

## **PROGRAMA FORMATIVO**

**CURSO 100% BONIFICADO EN LOS SEGUROS SOCIALES DE LA EMPRESA**

### **3D Studio Max 8**

➤ **Modalidad: On-Line**

➤ **Duración: 100 horas (5 semanas)**

➤ **Objetivos:**

Conocer la interfaz, los menús, las herramientas y paneles de comandos de 3D Studio Max. Trabajar con distintas vistas y visualizaciones. Crear, guardar, importar y exportar escenas.

Crear objetos, splines y formas. Métodos de selección. Modificación de objetos. Trabajar con modificadores. 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:**

- 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.
- Las Ventanas Gráficas y las Vistas: Las Ventanas de Visualización. Las Vistas. Opciones de la Ventana Gráfica.
- Escenas de 3D Studio: Crear y Guardar Escenas. Configuración de Preferencias. Importar y Exportar Escenas.
- Crear Objetos: Creación de Objetos. Métodos de Creación. Creación de Splines. Selección de Formas.
- Modificar Objetos: Mover, Girar y Modificar Tamaño de los Objetos. Modificar Objetos Poligonales. Segmentos.
- La Pila de Modificadores: Los Modificadores. La Pila de Modificadores. Clonar Objetos. Vincular y Agrupar. Los Puntos de Eje. Ajuste y Alineación de Objetos.
- 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.
- Los Materiales: Como aplicarlos y editarlos. Mapas.
- Las Cámaras y las Luces: Cámaras. Tipos de Luces. Creación de Luces. Ajustes.
- 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.
- La Renderización: ¿Qué es la Renderización? Renderizar con Active Shade. Renderización de Producción. Guardar la Renderización.