

## Curso 3D Studio Max V9 40h

### 1. Objetivos

---

- Aprender a crear desde los objetos más básicos hasta los más complejos.
- Aprender cómo modificar esos objetos, haciendo hincapié en la aplicación de modificadores.
- Saber cómo incluir y distribuir las luces para iluminar escenas y cómo colocar cámaras para obtener diferentes vistas de la escena.
- Conocer el proceso de renderización de la escena creada
- Conocer las técnicas de cinemática para mover y animar los objetos de la escena.
- Aprender el modo de incluir efectos para dar mayor realismo a las escenas.
- Aprender a crear ambientes especiales.

Aprender de forma cómoda, rápida y sencilla a utilizar el programa 3D Studio Max. El curso parte desde 0, no se requieren conocimientos previos. Incluye el programa en versión gratuita para poder practicar.

### 2. Contenidos

---

#### MULTIMEDIA:

- 1.- Interface
- 2.- Objetos 2D I
- 3.- Objetos 2D II
- 4.- Objetos 3D I
- 5.- Objetos 3D II
- 6.- Mover, rotar y simetría
- 7.- Modificadores
- 8.- Booleanas
- 9.- Objetos extendidos
- 10.- Matriz
- 11.- Escalar, simetría y selección
- 12.- Animación con trayecto
- 13.- Render I
- 14.- Luces I
- 15.- Luces II
- 16.- Luces III
- 17.- Luces IV
- 18.- Cámara I
- 19.- Cámara II
- 20.- Materiales
- 21.- Partículas
- 22.- Animación I + Render
- 23.- Animación II

## 24. -Animación III + Track View

### **EJERCICIOS:**

- 1.- Crear objeto
- 2.- Establecer unidades
- 3.- Realizar dibujo
- 4.- Cilindro
- 5.- Rectángulos y cilindros
- 6.- Mallas - Torcer
- 7.- Torcer
- 8.- Matriz
- 9.- Conos
- 10.- Cabaña
- 11.- Casco
- 12.- Manipulación de aristas
- 13.- Crear y manipular un objeto 2D
- 14.- Crear una caja
- 15.- Creación de un armario
- 16.- Creación de un ojo
- 17.- Creación de una tetera
- 18.- Mostrar y ocultar objetos
- 19.- Rotar
- 20.- Aplicar materiales a objetos
- 21.- Menús Quad

### **MANUALES:**

- 1.- Manual por si desea imprimirlo. Programa 3D Studio Max en su versión gratuita

## **3. Metodología y actividades**

---

El curso tiene un enfoque eminentemente aplicado. Se realizará a distancia a través del curso virtual. A lo largo del curso, y para cada bloque, se plantearán una serie de tareas prácticas para cuyo desarrollo el alumno deberá utilizar alguna herramienta de las estudiadas en el curso.

Debido a que este curso, como antes se ha mencionado, es de carácter práctico, se incidirá fundamentalmente en la presencia al uso de todos y cada uno de los módulos.

## **4. Nivel del Curso**

---

Medio

## **5. Alumnado**

---

Este curso va dirigido a todas aquellas personas que quieran expandir sus conocimientos.

## **6. Duración y dedicación**

---

El alumno dispone de dos meses para la realización del curso desde que recibes las claves de acceso a la Plataforma de Formación. En el caso de que por circunstancias familiares o profesionales el alumno no pudiera finalizar a tiempo podrá solicitar una prórroga sin coste alguno.

## **7. Tutorías**

---

La atención al alumno será mayoritariamente a través de la plataforma del curso virtual, utilizando los foros de que dispone. También existe la posibilidad de contactar con el equipo docente de forma telefónica, o por correo electrónico y Skype.

## **8. Criterios de evaluación y calificación**

---

El alumno deberá realizar una serie de ejercicios, cuyo objetivo será el comprobar que se ha adquirido un manejo completo de las herramientas presentadas en el curso. La calificación del curso se determinará a partir de la evaluación de los ejercicios propuestos.

Para poder superar el curso, cada alumno, deberá realizar de forma individual las tareas prácticas obligatorias comentadas anteriormente.

## **9. Importe del curso**

---

Confirmar precio en la Web [www.ieuroconsulting.org](http://www.ieuroconsulting.org)