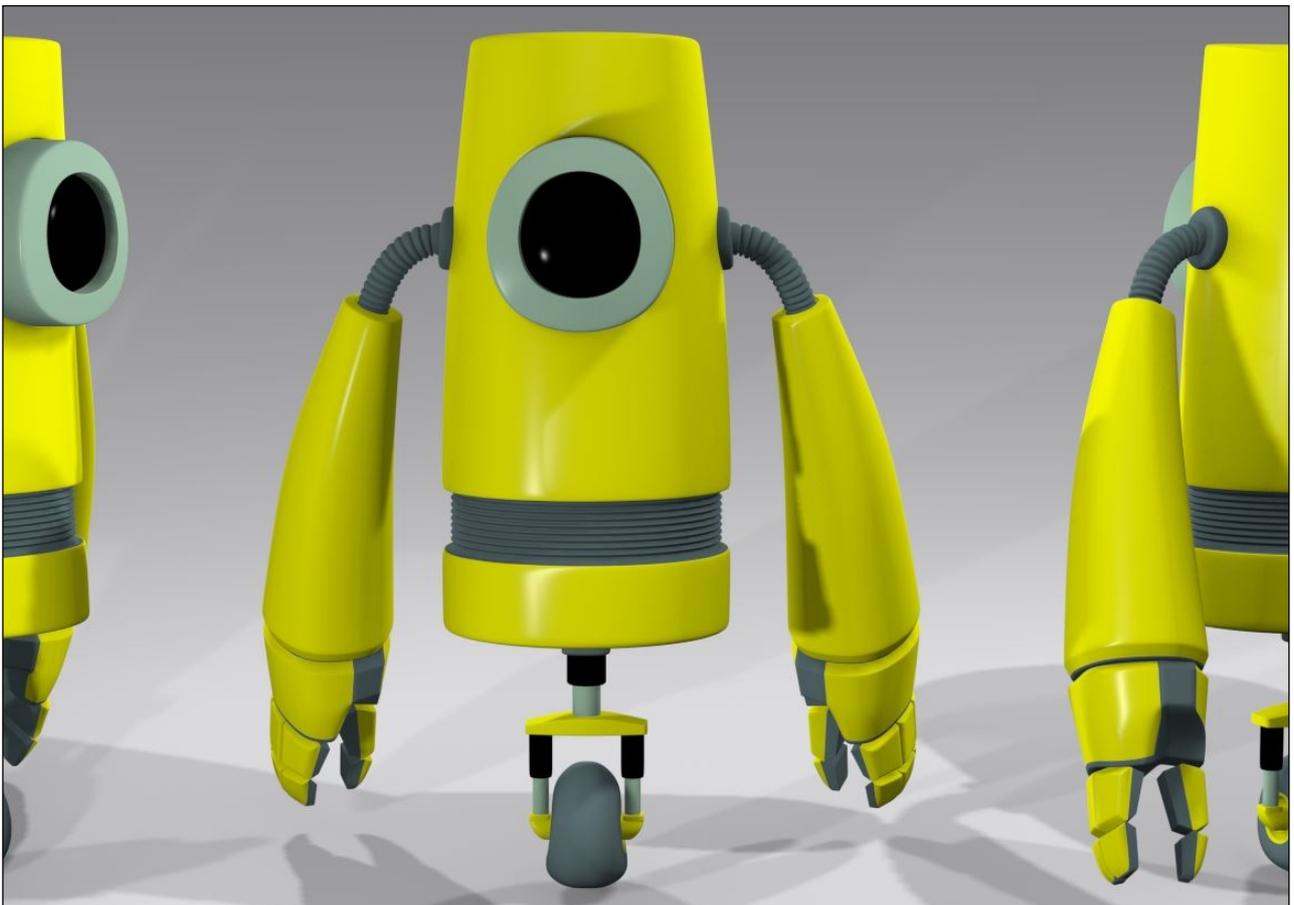

INTRODUCCIÓN A 3DSTUDIO MAX

Índice del Curso

Profesor: Fernando Cimino



Índice

Lección 1: “Interfaz / Seteos / Crear / Transformar / Modificar”

1. Layout (Interface de usuario)

- 1.1 Vistas y cámaras en 3Dstudio Max, vistas por defecto y customización
- 1.2 Uso de la herramienta ViewCube que nos ayuda a navegar en el mundo 3D
- 1.3 Cambio de vistas con shortcuts de teclado y Creación de Cámaras
- 1.4 Modos de orbitar en las vistas de 3Dstudio Max
- 1.5 Herramientas de Zoom
- 1.6 “Viewport Shading” Modos de representación de los viewports
- 1.7 Timeline (básico) Línea de tiempo de 3DStudio Max.
- 1.8 (Modo Experto)
- 1.9 Abrir y guardar archivos de 3DStudio Max

