APLICAR EL MOTOR DE RENDER V-RAY OPTIMIZANDO AL MÁXIMO EL FORMATO DE SALIDA DE CUALQUIER PROYECTO.

Desglose de horas de la acción formativa:

PRESENCIAL	
Total	120
Teóricas	22
Prácticas	98

Contenidos:

MÓDULOS FORMATIVOS

- INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS GENERALES DE 3DS MAX
- GEOMETRÍA Y MODELADO
- MATERIALES, MAPEADO E ILUMINACIÓN
- CÁMARAS Y MOTOR DE RENDER V-RAY

TOTAL HORAS ESPECIALIDAD: 120

Descripción de los Módulos Formativos

Módulo: INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS GENERALES DE 3DS MAX

Organiza:



Cofinancian:



Horas: 15

Orden: 1

Competencias Profesionales a adquirir:

COMPETENCIAS PROFESIONALES TEÓRICAS:

- TOMAR CONTACTO CON LA APLICACIÓN 3DS MAX Y CON SUS POSIBILIDADES, FAMILIARIZÁNDOSE CON EL ENTORNO DE TRABAJO DEL PROGRAMA, CON EL SISTEMA DE VISUALIZACIÓN DEL MISMO
- AJUSTAR ADECUADAMENTE SUS UNIDADES A LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO A REALIZAR.

COMPETENCIAS PROFESIONALES PRÁCTICAS:

- CREAR INTERFAZ PERSONALIZADA Y PROYECTO NUEVO CON UNOS REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.

Contenidos Específicos:

CONTENIDOS TEÓRICOS:

- INTRODUCCIÓN.
- EL ÁREA DE TRABAJO. VENTANAS Y VISORES (LA INTERFAZ DE USUARIO). EL ESPACIO 3D.
- NAVEGACIÓN.
- AJUSTE DE UNIDADES.

CONTENIDOS PRÁCTICOS:

- CREACIÓN INTERFAZ.
- AJUSTE DE UNIDADES.

Planificación de la Evaluación. Relacionar capacidades-instrumentos-momentos.

Capacidad a adquirir	Instrumentos a usar	Momentos de la evaluación
COMPRENDER EL ÁREA DE TRABAJO Y EL SISTEMA DE VENTANAS Y VISORES QUE OFRECE EL PROGRAMA.	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO
APLICAR SOLUCIÓN ÓPTIMA DE VISUALIZACIÓN E INTERFAZ NECESARIA	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: COMPRESIÓN DE LOS DIFERENTES ESTILOS DE VISUALIZACIÓN	CONTINUA Y DIARIA.
UTILIZAR LAS DIFERENTES UNIDADES DISPONIBLES EN LA HERRAMIENTA.	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: COMPRESIÓN DE LOS DIFERENTES ESTILOS DE VISUALIZACIÓN	CONTINUA Y DIARIA.
COMPRENDER EL FUNCIONAMIENTO BÁSICO DEL PROGRAMA.	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO
ENTENDER CÓMO Y DÓNDE PODER ESTABLECER LA UTILIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE LA HERRAMIENTA.	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO
COMPRENDER LAS OPCIONES QUE POSEE EL PROGRAMA PARA SU NAVEGACIÓN EN EL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS.	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO

Módulo: GEOMETRÍA Y MODELADO

Horas: 45

Orden: 2

Competencias Profesionales a adquirir:

COMPETENCIAS PROFESIONALES TEÓRICAS:

- CONOCER LAS FORMAS GEOMÉTRICAS DISPONIBLES EN LA HERRAMIENTA DE FORMA PREDETERMINADA Y SUS POSIBLES TRANSFORMACIONES.

COMPETENCIAS PROFESIONALES PRÁCTICAS:

- CREAR FORMAS SIMPLES Y COMPLEJAS
- MODIFICAR MODELADO BÁSICO
- UTILIZAR DIFERENTES OBJETOS IMPORTADOS DE ARCHIVOS DE AUTOCAD.

Contenidos Específicos:

CONTENIDOS TEÓRICOS:

- UTILIZACIÓN Y SELECCIÓN DE OBJETOS.
- MODIFICACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS.
- MODELADO A PARTIR DE OBJETOS 2D Y 3D.
- MODIFICACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS.
- UTILIZACIÓN DE PRIMITIVAS ESTÁNDAR Y EXTENDIDAS.
- CONEXIÓN AUTOCAD - 3DSMAX.

