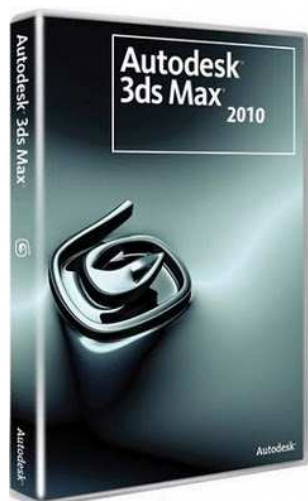


Curso de 3Ds Max Studio



Certificación:

Universidad Tecnológica Nacional

Curso:

Curso 3Ds Max 2010

Orientado a:

Diseñadores, Animadores, Ingenieros, Arquitectos y aquellas personas que deseen aprender técnicas de Modelados, Animación y ambientación en 2D.

Conocimientos Previos:

Manejo de Windows en cualquiera de sus versiones.

3Ds Max Studio 2010: Modelado

CAPITULO 1: Entorno de 3D Studio Max 2010

- Introducción
- Iniciar y reconocer el entorno

CAPITULO 2: Escenas

- Crear objetos
- Vistas
- Unidades y cuadrícula
- Explorar escenas

CAPITULO 3: Trabajo con archivos

- Guardar y generar escenas
- Abrir archivos

CAPITULO 4: Selecciones

- Tipos de objetos
- Seleccionar objetos
- Bloquear y nombrar selecciones
- Seleccionar subobjetos

CAPITULO 5: Objetos

- Congelar y ocultar objetos
- Grupos
- Capas
- Desahacer y Rehacer acciones

CAPITULO 6: Transformaciones

- Definir transformación
- Componentes
- Rotar y cambiar el tamaño

CAPITULO 7: Alineaciones y Ajustes

- Alinear objetos
- Normales
- Objeto cuadrícula
- Ajustes
- Helpers

CAPITULO 8: Clonar objetos

- Clonar al transformar
- Matrices
- Clonación Simétrica
- Distribución

CAPITULO 9: Importar y Exportar

- Exportar
- Importar
- Propiedades de archivos

CAPITULO 10: Objetos predeterminados

- Windows
- Doors
- AEC Extended
- Follage
- Stairs

CAPITULO 11: Modificadores

- Aplicar Modifiers
- Modificadores Stretch, Bend y MeshSmooth
- Modifier Stack

CAPITULO 12: Splines

- Circle, Arc y NGon
- Rectangle, Elipse, Donut y Text
- Star y Helix

- Line

CAPITULO 13: Editar Splines

- Subobjetos
- Segmentos y Splines

CAPITULO 14: Modificadores II

- Wave
- Noise
- Displace
- Slice y Twist

CAPITULO 15: Modificadores con Splines

- Cross Section
- Section
- Lathe y Extrude

CAPITULO 16: Subobjetos

- Vértices
- Caras y Grupos de suavizado

CAPITULO 17: Objetos de composición

- Terrain
- Connect
- Morph y Scatter
- Boolean
- ShapeMerge

CAPITULO 18: Objetos Solevados

- Solevación
- Curvas de deformación

CAPITULO 19: Objetos NURBS

- Tipos de curvas
- Superfices NURBS
- Subobjetos NURBS
- Mezcla
- Recortes

CAPITULO 20: Modificadores III

- Spherify y Lattice
- Affect Region
- PathDeform



- Hair and Fur
- Cloth

3Ds Max Studio 2010: Iluminación, Cámaras y Asignación de Materiales

CAPITULO 1: Luces

- Incorporar luces
- Sombras
- Focos
- Luz ambiental y solar
- Skylight y Radiosity
- Daylight
- Light Lister

CAPITULO 2: Cámaras

- Incorporación de cámaras
- Planos de recorte
- Desenfoque de profundidad

CAPITULO 3: Materiales I

- Asignar materiales
- Editor de materiales
- Materiales directos y transparentes
- Mapeados

CAPITULO 4: Materiales II

- Árbol de mapas
- Mapas en caras de objetos
- Reflexión y Refracción
- Objetos mate
- Incluir imágenes de fondo

CAPITULO 5: Materiales III

- Materiales compuestos
- Material Multi-Sub-Object
- Material Dos lados
- Material Blend
- Material Top/Bottom
- Biblioteca de materiales