

3DS MAX 2015 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 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 menús
 - 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 Selección de objetos

- 3.1 Introducción a la selección de objetos
- 3.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 3.3 Selección por región
- 3.4 Modos de región parcial y completa
- 3.5 Selección por nombres de objetos
- 3.6 Selección por color
- 3.7 Conjuntos de selección con nombre
- 3.8 Filtros de selección
- 3.9 Seleccionar por capa
- 3.10 Bloquear conjunto de selección

- 3.11 Grupos
- 3.12 Práctica - Selección
- 3.13 Cuestionario: Selección de objetos

- 4 Representación de los objetos
 - 4.1 Colores de objeto
 - 4.2 Selector de colores
 - 4.3 Definición de colores personalizados
 - 4.4 Selección de objetos por color
 - 4.5 Opciones de representación
 - 4.6 Color de presentación
 - 4.7 Ocultar (No mostrar objetos)
 - 4.8 Congelar objetos
 - 4.9 Optimización de la presentación
 - 4.10 Presentación de vínculos
 - 4.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
 - 4.12 Práctica - Rayos laser animados
 - 4.13 Cuestionario: Representación de los objetos

- 5 Transformación de objetos
 - 5.1 Aplicación de transformaciones
 - 5.2 Desplazamiento de objetos
 - 5.3 Rotación de objetos
 - 5.4 Escala de objetos
 - 5.5 Animación de transformaciones
 - 5.6 Coordenadas de transformación
 - 5.7 Centros de transformación
 - 5.8 Uso de las restricciones a los ejes
 - 5.9 Práctica - Transformaciones
 - 5.10 Cuestionario: Transformación de objetos

- 6 Clonación de objetos
 - 6.1 Técnicas de clonación
 - 6.2 Copias, calcos y referencias
 - 6.3 Clonación con Mayúscula
 - 6.4 Clonación con Mayuscula-Mover
 - 6.5 Clonación con Mayúscula-Rotar
 - 6.6 Pivote local en el centro
 - 6.7 Pivote local fuera del objeto
 - 6.8 Centro de selección
 - 6.9 Centro de coordenadas
 - 6.10 Clonación con Mayúscula-Escalar
 - 6.11 Simetría de objetos

- 6.12 Matrices de Objetos
- 6.13 Instantánea
- 6.14 Herramienta de espaciado
- 6.15 Clone and Align Tool
- 6.16 Práctica - Logotipo Corel animado
- 6.17 Cuestionario: Clonación de objetos

7 Objetos Booleanos

- 7.1 Concepto de operaciones de Boole
- 7.2 Creación de Booleanos
- 7.3 Unión
- 7.4 Intersección
- 7.5 Substracción (A-B)
- 7.6 Substracción (B-A)
- 7.7 Cortar
- 7.8 Metodo de copia del operando B
- 7.9 Representación de cuerpos booleanos
- 7.10 ProBoolean
- 7.11 Práctica - Objetos Booleanos
- 7.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
- 7.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

8 Creación de formas splines

- 8.1 Creación de formas
- 8.2 Línea (Line)
- 8.3 Rectángulo (Rectangle)
- 8.4 Círculo (Circle)
- 8.5 Elipse (Ellipse)
- 8.6 Arco (Arc)
- 8.7 Corona (Donut)
- 8.8 Polígono (NGon)
- 8.9 Estrella (Star)
- 8.10 Texto (Text)
- 8.11 Helice (Helix)
- 8.12 Huevo (Egg)
- 8.13 Sección (Section)
- 8.14 Creación de formas monospline y de varias splines
- 8.15 Vista de forma
- 8.16 Creación de splines con el teclado
- 8.17 Práctica - Formas
- 8.18 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado
- 8.19 Cuestionario: Creación de formas splines

9 Modelado NURBS

- 9.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS
- 9.2 Creación de Curvas NURBS
- 9.3 Creación de Superficies NURBS
- 9.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
- 9.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines
- 9.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max
- 9.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS
- 9.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto
- 9.9 Práctica - Modelado de una llave
- 9.10 Cuestionario: Modelado NURBS

