



3D Studio MAX V9 para Arquitectura



Área: DISEÑO GRÁFICO 2D / 3D

Modalidad: Teleformación

Duración: 30 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

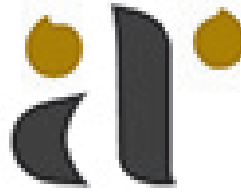
[Matricularme](#)

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

1 Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9 - 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9 - 1.2 Requerimientos técnicos - 1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9 - 1.4 El Escritorio de trabajo - 1.5 Cargar escenas guardadas - 1.6 Guardar escenas - 1.7 Guardar selecciones - 1.8 Salir de Autodesk 3ds Max 9 - 1.9 Práctica - Práctica de iniciación - 1.10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9 - 2 Entorno de 3ds Max 9 - 2.1 Barra de menús - 2.2 Barras de herramientas - 2.3 Barra de herramientas Principal - 2.4 Visores - 2.5 Configuración de los visores - 2.6 Cambio a único visor - 2.7 Trabajar en modo experto - 2.8 Desactivación de un visor - 2.9 Guardar selecciones - 2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa - 2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores - 2.12 Controles de los visores - 2.13 Paneles de comandos - 2.14 Barra de estado y línea de mensajes - 2.15 Controles de animación y tiempo - 2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk - 2.17 Práctica - La interfaz - 2.18 Cuestionario: Entorno de 3ds MAX 9 - 3 Creación de primitivas - 3.1 Primitivas estándar - 3.2 Caja (Box) - 3.3 Cono (Cone) - 3.4 Esfera (Sphere) - 3.5 Geoesfera (GeoSphere) - 3.6 Cilindro (Cylinder) - 3.7 Tubo (Tube) - 3.8 Toroide (Torus) - 3.9 Pirámide (Pyramid) - 3.10 Tetera (Teapot) - 3.11 Plano (Plane) - 3.12 Primitivas extendidas - 3.13 Poliedro (Hedra) - 3.14 Nudo toroide (Torus Knot) - 3.15 Chaflán Caja (ChamferBox) - 3.16 Chaflán Cilindro (ChamferCyl) - 3.17 Bidón (OilTank) - 3.18 Cápsula (Capsule) - 3.19 Huso (Spindle) - 3.20 Extrusión en L (L-Ext) - 3.21 Gengon - 3.22 Extrusión en C (C-Ext) - 3.23 Onda Anillo (RingWave) - 3.24 Hose - 3.25 Prisma (Prism) - 3.26 Cuadrículas de corrección (Patch Grids) - 3.27 Creación de primitivas con el teclado - 3.28 Modificación de primitivas - 3.29 Práctica - Primitivas animadas - 3.30 Cuestionario: Creación de primitivas - 4 Elementos de diseño - 4.1 Puertas (Doors) - 4.2 Ventana (Windows) - 4.3 Escaleras (Stairs) - 4.4 Elementos de diseño AEC - 4.5 Foliage (Follaje) - 4.6 Railing (Vallas) - 4.7 Wall (Pared) - 4.8 Práctica - Levantamiento de una casa - 4.9 Cuestionario: Elementos de diseño - 5 Selección de objetos - 5.1 Introducción a la selección de objetos - 5.2 Selección de objetos individuales con el ratón - 5.3 Selección por región - 5.4 Modos de región parcial y completa - 5.5 Selección por nombres de objetos - 5.6 Selección por color - 5.7 Conjuntos de selección con nombre - 5.8 Filtros de selección - 5.9 Seleccionar por capa - 5.10 Selección de objetos utilizando Track View - 5.11 Bloquear conjunto de selección - 5.12 Grupos - 5.13 Práctica - Selección - 5.14 Cuestionario: Selección de objetos - 6 Representación de los objetos - 6.1 Colores de objetos - 6.2 Selector de colores - 6.3 Definición de colores personalizados - 6.4 Selección de objetos por color - 6.5 Opciones de representación - 6.6 Color de presentación - 6.7 Ocultar - No mostrar objetos - 6.8 Congelar objetos - 6.9 Optimización de la presentación - 6.10 Presentación de vínculos - 6.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes - 6.12 Práctica - Rayos láser animados - 7 Capas - 7.1 Utilización de capas - 7.2 Creación de capas - 7.3 Barra de herramientas Capas - 7.4 Convertir una capa en actual - 7.5 Fijar como actual la capa del objeto - 7.6 Desactivar y activar capas - 7.7 Congelar y descongelar capas - 7.8 Eliminación de capas - 8 Transformación de objetos - 8.1 Aplicación de transformaciones - 8.2 Desplazamiento de objetos - 8.3 Rotación de objetos - 8.4 Escala de objetos - 8.5 Animación de transformaciones - 8.6 Coordenadas de transformación - 8.7 Centros de transformación - 8.8 Uso de las restricciones a los ejes - 8.9 Práctica - Transformaciones - 8.10 Cuestionario: Transformación de objetos - 9 Clonación de objetos - 9.1 Técnicas de clonación - 9.2 Copias, calcos y referencias - 9.3 Clonación con Mayúscula - 9.4 Clonación con Mayúscula-Mover - 9.5 Clonación con Mayúscula-Rotar - 9.6 Pivote local en el centro - 9.7 Pivote local fuera del objeto - 9.8 Centro de selección y Centro de coordenadas - 9.9 Clonación con Mayúscula-Escalar - 9.10 Simetría de objetos - 9.11 Matrices de Objetos - 9.12 Instantánea (Snapshot) - 9.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool) - 9.14 Clone and Align Tool - 9.15 Práctica - Logotipo Corel animado - 9.16



