

3D STUDIO MAX V9 PARA MODELADO



Dirigido a:

Objetivos:

Conocer 3D Studio en toda su dimensión es arduo dada la cantidad de posibilidades que tiene este software de generación 3D el más utilizado en el mercado profesional. La creación de objetos y su representación y transformación, así como el modelado NURBS, son aspectos de este potente programa necesario manejar a fondo.

Contenidos formativos:

- 1 Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9
 - 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9
 - 1.2 Requerimientos técnicos
 - 1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9
 - 1.4 El Escritorio de trabajo
 - 1.5 Cargar escenas guardadas
 - 1.6 Guardar escenas
 - 1.7 Guardar selecciones
 - 1.8 Salir de Autodesk 3ds Max 9
 - 1.9 Práctica - Práctica de iniciación
 - 1.10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9
- 2 Entorno de 3ds Max 9
 - 2.1 Barra de menús
 - 2.2 Barras de herramientas
 - 2.3 Barra de herramientas Principal
 - 2.4 Visores
 - 2.5 Configuración de los visores
 - 2.6 Cambio a único visor
 - 2.7 Trabajar en modo experto
 - 2.8 Desactivación de un visor
 - 2.9 Guardar selecciones
 - 2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa
 - 2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
 - 2.12 Controles de los visores
 - 2.13 Paneles de comandos

- 2.14 Barra de estado y línea de mensajes
- 2.15 Controles de animación y tiempo
- 2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk
- 2.17 Práctica - La interfaz
- 2.18 Cuestionario: I entorno de 3ds MAX 9

3 Creación de primitivas

- 3.1 Primitivas estándar
- 3.2 Caja (Box)
- 3.3 Cono (Cone)
- 3.4 Esfera (Sphere)
- 3.5 Geoesfera (GeoSphere)
- 3.6 Cilindro (Cylinder)
- 3.7 Tubo (Tube)
- 3.8 Toroide (Torus)
- 3.9 Pirámide (Pyramid)
- 3.10 Tetera (Teapot)
- 3.11 Plano (Plane)
- 3.12 Primitivas extendidas
- 3.13 Poliedro (Hedra)
- 3.14 Nudo toroide (Torus Knot)
- 3.15 Chaflán Caja (ChamferBox)
- 3.16 Chaflán Cilindro (ChamferCyl)
- 3.17 Bidón (OilTank)
- 3.18 Cápsula (Capsule)
- 3.19 Huso (Spindle)
- 3.20 Extrusión en L (L-Ext)
- 3.21 Gengon
- 3.22 Extrusión en C (C-Ext)
- 3.23 Onda Anillo (RingWave)
- 3.24 Hose
- 3.25 Prisma (Prism)
- 3.26 Cuadrículas de corrección (Patch Grids)
- 3.27 Creación de primitivas con el teclado
- 3.28 Modificación de primitivas
- 3.29 Práctica - Primitivas animadas
- 3.30 Cuestionario: Creación de primitivas

4 Selección de objetos

- 4.1 Introducción a la selección de objetos
- 4.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 4.3 Selección por región
- 4.4 Modos de región parcial y completa

- 4.5 Selección por nombres de objetos
- 4.6 Selección por color
- 4.7 Conjuntos de selección con nombre
- 4.8 Filtros de selección
- 4.9 Seleccionar por capa
- 4.10 Selección de objetos utilizando Track View
- 4.11 Bloquear conjunto de selección
- 4.12 Grupos
- 4.13 Práctica - Selección
- 4.14 Cuestionario: Selección de objetos

- 5 Representación de los objetos
- 5.1 Colores de objetos
- 5.2 Selector de colores
- 5.3 Definición de colores personalizados
- 5.4 Selección de objetos por color
- 5.5 Opciones de representación
- 5.6 Color de presentación
- 5.7 Ocultar - No mostrar objetos
- 5.8 Congelar objetos
- 5.9 Optimización de la presentación
- 5.10 Presentación de vínculos
- 5.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
- 5.12 Práctica - Rayos láser animados

- 6 Transformación de objetos
- 6.1 Aplicación de transformaciones
- 6.2 Desplazamiento de objetos
- 6.3 Rotación de objetos
- 6.4 Escala de objetos
- 6.5 Animación de transformaciones
- 6.6 Coordenadas de transformación
- 6.7 Centros de transformación
- 6.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 6.9 Práctica - Transformaciones
- 6.10 Cuestionario: Transformación de objetos

- 7 Clonación de objetos
- 7.1 Técnicas de clonación
- 7.2 Copias, calcos y referencias
- 7.3 Clonación con Mayúscula
- 7.4 Clonación con Mayúscula-Mover
- 7.5 Clonación con Mayúscula-Rotar

- 7.6 Pivote local en el centro
- 7.7 Pivote local fuera del objeto
- 7.8 Centro de selección y Centro de coordenadas
- 7.9 Clonación con Mayúscula-Escalar
- 7.10 Simetría de objetos
- 7.11 Matrices de Objetos
- 7.12 Instantánea (Snapshot)
- 7.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
- 7.14 Clone and Align Tool
- 7.15 Práctica - Logotipo Corel animado
- 7.16 Cuestionario: Clonación de objetos

- 8 Objetos Booleanos
- 8.1 Concepto de operaciones de Boole
- 8.2 Creación de Booleanos
- 8.3 Unión de primitivas
- 8.4 Intersección de primitivas
- 8.5 Substracción (A-B)
- 8.6 Substracción (B-A)
- 8.7 Cortar
- 8.8 Método de copia del operando B
- 8.9 Representación de cuerpos booleanos
- 8.10 ProBoolean
- 8.11 Práctica - Objetos Booleanos
- 8.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
- 8.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