CONTENIDOS PRÁCTICOS:

- MODELADO DE OBJETOS SIMPLES UTILIZANDO LA CREACIÓN, MODIFICACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE

Organiza:



Cofinancian:



OBJETOS.

- MODELADO DE OBJETOS COMPLEJOS UTILIZANDO LA CREACIÓN, MODIFICACIÓN Y TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS.
- IMPORTACIÓN DE OBJETOS DE AUTOCAD A 3DSMAX.

Planificación de la Evaluación. Relacionar capacidades-instrumentos-momentos.

Capacidad a adquirir	Instrumentos a usar	Momentos de la evaluación
MODIFICAR OBJETOS SIMPLES	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA
CREAR PRIMITIVAS ESTÁNDAR	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA.
COMPRENDER LAS DIFERENTES FORMAS GEOMÉTRICAS EXISTENTES EN LA APLICACIÓN.	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA
SELECCIONAR OBJETOS	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA
COMPRENDER ASPECTOS IMPORTACIÓN OBJETOS EXTERNOS	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO
IMPORTAR OBJETOS DESDE AUTOCAD	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO.	CONTINUA Y DIARIA.
CREAR PRIMITIVAS EXTENDIDAS	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA.
ANALIZAR Y MODIFICAR PROPIEDADES DE OBJETOS 2D	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	TEST AL FINAL DEL MÓDULO CONTINUA Y DIARIA.
ANALIZAR Y MODIFICAR PROPIEDADES DE OBJETOS 3D	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	TEST AL FINAL DEL MÓDULO CONTINUA Y DIARIA.
COMPRENDER LAS DIFERENTES TRANSFORMACIONES QUE PRESENTA LA APLICACIÓN.	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA
ANALIZAR Y MODIFICAR PROPIEDADES DE PRIMITIVAS	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	TEST AL FINAL DEL MÓDULO CONTINUA Y DIARIA.
TRANSFORMAR OBJETOS 3D	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA.
CREAR OBJETO SIMPLE NUEVO	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE PRIMITIVAS.	CONTINUA Y DIARIA

Módulo: MATERIALES, MAPEADO E ILUMINACIÓN

Horas: 30

Orden: 3

Competencias Profesionales a adquirir:

COMPETENCIAS PROFESIONALES TEÓRICAS:

Organiza:



Cofinancian:



- CONOCER LAS DIFERENTES PROPIEDADES DE LOS MATERIALES QUE NOS PRESENTA LA HERRAMIENTA.
- CONOCER LAS POSIBILIDADES DE APLICACIÓN QUE TIENEN
- COMPRENDER LA ILUMINACIÓN QUE PUEDE DARSE EN UNA ESCENA, TANTO INTERIOR, EXTERIOR COMO EN DISEÑO DE PRODUCTO.

COMPETENCIAS PROFESIONALES PRÁCTICAS:

- CREAR MATERIALES NECESARIOS EN FUNCIÓN DE LAS NECESIDADES DEL PROYECTO.
- APLICAR CORRECTAMENTE LA ILUMINACIÓN NECESARIA A LA ESCENA DEL PROYECTO EN FUNCIÓN DE LOS MATERIALES SELECCIONADOS.

Contenidos Específicos:

CONTENIDOS TEÓRICOS:

- EDITOR DE MATERIALES, TIPOS DE MATERIALES Y MAPAS.
- COMPONENTES DE UN MATERIAL Y MODIFICADOR UVW.
- MATERIALES PROCEDURALES, TEXTURIZADO.
- CONCEPTO DE ILUMINACIÓN, TIPOS DE LUCES Y SOMBRAS.
- ILUMINACIÓN ESTÁNDAR.
- ILUMINACIÓN AVANZADA.

CONTENIDOS PRÁCTICOS:

- CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE MATERIALES.
- CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE ILUMINACIÓN.

Planificación de la Evaluación. Relacionar capacidades-instrumentos-momentos.

