

## 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 Piramide (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 Método 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.*