3DS MAX 2015

Dirigido a:

Objetivos:

3D Studio Max es el software de generación 3D más utilizado a nivel profesional. Kimetix ofrece con este programa la posibilidad de crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Complete un curso que le permitirá modelar en 3 dimensiones todo lo que su imaginación pueda ser capaz de crear.

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 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 seleccion de objetos
4.2 Selección de objetos individuales con el ratón
4.3 Selección por región
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 Mayuscula-Mover
8.5 Clonación con Mayuscula-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 Mayúscula-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 Helice (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 Modelado NURBS
11.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS
11.2 Creación de Curvas NURBS
11.3 Creación de Superficies NURBS
11.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
11.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines
11.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max
11.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS
11.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto
11.9 Práctica - Modelado de una llave
11.10 Cuestionario: Modelado NURBS

12 Modificadores
12.1 El Catálogo de modificadores
12.2 El panel de comandos Modificar
12.3 Formato del panel Modificar
12.4 Personalización del conjunto de botones
12.5 Desactivación y eliminación de modificadores
12.6 Curvar (Bend)
12.7 Afilar (Taper)
12.8 Torcer (Twist)

12.9 Ruido (Noise)
12.10 Estirar (Stretch)
12.11 Squeeze
12.12 Push
12.13 Mullir (Relax)
12.14 Rizo (Ripple)
12.15 Onda (Wave)
12.16 Sesgar (Skew)
12.17 Slice
12.18 Esferificar (Spherify)
12.19 Celosia (Lattice)
12.20 Desplazar (Displace)
12.21 Substitute
12.22 Derretir (Melt)
12.23 Flexión (Flex)
12.24 Morfista (Morpher)
12.25 Piel (Skin)
12.26 Editar spline
12.27 Extrudir (Extrude)
12.28 Torno (Lathe)
12.29 Biselar (Bevel)
12.30 Perfil de bisel (Bevel Profile)
12.31 Editar malla
12.32 Práctica - Creación de una mesa
12.33 Práctica - Ajedrez
12.34 Cuestionario: Modificadores

13 Vista esquematica
13.1 Utilidad de la vista esquemática
13.2 Trabajar con la vista esquemática
13.3 Ventana Schematic View
13.4 Configuración de la vista esquemática
13.5 Operaciones básicas en la ventana Schematic View
13.6 Práctica - Pelota de fútbol
13.7 Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
13.8 Cuestionario: Vista esquematica

14 Iluminación
14.1 Iluminación en 3ds Max 2015
14.2 Control de la luz ambiental
14.3 Añadir luces predeterminadas
14.4 Creación de luces
14.5 Parámetros generales de iluminación

14.6 Listing Lights
14.7 Colocación de máximo brillo
14.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
14.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
14.10 Práctica - Creación de proyectores
14.11 Cuestionario: Iluminación

15 Cámaras
15.1 Cámaras en 3ds Max
15.2 Crear cámaras
15.3 Creación de una vista de cámara
15.4 Mover las cámaras
15.5 Parámetros de la cámara
15.6 Práctica - Placa Corporativa
15.7 Práctica - El ataque del platillo
15.8 Cuestionario: Cámaras

16 Materiales
16.1 Editor de materiales
16.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
16.3 Controles de materiales
16.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
16.5 Material-Map Browser
16.6 Definición de los parámetros básicos de un material
16.7 Almacenamiento de materiales nuevos
16.8 Otro tipo de materiales no estándar
16.9 Imágenes bitmap
16.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
16.11 Coordenadas de mapeado
16.12 El modificador Mapa UVW
16.13 Materiales de procedimiento
16.14 Materiales Matte-Shadow
16.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
16.16 Práctica - Juego de bolos
16.17 Práctica - Mapeado por cara
16.18 Cuestionario: Materiales

17 Objetos Solevados
17.1 Solevación con 3ds Max (Lofting)
17.2 Solevación con Asignar recorrido
17.3 Solevación con Asignar forma
17.4 Comparación de formas
17.5 Alineación del primer vértice de la forma

