

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.*