

## 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 vinculos
- 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.*