- 9 Creación de formas splines
- 9.1 Creación de formas
- 9.2 Línea (Line)
- 9.3 Rectángulo (Rectangle)
- 9.4 Círculo (Circle)
- 9.5 Elipse (Ellipse)
- 9.6 Arco (Arc)
- 9.7 Corona (Donut)
- 9.8 Polígono (NGon)
- 9.9 Estrella (Star)
- 9.10 Texto (Text)
- 9.11 Hélice (Helix)
- 9.12 Sección (Section)
- 9.13 Creación de formas monospline y de varias
- 9.14 Vista de forma
- 9.15 Creación de splines con el teclado

9.16 Práctica - Formas

9.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado

9.18 Cuestionario: Creación de formas splines

10 Modelado NURBS

10.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS

10.2 Creación de Curvas NURBS

10.3 Creación de Superficies NURBS

10.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas

10.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines

10.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max

10.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS

10.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto

10.9 Cuestionario: Modelado NURBS

11 Modificadores

11.1 El Catálogo de modificadores

11.2 El panel de comandos Modificar

11.3 Formato del panel Modify (Modificar)

11.4 Personalización del conjunto de botones

11.5 Desactivación y eliminación de modificadores

11.6 Bend (Curvar)

11.7 Taper (Afilar)

11.8 Twist (Torcer)

11.9 Noise (Ruido)

11.10 Stretch (Estirar)

11.11 Squeeze

11.12 Push

11.13 Relax (Mullir)

11.14 Ripple (Rizo)

11.15 Wave (Onda)

11.16 Skew (Sesgar)

11.17 Slice

11.18 Spherify (Esferificar)

11.19 Lattice (Celosía)

11.20 Displace (Desplazar)

11.21 Substitute

11.22 Melt (Derretir)

11.23 Flex (Flexión)

11.24 Morpher (Morfista)

11.25 Skin (Piel)

11.26 Edit Spline (Editar spline)

11.27 Extrude (Extrudir)

11.28 Bevel (Biselar)
11.29 Bevel Profile (Perfil de bisel)
11.30 Edit Mesh (Editar malla)
11.31 Práctica - Creación de una mesa
11.32 Práctica - Ajedrez
11.33 Cuestionario: Modificadores

12 Vista esquemática
12.1 Utilidad de la vista esquemática
12.2 Trabajar con la Vista esquemática
12.3 Ventana Vista esquemática
12.4 Configuración de vista esquemática
12.5 Operaciones básicas en la ventana vista
12.6 Práctica - Pelota de fútbol

13 Cámaras
13.1 Cámaras en 3ds Max
13.2 Crear cámaras
13.3 Creación de una vista de cámara
13.4 Mover las cámaras
13.5 Parámetros de la cámara
13.6 Práctica - Placa Corporativa
13.7 Práctica - El ataque del platillo

14 Materiales
14.1 Editor de materiales
14.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
14.3 Controles de materiales
14.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
14.5 Visor de materiales-mapas
14.6 Definición de los parámetros básicos de un material
14.7 Almacenamiento de materiales nuevos
14.8 Otro tipo de materiales no estándar
14.9 Imágenes bitmap
14.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
14.11 Coordenadas de mapeado
14.12 El modificador UVW Map
14.13 Materiales de procedimiento
14.14 Materiales Matte-Shadow
14.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
14.16 Práctica - Juego de bolos
14.17 Práctica - Mapeado por cara
14.18 Cuestionario: Materiales

15 Objetos Solevados

- 15.1 Lofting (solevación)
- 15.2 Solevación con Asignar recorrido
- 15.3 Solevación con Asignar forma
- 15.4 Comparación de formas
- 15.5 Alineación del primer vértice de la forma
- 15.6 Desplazamiento de formas
- 15.7 Solevación de formas con varias splines
- 15.8 Uso de texto como recorrido
- 15.9 Deformaciones de objetos solevados
- 15.10 Deformación escalar
- 15.11 Deformación por torsión
- 15.12 Deformación por oscilación
- 15.13 Deformación en bisel
- 15.14 Deformación por ajuste
- 15.15 Práctica - Linterna
- 15.16 Práctica - Partición de cilindros
- 15.17 Cuestionario: Objetos Solevados

16 Objetos de Composición

- 16.1 Transformar
- 16.2 Scatter (Dispersar)
- 16.3 Conform (Conformar)
- 16.4 Connect (Conectar)
- 16.5 ShapeMerge (FusForma)
- 16.6 Terrain (Terreno)
- 16.7 Práctica - La Cueva
- 16.8 Cuestionario: Cuestionario final

Duración: 30 Horas

Fecha Inicio: -

Fecha Fin: -

Horario: -

Lugar Impartición: Consultar

Precio: 210,00€

Descuentos: PRECIO ÚNICO. PROMOCIÓN.PACK 14 (160 €) ¡UN CURSO GRATIS!

Tipo de Formación: -

Requisitos: Consultar

Calendario: Estamos actualizando el contenido, perdona las molestias.

* *Delfín Formación es una entidad inscrita y acreditada en el registro de Centros y Entidades de Formación Profesional para el Empleo de la Comunidad Valenciana.*

* *Si tienes cualquier duda, por favor llámanos al 965 34 06 25 o envíanos un WhatsApp al 607 74 52 82, te responderemos lo más rápido posible.*

* *Sólo se considera como alumno/a matriculado/a en el curso a aquella persona que haya completado la ficha de inscripción y pagado el importe total de la acción formativa antes del inicio del curso. Delfín formación se reserva el derecho a anular o aplazar este curso si no se llega a cubrir un mínimo de inscripciones.*