

**EDUCACIÓN** 

**3D Studio MAX**

Programa de Estudio

# 3D Studio MAX

Realiza diseños y modelados en 3D con el programa más utilizado del mercado. Crea visualizaciones fotográficas reales para piezas y estructuras.

## Contenido del curso

---

El curso comienza con un conocimiento general sobre la interfaz del programa en donde se conocerá la ubicación de comandos y herramientas de modificación y creación de entidades volumétricas. Así como se aprenderá a individualizar ventanas y líneas de tiempo de los cuadros para animación.

Luego se introduce al alumno en la creación de entidades 3D de cualquier tipo, a la cual le asignaremos materiales predefinidos por el programa y crearemos los propios, importamos entidades de otros programas compatibles.

### PRÁCTICAS EN CLASE::

En este curso se creará una casa de dos plantas, una pieza mecánica ó similar, y se configurará un material, más allá de las contenidos por el soft, fondos, luces, sombras, vistas personalizadas, y se seleccionará una escena a definir para crear una animacion.

Se importará una entidad de un programa compatible , y se creará una volumetría a través de un plano 2D realizado , como así también un recorrido externo e interno de una edificación arquitectónica simple

## Requisitos

---

El único requisito para realizar este curso es contar con manejo básico de PC y sistema operativo Windows o Linux

## Modalidad de cursado

---

Puedes tomar este curso en modalidad presencial o modalidad online - en vivo

# ¿Qué aprenderás?

---

- Fundamentos 3D Studio Max
- Creación de un proyecto y área de trabajo
- Cómo personalizar el fondo y entorno
- Objetos vectoriales y modificadores
- Cómo convertir a 3D e importar archivos
- Trabajar con polígonos y elementos
- Crear y generar luces y sombras
- Materiales en 3D Studio Max
- Arquitectura y Raytrace
- Advanced Lighting Override
- Uso de cámara y renderizados
- Técnicas de animación

# Plan de Estudios



## 1. Creación de un proyecto y área de trabajo

---

Qué es 3D Studio MAX

Utilidad

Desarrollo de Proyectos

Comenzar con 3D MAX

Interfaz del 3ds MAX

Barra de menús

Menús

Creación de geometría

## 2. Objetos vectoriales, modificadores, conversión a 3D, importar archivos

---

Shapes

Extrusion

Modificadores

Objetos 3D a polígonos editables

Convert to editable poly

Polygon / Element

Selección de subobjetos en forma independiente

Selección de subobjetos

## 3. Materiales

---

Materiales

Standard

Architectural

Raytrace

Mental Ray

Shadow / Matte Sombra/ mate

Advanced Lighting Override

Ink Paint

## 4. Cámara y Render final

---

Interfaz de cámara

Render

Common Parameters

Time Output

Single

Active Time Segment

Range

File Number Base

## 5. Animación

---

Animación básica

Fotogramas

Frame: Ticks

Impulsos

Reproducción

Tiempo Real

Active ViewPort Only

Loop

# EDUCACIÓN IT

*Centro de Capacitación y Desarrollo Profesional*



Lavalle 648 Piso 8, Microcentro, CABA

TEL\_PRINCIPAL

[info@educacionit.com](mailto:info@educacionit.com)

EducaciónIT. Copyright 2005-2021