Capacidad a adquirir	Instrumentos a usar	Momentos de la evaluación
MODIFICAR DE LUCES EXISTENTES PARA CONSEGUIR UNA DADA.	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE ILUMINACIÓN	CONTINUA Y DIARIA
CREAR MATERIAL NUEVO	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: COMPRENSIÓN DE LAS OPCIONES DE EDICIÓN DE MATERIALES.	CONTINUA Y DIARIA
COMPRENDER LAS HERRAMIENTAS Y OPCIONES DE EDICIÓN DE MATERIALES	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: COMPRENSIÓN DE LAS OPCIONES DE EDICIÓN DE MATERIALES.	CONTINUA Y DIARIA
COMPRENDER LOS DIFERENTES TIPOS DE ILUMINACIÓN QUE PRESENTA LA HERRAMIENTA	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO
COMPRENDER LOS DIFERENTES TIPOS DE MATERIALES	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: COMPRENSIÓN DE LAS OPCIONES DE EDICIÓN DE MATERIALES.	CONTINUA Y DIARIA. AL FINAL DEL MÓDULO.
CREAR ILUMINACIÓN NUEVA	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS DE ILUMINACIÓN	CONTINUA Y DIARIA

Módulo: CÁMARAS Y MOTOR DE RENDER V-RAY

Horas: 30

Orden: 4

Competencias Profesionales a adquirir:

COMPETENCIAS PROFESIONALES TEÓRICAS:

- CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS CÁMARAS EN LA HERRAMIENTA 3D Y SU VERSATILIDAD, EN FUNCIÓN DE LAS ESCENAS A CONSEGUIR.
- COMPRENDER EL MOTOR DE RENDER V-RAY APLICADO A ESCENAS 3D.

COMPETENCIAS PROFESIONALES PRÁCTICAS:

- COLOCAR CÁMARA EN ESCENA DE UN PROYECTO 3D
- UTILIZAR CORRECTAMENTE EL MOTOR DE RENDER V-RAY.

Contenidos Específicos:

CONTENIDOS TEÓRICOS:

- CÁMARAS. CONCEPTOS Y PRINCIPIOS.
- ENCUADRES Y COMPOSICIÓN.
- CÁMARA STANDARD DE 3DSMAX. PHYSICAL CAMERA.
- CONCEPTOS Y PRINCIPIOS DEL MOTOR DE RENDER V-RAY.
- CONFIGURACIONES Y TIPOS DE RENDER.

Organiza:



Cofinancian:



CONTENIDOS PRÁCTICOS:
- CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE CÁMARAS EN PROYECTO.
- APLICACIÓN DE MOTOR DE RENDER V-RAY.

Planificación de la Evaluación. Relacionar capacidades-instrumentos-momentos.

Capacidad a adquirir	Instrumentos a usar	Momentos de la evaluación
CREAR CÁMARA	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS CÁMARAS DE LA HERRAMIENTA.	CONTINUA Y DIARIA.
RENDERIZAR ESCENA CON V-RAY	OBSERVACIÓN VISUAL, MEDIANTE REALIZACIÓN DE PRÁCTICA SOBRE EL TEMARIO DESARROLLADO: MANEJO DE LAS OPCIONES QUE OFRECE EL MOTOR DE RENDER V-RAY.	CONTINUA Y DIARIA.
COMPRENDER LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LAS CÁMARAS DE LA HERRAMIENTA.	TEST DE EVALUACIÓN	AL FINAL DEL MÓDULO
CONOCER LOS DIFERENTES ENCUADRES Y COMPOSICIONES DISPONIBLES	TEST DE EVALUACIÓN CUESTIONARIO ABIERTO	AL FINAL DEL MÓDULO

2. FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

- FORMACIONES COMPLEMENTARIAS ASOCIADAS

Denominación	Tipo Especialidad	Modalidad	Horas
Esta acción formativa no tiene formaciones complementarias asociadas			

- FORMACIONES COMPLEMENTARIAS NUEVAS

Denominación	Modalidad	Horas
Esta acción formativa no tiene formaciones complementarias nuevas		

3. PARTICIPANTES POR GRUPO DE LA ACCIÓN FORMATIVA

NIVEL DE CUALIFICACIÓN DE LOS ALUMNOS EXIGIDA EN LA FORMACIÓN A IMPARTIR

Nivel de acceso del alumno:
Nivel 1

Nivel profesional o técnico:	
Experiencia Profesional:	No se requiere experiencia profesional en la materia
Conocimientos:	Con conocimiento en la materia

INFORMÁTICA A NIVEL DE USUARIO