

DISEÑO GRAFICO Y ANIMACION 3D



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. AutoCAD le suministra una capacidad para el dibujo 2D y 3D ilimitada y espectacular. La formación que recibirá al realizar este programa formativo abarca las 3 dimensiones, por lo que es realmente completo, utilizando una pedagogía eminentemente práctica y efectiva que le permitirá avanzar fácilmente. Imprescindible el manejo de esta aplicación en numerosos entornos profesionales: Arquitectura, ingenierías, diseños industriales... El programa formativo incluye simulaciones de programas reales por lo que no es imprescindible tenerlo instalado. Además son numerosas las prácticas paso a paso, así como las explicaciones audiovisuales y los cuestionarios.

Contenidos formativos:

3D Studio MAX 2015 para animación

- 1 Conociendo 3ds Max 2015
 - 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 2015
 - 1.2 Requerimientos tecnicos
 - 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 graficas
 - 1.10 Trabajar en modo experto
 - 1.11 Desactivacion de un visor
 - 1.12 Control de representacion de visores
 - 1.13 Seleccion de niveles de degradacion adaptativa
 - 1.14 Usar la herramienta de navegacion ViewCube
 - 1.15 Trabajar con el control SteeringWheels
 - 1.16 Trabajar imagenes 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 Practica - Peon de ajedrez
- 1.23 Practica - La interfaz
- 1.24 Cuestionario: Conociendo 3ds Max 2015

2 Creacion de primitivas

- 2.1 Primitivas estandar
- 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 Chaflan (ChamferBox)
- 2.16 Cilindro Chaflan (ChamferCyl)
- 2.17 Bidon (OilTank)
- 2.18 Capsula (Capsule)
- 2.19 Huso (Spindle)
- 2.20 Extrusion en L (L-Ext)
- 2.21 Gengon
- 2.22 Extrusion en C (C-Ext)
- 2.23 Onda Anillo (RingWave)
- 2.24 Hose
- 2.25 Prisma (Prism)
- 2.26 Cuadriculas de correccion
- 2.27 Creacion de primitivas con el teclado
- 2.28 Modificacion de primitivas
- 2.29 Practica - Primitivas animadas
- 2.30 Cuestionario: Creación de primitivas

3 Seleccion de objetos

- 3.1 Introduccion a la seleccion 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 láser 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 Vista esquemática
 - 6.1 Utilidad de la vista esquemática
 - 6.2 Trabajar con la vista esquemática



- 6.3 Ventana Schematic View
- 6.4 Configuración de la vista esquemática
- 6.5 Operaciones básicas en la ventana Schematic View
- 6.6 Práctica - Pelota de fútbol
- 6.7 Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
- 6.8 Cuestionario: Vista esquemática

7 Cámaras

- 7.1 Cámaras en 3ds Max
- 7.2 Crear cámaras
- 7.3 Creación de una vista de cámara
- 7.4 Mover las cámaras
- 7.5 Parámetros de la cámara
- 7.6 Práctica - Placa Corporativa
- 7.7 Práctica - El ataque del platillo
- 7.8 Cuestionario: Cámaras

8 Materiales

- 8.1 Editor de materiales
- 8.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
- 8.3 Controles de materiales
- 8.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 8.5 Material-Map Browser
- 8.6 Definición de los parámetros básicos de un material
- 8.7 Almacenamiento de materiales nuevos
- 8.8 Otro tipo de materiales no estándar
- 8.9 Imágenes bitmap
- 8.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
- 8.11 Coordenadas de mapeado
- 8.12 El modificador Mapa UVW
- 8.13 Materiales de procedimiento
- 8.14 Materiales Matte-Shadow
- 8.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
- 8.16 Práctica - Juego de bolos
- 8.17 Práctica - Mapeado por cara
- 8.18 Cuestionario: Materiales

9 Métodos básicos de animación

- 9.1 Introducción a las animaciones
- 9.2 Utilización del cuadro de diálogo Configuración de tiempo
- 9.3 Animaciones previas
- 9.4 Trayectorias
- 9.5 Track View



- 9.6 Las ventanas Arbol jerarquico y Edicion
- 9.7 Asignacion de controladores
- 9.8 Filtros
- 9.9 Tipos fuera de rango
- 9.10 Inclusion de sonidos en Track View
- 9.11 Barra de pistas (Track Bar)
- 9.12 Practica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 9.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

