

3DS MAX 2015 PARA ARQUITECTURA



Dirigido a:

Objetivos:

3D Studio es un programa de generación 3D con muchas posibilidades, entre ellas la de crear planos, escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Este curso se centra fundamentalmente en las posibilidades de 2D y 3D Studio para emplearlas en el campo de la Arquitectura.

Contenidos formativos:

- 1 Conociendo 3ds Max 2015
- 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 2015
- 1.2 Requerimientos técnicos
- 1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 2015
- 1.4 Flujo de trabajo de un proyecto
- 1.5 El Interfaz de Usuario (IU)
- 1.6 Barra de menus
- 1.7 Barras de herramientas
- 1.8 Visores
- 1.9 La pestaña Ventanas gráficas
- 1.10 Trabajar en modo experto
- 1.11 Desactivación de un visor
- 1.12 Control de representación de visores
- 1.13 Selección de niveles de degradación adaptativa
- 1.14 Usar la herramienta de navegación ViewCube
- 1.15 Trabajar con el control SteeringWheels
- 1.16 Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 1.17 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk 3ds Max 2015
- 1.18 Cargar escenas guardadas
- 1.19 Guardar escenas
- 1.20 Guardar selecciones
- 1.21 Salir de Autodesk 3ds Max 2015
- 1.22 Práctica - Peón de ajedrez
- 1.23 Práctica - La interfaz
- 1.24 Cuestionario: Conociendo 3ds Max 2015

2 Creación de primitivas

- 2.1 Primitivas estándar
- 2.2 Caja (Box)
- 2.3 Cono (Cone)
- 2.4 Esfera (Sphere)
- 2.5 Geoesfera (GeoSphere)
- 2.6 Cilindro (Cylinder)
- 2.7 Tubo (Tube)
- 2.8 Toroide (Torus)
- 2.9 Pirámide (Pyramid)
- 2.10 Tetera (Teapot)
- 2.11 Plano (Plane)
- 2.12 Primitivas extendidas
- 2.13 Poliedro (Hedra)
- 2.14 Nudo toroide (Torus Knot)
- 2.15 Caja Chaflán (ChamferBox)
- 2.16 Cilindro Chaflán (ChamferCyl)
- 2.17 Bidón (OilTank)
- 2.18 Cápsula (Capsule)
- 2.19 Huso (Spindle)
- 2.20 Extrusión en L (L-Ext)
- 2.21 Gengon
- 2.22 Extrusión en C (C-Ext)
- 2.23 Onda Anillo (RingWave)
- 2.24 Hose
- 2.25 Prisma (Prism)
- 2.26 Cuadrículas de corrección
- 2.27 Creación de primitivas con el teclado
- 2.28 Modificación de primitivas
- 2.29 Práctica - Primitivas animadas
- 2.30 Cuestionario: Creación de primitivas

3 Elementos de diseño

- 3.1 Puertas
- 3.2 Ventanas
- 3.3 Escaleras
- 3.4 Elementos de diseño AEC
- 3.5 Foliage (Follaje)
- 3.6 Railing (Vallas)
- 3.7 Wall (Pared)
- 3.8 Práctica - Levantamiento de una casa
- 3.9 Cuestionario: Elementos de diseño

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 region
- 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 Bloquear conjunto de selección
- 4.11 Grupos
- 4.12 Práctica - Selección
- 4.13 Cuestionario: Selección de objetos

5 Representación de los objetos

- 5.1 Colores de objeto
- 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 laser animados
- 5.13 Cuestionario: Representación de los objetos

6 Capas

- 6.1 Utilización de capas
- 6.2 Creación de capas
- 6.3 Barra de herramientas Capas
- 6.4 Convertir una capa en actual
- 6.5 Fijar como actual la capa del objeto
- 6.6 Desactivar y activar capas
- 6.7 Congelar y descongelar capas
- 6.8 Eliminación de capas
- 6.9 Cuestionario: Capas

7 Transformación de objetos

- 7.1 Aplicación de transformaciones

- 7.2 Desplazamiento de objetos
- 7.3 Rotación de objetos
- 7.4 Escala de objetos
- 7.5 Animación de transformaciones
- 7.6 Coordenadas de transformación
- 7.7 Centros de transformación
- 7.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 7.9 Práctica - Transformaciones
- 7.10 Cuestionario: Transformación de objetos

- 8 Clonación de objetos
- 8.1 Técnicas de clonación
- 8.2 Copias, calcos y referencias
- 8.3 Clonación con Mayuscula
- 8.4 Clonación con Mayúscula-Mover
- 8.5 Clonación con Mayúscula-Rotar
- 8.6 Pivote local en el centro
- 8.7 Pivote local fuera del objeto
- 8.8 Centro de selección
- 8.9 Centro de coordenadas
- 8.10 Clonación con Mayuscula-Escalar
- 8.11 Simetría de objetos
- 8.12 Matrices de Objetos
- 8.13 Instantánea
- 8.14 Herramienta de espaciado
- 8.15 Clone and Align Tool
- 8.16 Práctica - Logotipo Corel animado
- 8.17 Cuestionario: Clonación de objetos

