

3D Max - Nivel INICIAL

Capacita para generar animaciones en tres dimensiones. Está orientado a profesionales de ingeniería, dibujantes, proyectistas y a toda aquella persona que deseen darle vida a sus dibujos o planos por medio de esta poderosa herramienta.

DURACION: 20 hs. en 4 semanas de 2 clases de 2,5 hs. c/una.

REQUERIMIENTOS:

Preferentemente conocimientos de Windows.

TEMARIO

- Introducción a 3D Studio MAX, hardware y software necesarios, entorno de trabajo, interface, modos de visualización en el espacio tridimensional.
- Gestión de archivos, abrir e importar elementos de otras aplicaciones (Autocad, Illustrator), concepto de MERGE, REPLACE y XREF OBJ y XREF SCENES
- Personalización de entorno de trabajo, barras de íconos, creación y edición.
- Selección, agrupación y transformaciones básicas de objetos (mover, rotar y escalar) SCHEMATICS VIEWS, gestión de visualización en la escena (HIDE, FREEZE)
- Creación de primitivas básicas y extendidas (3D)
- Creación de formas (2D)
- Generación de objetos en 3D partiendo de formas (2D): EXTRUDE, BEVEL, LATHE, LOFT OBJET.
- Objetos compuestos: operaciones booleanas (suma, substracción, unión e intersección)
- Sistemas de ejes de coordenadas, unidades de trabajo, precisión mediante SNAP, uso de ayudantes: GRID, TAPE y POINT.
- Modificaciones: BEND, TAPER, TWIST, NOISE, FFD, OPTIMIZE.
- Modificaciones a nivel de sub objeto: EDIT MESH y EDIT SPLINE, introducción.
- Introducción a la iluminación y posicionamiento de cámaras.
- Introducción al editor de materiales: propiedades básicas, gestión de librerías de materiales, Material Estándar y multi-material.
- Animación: concepto de Keyframing, animación de transformaciones y modificaciones, animación de recorridos en base a un path.
- Representación final, distintos tipos de salida: bitmap y video, configuración.