- 10 Jerarquias y cinematica
- 10.1 Jerarquia de objetos
- 10.2 Cinematica directa
- 10.3 Vinculacion jerarquica de objetos
- 10.4 Bloqueo de ejes en una jerarquia
- 10.5 Liberacion de ejes vinculados
- 10.6 Cinematica inversa (CI)
- 10.7 Definicion de parametros de union

- 11 Posproduccion de escenas
- 11.1 Edicion en Video Post
- 11.2 Barra de herramientas de Video Post
- 11.3 Barra de estado de Video Post
- 11.4 Composicion en Video Post
- 11.5 Generacion de una salida en archivo
- 11.6 Efectos de representacion
- 11.7 Cuestionario Posproduccion de escenas
- 11.8 Cuestionario: Posproducción de escenas
- 11.9 Cuestionario: Cuestionario final

AutoCAD 2015 3D

- 1 Primer contacto con AutoCAD
- 1.1 Informacion del programa
- 1.2 Novedades de AutoCAD 2015
- 1.3 Requisitos del sistema
- 1.4 Ejecucion de AutoCAD
- 1.5 Pantalla de bienvenida de AutoCAD
- 1.6 Cuadro de dialogo Inicio
- 1.7 Abrir un dibujo existente
- 1.8 Empezar un dibujo desde el principio
- 1.9 Empezar un dibujo basado en una plantilla
- 1.10 Utilizar asistentes para configurar un dibujo nuevo
- 1.11 Buscar archivos de dibujo para abrirlos



- 1.12 Guardar archivos de dibujo
- 1.13 Cerrar un dibujo
- 1.14 Salir de AutoCAD
- 1.15 Practica - Creacion de dibujos nuevos
- 1.16 Cuestionario: Primer contacto con AutoCAD

- 2 Interfaz y entorno de dibujo
 - 2.1 La pantalla de trabajo del nuevo AutoCAD
 - 2.2 Uso del raton
 - 2.3 Menus contextuales
 - 2.4 Organizacion de las Ventanas de vista
 - 2.5 Guardar la configuracion de Ventanas graficas
 - 2.6 Visualizacion del dibujo
 - 2.7 Zoom (acercar o alejar una vista)
 - 2.8 Zoom en tiempo real
 - 2.9 Encuadre
 - 2.10 Vista preliminar
 - 2.11 Configurar la visualizacion de la interfaz
 - 2.12 Perfiles de usuario
 - 2.13 Practica - Creacion de una pieza mecanica
 - 2.14 Practica - Visualizacion con Zoom y Encuadre
 - 2.15 Cuestionario: Interfaz y entorno de dibujo

- 3 Configurando el dibujo
 - 3.1 Conjuntos de planos
 - 3.2 Estableciendo la escala
 - 3.3 Unidades de dibujo
 - 3.4 Ubicacion geografica de un dibujo
 - 3.5 Utilizacion de capas
 - 3.6 Creacion de capas
 - 3.7 Convertir una capa en actual
 - 3.8 Desactivar y activar capas
 - 3.9 Inutilizacion de capas
 - 3.10 Bloquear y desbloquear capas
 - 3.11 Cambio de las propiedades de las capas
 - 3.12 Filtracion de capas
 - 3.13 Eliminacion de capas
 - 3.14 Capa previa
 - 3.15 Estados de capa
 - 3.16 Cuestionario: Configurando el dibujo

- 4 Ayudas de dibujo
 - 4.1 Dibujo de forma precisa



- 4.2 Rejilla
- 4.3 Modo Forzcursor
- 4.4 Referencias de dibujo
- 4.5 Activacion de referencias a objetos implícitas
- 4.6 Orto
- 4.7 AutoTrack
- 4.8 Entrada dinamica
- 4.9 Punto
- 4.10 Dividir un objeto
- 4.11 Graduar un objeto
- 4.12 Barra de herramientas Consultar
- 4.13 Linea auxiliar
- 4.14 Rayos
- 4.15 Igualar propiedades
- 4.16 Practica - Utilizacion del rastreo y de Autosnap
- 4.17 Cuestionario: Ayudas de dibujo

