

## **PROGRAMA DE 3DMAX NIVEL 1:**

1. Requerimientos de hardware. Instalación. Interfase del programa. Creación de Objetos Básicos-Primitivas Standard y extendidas. Selección de objetos. Modificación paramétrica de objetos. Unidades. Métodos de introducción de datos.
2. Transformaciones Mover - Rotar - Escalar. Métodos de restricción. Herramientas de visualización - Zoom. Ventanas de Trabajo - Modos de visualización. Ocultamiento de objetos. Hide y Freeze. Ejercicio nº1- Construcción de una mesa.
3. Grupos. Clones - Diferencia entre copia e instancia. Operaciones Booleanas. Creación de objetos 2D – Líneas.
4. Compatibilidad con archivos de AutoCAD. Importación de archivos CAD. Ejercicio nº2- Importación de archivo de AutoCAD y Extrusión de Shape.
5. Herramientas de precisión. Snap.
6. Modificadores. Ejercicio conceptual - Bend Twist. Extrude Lathe. FFD. Ejercicio nº 3 - Construcción de una silla.
7. Edición de objetos. Concepto de subobjetos. Modificadores de Edición. Attach - Dettach - Trim - Extend - Outline. Inicio de ejercicio resumen.
8. Ejercicio resumen - Modelado de una vivienda.

### **OBJETIVO:**

Adquirir conocimiento sobre modelado y poder realizar maquetas electrónicas en 3d.

### **REQUERIMIENTOS:**

No es necesario tener conocimientos previos de computación aunque es conveniente tener alguna experiencia como operador de software bajo windows.

### **DURACION: 16hs**

