



CURSO: ANIMACIÓN DIGITAL: 3D STUDIO MAX BÁSICO

DURACION	2 Semanas
NIVEL	Básico
CANTIDAD DE HORAS	15
REQUISITOS	Nociones de cálculo de presupuestos.



CENTRO DE CAPACITACIÓN EMPRESARIAL
DIRECCIÓN: CALLE ESPAÑA Nº 269 - 271, ENTRE BUENOS AIRES Y FLORIDA
TELEF. 335 - 2591, 334-9436, Email: aula@auladigital.edu.bo, Web: www.auladigital.edu.bo

CONTENIDO DEL CURSO

1. INTRODUCCIÓN

- Sistemas de coordenadas
- Entorno de 3D MAX
 - Menús
 - Barras de herramientas
 - Panel de Fichas o comandos
 - Visores
 - Panel de visualización
 - Panel de animación
- Configuración inicial de 3D MAX (unidades, visores)

2. CREACION Y EDICION DE PRIMITIVAS STANDAR

- Caja, cono, esfera, toroide, cilindro, tubo, pirámide, plano.
- Manejo de capas.
- Edición de objetos mediante panel MODIFICAR.
- **PRÁCTICA Nº 1**

3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE FORMAS

- Líneas
- Rectángulo
- Círculo
- Elipse
- Texto
- Comando MOVER, ROTAR, ESCALAR, CLONAR
- **PRÁCTICA Nº 2**





4. CREACIÓN Y EDICIÓN DE OBJETOS DE COMPOSICIÓN

- Comando EXTRUIR
- Comando SOLEVADO
- Comando BOOLEANO
- Comando TORNO
- Comando SUAVIZA MALLA
- **PRÁCTICA Nº 3**

5. ILUMINACIÓN

- Tipos de luces
- Creación y edición de luces
- Tipos de sombras
- Propiedades de Intensidad y color de luces.
- **PRÁCTICA Nº 4**

6. MATERIALES

- Tipos de materiales
- Asignación de materiales y Mapeado
- Creación de Materiales personalizados
- **PRÁCTICA Nº 2**

4. CREACIÓN Y EDICIÓN DE OBJETOS DE COMPOSICIÓN

- Comando EXTRUIR
- Comando SOLEVADO
- Comando BOOLEANO
- Comando TORNO
- Comando SUAVIZA MALLA
- **PRÁCTICA Nº 3**



5. ILUMINACIÓN

- Tipos de luces
- Creación y edición de luces
- Tipos de sombras
- Propiedades de Intensidad y color de luces.
- **PRÁCTICA Nº 4**

6. MATERIALES

- Tipos de materiales
- Asignación de materiales y Mapeado
- Creación de Materiales personalizados
- **PRÁCTICA Nº 5**

7. RENDER

- Asignación de ENTORNO
- Importación de bloques prediseñados
- Configuración de la ventana RENDER
- Caracterización de Materiales, Luces y Sombras
- Generación de presentaciones foto realísticas.
- **PRÁCTICA Nº 6**

8. ANIMACIÓN

- Movimiento de objetos (nivel básico)
- Vinculación de objetos
- Trayectorias
- Configuración de fotogramas y tiempos
- Asignación de Llaves de movimientos (KEYS)
- Tipos de cámaras
- Asignación de cámaras
- Asignación de llaves de movimiento en cámaras
- Configuración de la ventana RENDER para generar video.
- Generación de escenas de vídeo.

9. PRÁCTICA Nº 7 o EXAMEN FINAL



CENTRO DE CAPACITACIÓN EMPRESARIAL

DIRECCION: CALLE ESPAÑA Nº 269 - 271, ENTRE BUENOS AIRES Y FLORIDA

TELEF. 335 - 2591, 334-9436, Email: aula@auladigital.edu.bo, Web: www.auladigital.edu.bo

NOTA.- Dependiendo del rendimiento de los alumnos y la velocidad de avance, el curso podrá incluir el tema de “Edición básica de Video” con el programa MOVIE MAKER de Windows, con el propósito de generar una película con sonido.