5 Trabajo en 3D

- 5.1 Conceptos basicos sobre 3D
- 5.2 Vistas estandar
- 5.3 Vistas isometricas
- 5.4 Definicion de un sistema de coordenadas en el espacio 3D
- 5.5 Trabajar con varias Ventanas graficas
- 5.6 Uso de vistas ortogonales e isometricas
- 5.7 Grupo Vistas
- 5.8 ViewCube
- 5.9 Creacion de vistas de camara
- 5.10 Visualizacion dinamica
- 5.11 Orbita libre
- 5.12 Orbita continua 3D
- 5.13 Ruedas de navegacion (SteeringWheels)
- 5.14 Herramientas de las ruedas de navegacion
- 5.15 Encuadre 3D
- 5.16 Zoom 3D
- 5.17 Pivotar
- 5.18 Ajustar distancia
- 5.19 Paseo y vuelo por un dibujo
- 5.20 Planos de delimitacion de ajustes 3D
- 5.21 Definir una vista mediante el tripode
- 5.22 Practica - Vistas de piezas
- 5.23 Cuestionario: Trabajo en 3D

6 Creacion de modelos 3D



- 6.1 Descripción general del modelado 3D
- 6.2 Creación de mallas
- 6.3 Creación de primitivas de mallas 3D
- 6.4 Creación de mallas a partir de otros objetos
- 6.5 Creación de mallas personalizadas (originales)
- 6.6 Creación de mallas mediante conversión
- 6.7 Superficies
- 6.8 Creación de superficies de Procedimiento
- 6.9 Creación de superficies NURBS
- 6.10 Creación de sólidos y superficies a partir de líneas y curvas
- 6.11 Extrusión
- 6.12 Barrido
- 6.13 Solevación
- 6.14 Revolución
- 6.15 Pulsar o tirar de áreas delimitadas
- 6.16 Creación de primitivas de sólidos 3D
- 6.17 Práctica - Creación de una mesa
- 6.18 Práctica - Suplados
- 6.19 Práctica - Construcción de llaves 3D
- 6.20 Práctica - Creación de habitación en 3D
- 6.21 Práctica - Construcción de un templo
- 6.22 Cuestionario: Creación de modelos 3D

- 7 Modificación de objetos 3D
 - 7.1 Información general sobre la modificación de objetos 3D
 - 7.2 Uso de gizmos para modificar objetos
 - 7.3 Uso de pinzamientos de subobjetos 3D
 - 7.4 Uso de pinzamientos para editar sólidos 3D y superficies
 - 7.5 Objetos de sección
 - 7.6 Operaciones booleanas con sólidos
 - 7.7 Edición de sólidos
 - 7.8 Edición de superficies
 - 7.9 Edición de superficies NURBS
 - 7.10 Edición de mallas
 - 7.11 Adición de pliegues a una malla
 - 7.12 Modificación de caras de malla
 - 7.13 Creación y cierre de huecos de malla
 - 7.14 Práctica - Pieza sólida 3D
 - 7.15 Práctica - Perspectiva isométrica
 - 7.16 Práctica - Acotación de sólidos
 - 7.17 Práctica - Edición de superficies
 - 7.18 Práctica - Edición de mallas
 - 7.19 Cuestionario: Modificación de objetos 3D



8 Representación y modelizado de objetos

8.1 Estilos visuales

8.2 Introducción al modelizado

8.3 Eliminación de superficies ocultas

8.4 Configuración de las condiciones de modelizado

8.5 Creación de valores predefinidos de modelizado personalizados

8.6 Control del entorno de renderizado

8.7 Iluminación

8.8 Tipo de luces

8.9 Uso de sombras

8.10 Materiales

8.11 Aplicación de materiales

8.12 Mapeado

8.13 Ajuste de mapas en objetos y caras

8.14 Guardado de imágenes modelizadas

8.15 ShowMotion

8.16 Práctica - Renderización de una pieza sólida 3D

8.17 Práctica - Modelando vistas

8.18 Práctica - Desarrollo de una salita en 3D

8.19 Cuestionario: Representación y modelizado de objetos

9 Apéndice

9.1 Comandos y Variables de AutoCAD 2015

9.2 Cuestionario: Cuestionario final

Duración: 60 Horas

Fecha Inicio: -

Fecha Fin: -

Horario: -

Lugar Impartición: Consultar

Precio: 275,00€

Descuentos: PRECIO ÚNICO. PROMOCIÓN.PACK 5 (120 €) ¡2 CURSOS POR EL PRECIO DE 1!

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.*

