

## 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.

Duración: 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, sustracción, 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.