17.6 Desplazamiento de formas
17.7 Solevación de formas con varias splines
17.8 Uso de texto como recorrido
17.9 Deformaciones de objetos solevados
17.10 Deformacion escalar
17.11 Deformación por torsión
17.12 Deformación por oscilación
17.13 Deformación en bisel
17.14 Deformación por ajuste
17.15 Práctica - Linterna
17.16 Práctica - Partición de cilindros
17.17 Cuestionario: Objetos Solevados

18 Objetos de Composición
18.1 Transformar
18.2 Dispersar (Scatter)
18.3 Conformar (Conform)
18.4 Conectar (Connect)
18.5 FusForma (ShapeMerge)
18.6 Terreno (Terrain)
18.7 Práctica - La Cueva
18.8 Cuestionario: Objetos de composición

19 Sistemas de partículas
19.1 Creación de sistemas de partículas
19.2 Aerosol (Spray)
19.3 Nieve (Snow)
19.4 Ventisca (Blizzard)
19.5 Matriz de partículas (PArray)
19.6 Nube de partículas (PCloud)
19.7 Super Aerosol (Super Spray)
19.8 Práctica - Creación de una fuente
19.9 Práctica - Creación de humo en un cigarrillo
19.10 Cuestionario: Sistemas de partículas

20 Efectos especiales
20.1 Introducción a los efectos especiales
20.2 Creación de efectos especiales
20.3 Efecto especial FFD
20.4 Onda (Wave)
20.5 Rizo (Ripple)
20.6 Desplazar (Displace)
20.7 Conformar (Conform)

20.8 Bomba (Bomb)
20.9 Empujar (Push)
20.10 Motor
20.11 Seguir recorrido (Path Follow)
20.12 Bomba de partículas (PBomb)
20.13 Gravedad (Gravity)
20.14 Viento (Wind)
20.15 Efecto especial Deflector
20.16 DeflectorU (UDeflector)
20.17 DeflectorS (SDeflector)
20.18 Práctica - Cosas que explotan en la noche
20.19 Cuestionario: Efectos especiales

21 Métodos básicos de animación
21.1 Introducción a las animaciones
21.2 Utilización del cuadro de dialogo Configuracion de tiempo
21.3 Animaciones previas
21.4 Trayectorias
21.5 Track View
21.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
21.7 Asignación de controladores
21.8 Filtros
21.9 Tipos fuera de rango
21.10 Inclusión de sonidos en Track View
21.11 Barra de pistas (Track Bar)
21.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
21.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

22 Jerarquías y cinemática
22.1 Jerarquía de objetos
22.2 Cinemática directa
22.3 Vinculación jerárquica de objetos
22.4 Bloqueo de ejes en una jerarquía
22.5 Liberación de ejes vinculados
22.6 Cinemática inversa (CI)
22.7 Definición de parámetros de unión
22.8 Cuestionario: Jerarquías y cinemática

23 Entorno
23.1 Efectos de entorno
23.2 Parámetros comunes de entorno
23.3 Exposure Control
23.4 Efectos atmosféricos

23.5 Volumen luminoso (Volume Light)
23.6 Volumen de niebla (Volume Fog)
23.7 Niebla (Fog)
23.8 Combustión (Fire Effect)
23.9 Práctica - Entornos bajo el agua
23.10 Cuestionario: Entorno

24 Posproducción de escenas
24.1 Edición en Video Post
24.2 Barra de herramientas de Video Post
24.3 Barra de estado de Video Post
24.4 Composición en Video Post
24.5 Generación de una salida en archivo
24.6 Efectos de representación
24.7 Cuestionario: Posproducción de escenas
24.8 Cuestionario: Cuestionario final

Duración: 60 Horas

Fecha Inicio: -

Fecha Fin: -

Horario: -

Lugar Impartición: Consultar

Precio: 420,00€

Descuentos: Precio único

Tipo de Formación: -

Requisitos: Consultar

Calendario: Estamos actualizando el contenido, perdona las molestías.

** 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.*