

AUTODESK 3D STUDIO MAX 8

85
HORAS

DESCRIPCIÓN

OBJETIVOS

Conocer la interfaz, los menús, las herramientas y paneles de comandos de 3D Studio Max.
- Trabajar con distintas vistas y visualizaciones. - Trabajar con polígonos. Utilizar las herramientas Paint Deformation y Soft Selection. Modelar splines. Aplicar chaflán, extrudido y bisel. Trabajar con Mesh Smooth y Symmetry. - Conocer, aplicar y editar materiales. Trabajar con mapas. Trabajar con cámaras y luces y aplicar modificaciones. - Animar con Autokey y Setkey. Editar fotogramas clave. Trabajar con la hoja de rodaje y el editor de curvas. Renderizar y aplicar efectos de renderización.

CONTENIDOS

UNIDAD 1: EL INTERFAZ DE 3D STUDIO: ¿Qué es 3D Studio Max? - Elementos de la Interfaz. - Los Menús. - La Barra de Herramientas. - El Panel de Comandos. - La Barra Inferior.

UNIDAD 2: LAS VENTANAS GRÁFICAS Y LAS VISTAS: Las Ventanas de Visualización. - Las Vistas. - Opciones de la Ventana Gráfica.

UNIDAD 3: ESCENAS DE 3D STUDIO: Crear y Guardar Escenas. - Configuración de Preferencias. - Importar y Exportar Escenas.

UNIDAD 4: CREAR OBJETOS: Creación de Objetos. - Métodos de Creación. - Creación de Splines. - Selección de Formas.

UNIDAD 5: MODIFICAR OBJETOS: Mover, Girar y Modificar Tamaño de los Objetos. - Modificar Objetos Poligonales. - Segmentos.

UNIDAD 6: LA PILA DE MODIFICADORES: Los Modificadores. - La Pila de Modificadores. - Clonar Objetos. - Vincular y Agrupar. - Los Puntos de Eje. - Ajuste y Alineación de Objetos.

UNIDAD 7: MODELADO DE OBJETOS: Polígonos. - Métodos de Selección. - Modificar partes de un Objeto. - Las Normales. - Chaflán, Extrudido y Bisel. - Herramientas Paint Deformation y Soft Selection. - Conectar Vértices, Aristas y Polígonos. - Aplicar Mesh Smooth y Symmetry. - Modelar Splines.

UNIDAD 8: LOS MATERIALES: Como aplicarlos y editarlos. - Mapas.

UNIDAD 9: LAS CÁMARAS Y LAS LUCES: Cámaras. - Tipos de Luces. - Creación de Luces. - Ajustes.

UNIDAD 10: LA ANIMACIÓN DE OBJETOS: Animación con Autokey. - Animación con Setkey. - Edición de Fotogramas Clave. - Propiedades de Reproducción. - Modificaciones desde la Hoja de Rodaje. - El Editor de Curvas.

UNIDAD 11: LA RENDERIZACIÓN: - ¿Qué es la Renderización- - Renderizar con Active Shade. - Renderización de Producción. - Guardar la Renderización.