1. Seteos

- 2.1 Customize Units Setup
- 2.2 Customización de unidades de medida según los requerimientos del proyecto
- 2.3 Este conocimiento le servirá al alumno para luego reutilizar su trabajo o importar referencias externas sin problemas. También para evitar errores cuando avance con el resto de los contenidos de otros cursos y tutoriales. Esto es esencial antes de comenzar a aprender cualquier otra cosa en 3DStudio Max

3. Creación de Objetos (Desde Menú o Panel)

- 3.1 Command Panel (Create Modify Hierarchy Motion Display Utilities)
- 3.2 Create Standard Primitives Objetos (primitivas) básicos de 3Dstudio Max)
- 3.3 Creación en Viewports Creando el mismo objeto en diferentes vistas
- 3.4 Extended Primitives (primitivas extendidas) creando otros objetos disponibles en 3Dstudio Max

3.5 Shapes - Splines Líneas y curvas que luego podemos usar para modelar, extruir o bien para animar otros objetos a lo largo de la misma

3.6 Lights Standard - Cameras Standard (creación de luces y cámaras nativas de 3Dstudio Max)

3.7 Ctrl+Z Ctrl+Y (Deshacer / Rehacer)

4. Mover / Rotar / Escalar / Clonar

4.1 Herramientas de posición, rotación y escala. Las transformaciones básicas pero las más usadas de 3DStudio Max

4.2 Pivot o Punto de anclaje de los objetos sobre los cuáles vamos a aplicar estas transformaciones

4.3 Reference Coordinate System + Use Pivot (Usando el Pivot para transformar objetos)

4.4 Tipos de Selección

4.5 Lock Selection / Isolate Selection (bloqueando y aislando nuestra selección)

5. Modificación de Objetos (Desde Menú o Panel)

5.1 Parametric Deformers (Bend Mirror Noise Ripple Twist Wave)

5.2 Modificar Deformers (botón +) aprendiendo un poco más sobre los modificadores disponibles y lo que podemos hacer con ellos

5.3 Efectos de las subdivisiones en la geometría en los deformers

Lección 2: Referencias y organización

1. Groups / Parenting (organización del trabajo)

Cuando trabajamos con muchos objetos o con animacion muchas veces vamos a tener la necesidad de agrupar el contenido o bien de emparentarlos para ordenar l proyecto y entender mejor la escena

2. Snaps

Mover y acomodar objetos en el mundo. Transformar Instancias usando referencias dentro de nuestro mundo 3D

3. Planos de Referencia

3.1 Imágenes de referencia externas a max llevadas al mundo 3D.

3.2 Modificador “UVW Map”

4. Importar Vectores + Extrude

Importando archivos vectoriales al mundo 3D (Autocad, Illustrator, etc)

5. Layers

5.1 Organización para proyectos de mediana y gran escala.

5.2 Crear Renombrar Freezar (congelar) Ocultar Mover y Renombrar objetos

Lección 3: Subobjetos

1. Subobjetos: puntapie para el curso de modelado.

1.1 Qué son estos subobjetos que componen nuestra geometría y cómo podemos modificarlos

1.2 Editable Poly / Edit Poly modifier

1.3 Editable Spline / Edit Spline modifier

Lección 4: Repaso general y cierre

1. Repaso general de todos los temas vistos.

2. Uso de la Ayuda de Max

METODOLOGÍA

Este curso se imparte a través de webinars en directo donde le profesor se conectará con los alumnos en tiempo real para impartir las lecciones.

Revisa los horarios en la página web: <http://www.benowu.com/curso/introduccion-a-3d-max-studio/>

Una vez pasadas las clases, las grabaciones de las mismas estarán disponibles en la página web de Benowu para que el alumno pueda revisarlas tantas veces como quiera.

El acceso al curso es vitalicio pero te recomendamos que finalices el test final lo antes posible para que no quede en el olvido. Desde Benowu queremos que el alumno /a aprenda y disfrute con las materias impartidas.

DIPLOMA CERTIFICADO

Al final de las lecciones el estudiante podrá realizar un test para acceder a su certificado digital.

Para obtener el diploma certificado deberá haber superado al menos el 70% de dicho test final.

El diploma digital estará disponible en tu zona de estudiante dentro de la web.

PREGUNTAS

En el caso de tener dudas, puedes contactar con Benowu y te atenderemos encantados:

info@benowu.com

+34 91 060 2248

No olvides indicarnos tu nombre, teléfono de contacto y el título del curso.

Mucha suerte a todos y que disfrutéis