

Temario Curso

Curso de 3D MAX Nivel 2 (Avanzado)

Duración 28 horas presenciales o en línea

En este curso nos adentramos a fondo en las herramientas para crear y modelar con perfección. Utilizamos luces, cámaras y animaciones. Adéntrate en el mundo de 3D Studio MAX!

Lección 1: Comienzos de Modelado

- A. Introducción a la geometría.
- B. Análisis del modelo y a la geometría antes de comenzar

Lección 2: Splines y formas Splines

- A. Creación de líneas Splines.
- B. Partir de una forma spline para modelar un objeto complejo.
- C. Modificador Editar Spline:.
- D. Subobjetos:.
- E. Vértice.
- F. Segmento.
- G. Spline.
- H. Herramientas del subobjeto Vértice.
- I. Herramientas del subobjeto Segmento.
- J. Herramientas del subobjeto Spline.

Lección 3: Formas con 3D Studio Max

- A. Partir de una primitiva para modelar un objeto complejo.
- B. Modificador Editar malla:
- C. Subobjetos.
- D. Vértice.
- E. Segmento.
- F. Cara.
- G. Spline.
- H. Herramientas del subobjeto Vértice.
- I. Herramientas del subobjeto Arista.
- J. Herramientas del subobjeto Cara.
- K. Herramientas del subobjeto Polígono.
- L. Herramientas del subobjeto Elemento.

Lección 4: Utilización de Modificadores para el modelado

- A. Extruir.
- B. Biselar.
- C. Torno.
- D. FDD caja.
- E. Ruido.

Lección 5: Modelado de objetos con objetos de composición

- A. Solevado.
- B. Booleano

Lección 6: Cuadrículas de corrector

- A. Diferencias entre correctores.
- B. Utilización de correctores.

Lección 7: Superficies Nurbs

- A. Creación de objetos mediante superficies Nurbs.

Lección 8: Modelado orgánico

- A. Modelado a partir de una primitiva (baja poligonización).
- B. Utilización del modificador suaviza malla (alta poligonización) (utilización del modificador Suaviza malla).

Lección 9: Texturizado de objetos

- A. Editor de materiales.
- B. Materiales procedurales.
- C. Materiales bitmap.
- D. Id de material.
- E. Grupos de suavizado.

Lección 10: Luces y Cámaras

- A. Tipos de Luces
- B. Creación de Luces
- C. Luces en Escena
- D. Creación de Cámaras
- E. Movimiento de Cámaras