



3ds Max Nivel I

Entrenamiento de 3ds Max con enfoque al diseño gráfico

Dirigido a: Diseñadores gráficos, publicistas, ilustradores, diseñadores de páginas Web, desarrolladores de juegos de video, cineastas, escenógrafos y en general a quien quiera crear animaciones e imágenes en base a modelos 3D

Requisitos: Manejo de ambiente Windows

Recomendación: Conocimientos de programas como: Photoshop, Flash, After Effects, Adobe Ilustrador, Corel o similares.

Objetivos Generales:

El objetivo de este curso es crear presentaciones y diseños en ambiente tridimensional logrando animaciones e imágenes de alta calidad.

Objetivos Específicos:

Creación de modelos 3D, aplicación de materiales, parámetros y técnicas de iluminación, animación de objetos, texturas, luces y cámaras

CONTENIDO

Ambiente 3ds Max
Interfaz
Visores
Sistemas de coordenadas
Selección de objetos
Navegación
Fusión de archivos

Creación de objetos
Geometrías 3D
Formas 2D
Objetos compuestos

Manipulación de objetos
Transformaciones
Clonar: copy, instance, reference
Array
Manipulación de pivotes (centro de transformación)
Agrupación de objetos

Modelado básico
Editable poly básico (herramientas y técnicas)
Editable spline básico (herramientas y técnicas)

Modificadores
Uso de la pila de modificadores
Modificadores de uso común

Materiales y mapping
Editor de materiales
Uvw map

Iluminación
Luces y parámetros: spot, direct, omni, skylight
Técnicas Básicas de iluminación

Cámaras
Creación
Corrección de perspectiva
Ángulos de cámara.
Animación
Técnicas Básicas
Teoría de animación

Render
Render
Parámetros
Salvado de archivos (imágenes, secuencias de animación)