10 Modificadores

- 10.1 El Catálogo de modificadores
- 10.2 El panel de comandos Modificar
- 10.3 Formato del panel Modificar
- 10.4 Personalización del conjunto de botones
- 10.5 Desactivación y eliminación de modificadores
- 10.6 Curvar (Bend)
- 10.7 Afilar (Taper)
- 10.8 Torcer (Twist)
- 10.9 Ruido (Noise)
- 10.10 Estirar (Stretch)
- 10.11 Squeeze
- 10.12 Push
- 10.13 Mullir (Relax)
- 10.14 Rizo (Ripple)
- 10.15 Onda (Wave)
- 10.16 Sesgar (Skew)
- 10.17 Slice
- 10.18 Esferificar (Spherify)
- 10.19 Celosia (Lattice)
- 10.20 Desplazar (Displace)
- 10.21 Substitute
- 10.22 Derretir (Melt)
- 10.23 Flexión (Flex)
- 10.24 Morfista (Morpher)
- 10.25 Piel (Skin)
- 10.26 Editar spline
- 10.27 Extrudir (Extrude)
- 10.28 Torno (Lathe)
- 10.29 Biselar (Bevel)
- 10.30 Perfil de bisel (Bevel Profile)



- 10.31 Editar malla
- 10.32 Práctica - Creación de una mesa
- 10.33 Práctica - Ajedrez
- 10.34 Cuestionario: Modificadores

- 11 Vista esquemática
 - 11.1 Utilidad de la vista esquemática
 - 11.2 Trabajar con la vista esquemática
 - 11.3 Ventana Schematic View
 - 11.4 Configuración de la vista esquemática
 - 11.5 Operaciones básicas en la ventana Schematic View
 - 11.6 Práctica - Pelota de fútbol
 - 11.7 Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
 - 11.8 Cuestionario: Vista esquemática

- 12 Cámaras
 - 12.1 Cámaras en 3ds Max
 - 12.2 Crear cámaras
 - 12.3 Creación de una vista de cámara
 - 12.4 Mover las cámaras
 - 12.5 Parámetros de la cámara
 - 12.6 Práctica - Placa Corporativa
 - 12.7 Práctica - El ataque del platillo

- 13 Materiales
 - 13.1 Editor de materiales
 - 13.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
 - 13.3 Controles de materiales
 - 13.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
 - 13.5 Material-Map Browser
 - 13.6 Definición de los parámetros básicos de un material
 - 13.7 Almacenamiento de materiales nuevos
 - 13.8 Otro tipo de materiales no estándar
 - 13.9 Imágenes bitmap
 - 13.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
 - 13.11 Coordenadas de mapeado
 - 13.12 El modificador Mapa UVW
 - 13.13 Materiales de procedimiento
 - 13.14 Materiales Matte-Shadow
 - 13.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
 - 13.16 Práctica - Juego de bolos
 - 13.17 Práctica - Mapeado por cara
 - 13.18 Cuestionario: Materiales

14 Objetos Solevados

- 14.1 Solevación con 3ds Max (Lofting)
- 14.2 Solevación con Asignar recorrido
- 14.3 Solevación con Asignar forma
- 14.4 Comparación de formas
- 14.5 Alineación del primer vértice de la forma
- 14.6 Desplazamiento de formas
- 14.7 Solevación de formas con varias splines
- 14.8 Uso de texto como recorrido
- 14.9 Deformaciones de objetos solevados
- 14.10 Deformación escalar
- 14.11 Deformación por torsión
- 14.12 Deformación por oscilación
- 14.13 Deformación en bisel
- 14.14 Deformación por ajuste
- 14.15 Práctica - Linterna
- 14.16 Práctica - Partición de cilindros
- 14.17 Cuestionario: Objetos Solevados

15 Objetos de Composición

- 15.1 Transformar
- 15.2 Dispersar (Scatter)
- 15.3 Conformar (Conform)
- 15.4 Conectar (Connect)
- 15.5 FusForma (ShapeMerge)
- 15.6 Terreno (Terrain)
- 15.7 Práctica - La Cueva
- 15.8 Cuestionario: Objetos de composición

16 Posproducción de escenas

- 16.1 Edición en Video Post
- 16.2 Barra de herramientas de Video Post
- 16.3 Barra de estado de Video Post
- 16.4 Composición en Video Post
- 16.5 Generación de una salida en archivo
- 16.6 Efectos de representación
- 16.7 Cuestionario: Posproducción de escenas
- 16.8 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.*