- 9 Objetos Booleanos
- 9.1 Concepto de operaciones de Boole
- 9.2 Creación de Booleanos
- 9.3 Unión
- 9.4 Intersección
- 9.5 Substracción (A-B)
- 9.6 Substracción (B-A)
- 9.7 Cortar
- 9.8 Método de copia del operando B
- 9.9 Representación de cuerpos booleanos
- 9.10 ProBoolean
- 9.11 Práctica - Objetos Booleanos
- 9.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
- 9.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

- 10 Creación de formas splines
- 10.1 Creación de formas
- 10.2 Línea (Line)
- 10.3 Rectángulo (Rectangle)
- 10.4 Círculo (Circle)
- 10.5 Elipse (Ellipse)
- 10.6 Arco (Arc)
- 10.7 Corona (Donut)
- 10.8 Polígono (NGon)
- 10.9 Estrella (Star)
- 10.10 Texto (Text)
- 10.11 Hélice (Helix)
- 10.12 Huevo (Egg)
- 10.13 Sección (Section)
- 10.14 Creación de formas monospline y de varias splines
- 10.15 Vista de forma
- 10.16 Creación de splines con el teclado
- 10.17 Práctica - Formas
- 10.18 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado
- 10.19 Cuestionario: Creación de formas splines

- 11 Modificadores
- 11.1 El Catálogo de modificadores
- 11.2 El panel de comandos Modificar
- 11.3 Formato del panel Modificar
- 11.4 Personalización del conjunto de botones
- 11.5 Desactivación y eliminación de modificadores
- 11.6 Curvar (Bend)
- 11.7 Afilar (Taper)
- 11.8 Torcer (Twist)
- 11.9 Ruido (Noise)
- 11.10 Estirar (Stretch)
- 11.11 Squeeze
- 11.12 Push
- 11.13 Mullir (Relax)
- 11.14 Rizo (Ripple)
- 11.15 Onda (Wave)
- 11.16 Sesgar (Skew)
- 11.17 Slice
- 11.18 Esferificar (Spherify)
- 11.19 Celosia (Lattice)
- 11.20 Desplazar (Displace)

11.21 Substitute
11.22 Derretir (Melt)
11.23 Flexión (Flex)
11.24 Morfista (Morpher)
11.25 Piel (Skin)
11.26 Editar spline
11.27 Extrudir (Extrude)
11.28 Torno (Lathe)
11.29 Biselar (Bevel)
11.30 Perfil de bisel (Bevel Profile)
11.31 Editar malla
11.32 Práctica - Creación de una mesa
11.33 Práctica - Ajedrez
11.34 Cuestionario: Modificadores

12 Iluminación
12.1 Iluminación en 3ds Max 2015
12.2 Control de la luz ambiental
12.3 Añadir luces predeterminadas
12.4 Creación de luces
12.5 Parámetros generales de iluminación
12.6 Listing Lights
12.7 Colocación de máximo brillo
12.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
12.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
12.10 Práctica - Creación de proyectores
12.11 Cuestionario: Iluminación

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
13.8 Cuestionario: Cámaras

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 Material-Map Browser

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 Mapa UVW

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 Métodos básicos de animación

15.1 Introducción a las animaciones

15.2 Utilización del cuadro de diálogo Configuración de tiempo

15.3 Animaciones previas

15.4 Trayectorias

15.5 Track View

15.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición

15.7 Asignación de controladores

15.8 Filtros

15.9 Tipos fuera de rango

15.10 Inclusión de sonidos en Track View

15.11 Barra de pistas (Track Bar)

15.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota

15.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

16 Entorno

16.1 Efectos de entorno

16.2 Parámetros comunes de entorno

16.3 Exposure Control

16.4 Efectos atmosféricos

16.5 Volumen luminoso (Volume Light)

16.6 Volumen de niebla (Volume Fog)

16.7 Niebla (Fog)

16.8 Combustión (Fire Effect)

16.9 Práctica - Entornos bajo el agua

16.10 Cuestionario: Entorno

17 Posproducción de escenas

- 17.1 Edición en Video Post
- 17.2 Barra de herramientas de Video Post
- 17.3 Barra de estado de Video Post
- 17.4 Composición en Video Post
- 17.5 Generación de una salida en archivo
- 17.6 Efectos de representación
- 17.7 Cuestionario: Posproducción de escenas
- 17.8 Cuestionario: Cuestionario final

Duración: 40 Horas

Fecha Inicio: -

Fecha Fin: -

Horario: -

Lugar Impartición: Consultar

Precio: 280,00€

Descuentos: Precio único

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.*