

## Autodesk 3D S Max 8

Código: 2467

Estos **Cursos** están compuestos por un pack de formación ideados para desarrollar **Formación Continua** en las modalidades “ **a distancia**” y/u “**on line**”. Los contenidos de nuestros cursos, ajustados a los certificados de Profesionalidad, dan cobertura a un gran número de cualificaciones profesionales. Cada pack de formación se compone de: manual ó temario del alumno, cuaderno de anotaciones, prueba de evaluación y cuestionario de calidad y en su caso CD o DVD o claves para el acceso al aula virtual basada en la plataforma libre más conocida Moodle. Ofrecemos un servicio especializado de tutorías en las modalidades “**a distancia**” y “**on-line**”, por el que más de 100 profesionales cualificados gestionarán su curso formativo, tanto a nivel administrativo y docente, encargándose de:

1. **Tutor personal** por alumno.
2. **Gestión del envío** del temario o manual formativo.
3. **Seguimiento permanente del aprendizaje.**
4. **Resolución de dudas.**
5. Emisión de un **diploma acreditativo.**

➤ **Modalidad: Distancia.**

➤ **Duración: Tipo A - de 76 a 85 horas**

➤ **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.

➤ **Contenido del Cd:**

Tutorial interactivo compuesto por resúmenes animados, simulaciones del programa y ejercicios de autoevaluación.