Cuestionario: Clonación de objetos - 10 Objetos Booleanos - 10.1 Concepto de operaciones de Boole - 10.2 Creación de Booleanos - 10.3 Unión de primitivas - 10.4 Intersección de primitivas - 10.5 Substracción (A-B) - 10.6 Substracción (B-A) - 10.7 Cortar - 10.8 Método de copia del operando B - 10.9 Representación de cuerpos booleanos - 10.10 ProBoolean - 10.11 Práctica - Objetos Booleanos - 10.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño - 10.13 Cuestionario: Objetos Booleanos - 11 Creación de formas splines - 11.1 Creación de formas - 11.2 Línea (Line) - 11.3 Rectángulo (Rectangle) - 11.4 Círculo (Circle) - 11.5 Elipse (Ellipse) - 11.6 Arco (Arc) - 11.7 Corona (Donut) - 11.8 Polígono (NGon) - 11.9 Estrella (Star) - 11.10 Texto (Text) - 11.11 Hélice (Helix) - 11.12 Sección (Section) - 11.13 Creación de formas monospline y de varias - 11.14 Vista de forma - 11.15 Creación de splines con el teclado - 11.16 Práctica - Formas - 11.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado - 11.18 Cuestionario: Creación de formas splines - 12 Modificadores - 12.1 El Catálogo de modificadores - 12.2 El panel de comandos Modificar - 12.3 Formato del panel Modify (Modificar) - 12.4 Personalización del conjunto de botones - 12.5 Desactivación y eliminación de modificadores - 12.6 Bend (Curvar) - 12.7 Taper (Afilar) - 12.8 Twist (Torcer) - 12.9 Noise (Ruido) - 12.10 Stretch (Estirar) - 12.11 Squeeze - 12.12 Push - 12.13 Relax (Mullir) - 12.14 Ripple (Rizo) - 12.15 Wave (Onda) - 12.16 Skew (Sesgar) - 12.17 Slice - 12.18 Spherify (Esferificar) - 12.19 Lattice (Celosía) - 12.20 Displace (Desplazar) - 12.21 Substitute - 12.22 Melt (Derretir) - 12.23 Flex (Flexión) - 12.24 Morpher (Morfista) - 12.25 Skin (Piel) - 12.26 Edit Spline (Editar spline) - 12.27 Extrude (Extrudir) - 12.28 Lathe (Torno) - 12.29 Bevel (Biselar) - 12.30 Bevel Profile (Perfil de bisel) - 12.31 Edit Mesh (Editar malla) - 12.32 Práctica - Creación de una mesa - 12.33 Práctica - Ajedrez - 12.34 Cuestionario: Modificadores - 13 Iluminación - 13.1 Iluminación en 3ds Max - 13.2 Control de la luz ambiental - 13.3 Añadir luces predeterminadas - 13.4 Creación de luces - 13.5 Parámetros generales de iluminación - 13.6 Listing Lights - 13.7 Colocación de máximo brillo - 13.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar - 13.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada - 13.10 Práctica - Creación de proyectores - 13.11 Cuestionario: Iluminación - 14 Cámaras - 14.1 Cámaras en 3ds Max - 14.2 Crear cámaras - 14.3 Creación de una vista de cámara - 14.4 Mover las cámaras - 14.5 Parámetros de la cámara - 14.6 Práctica - Placa Corporativa - 14.7 Práctica - El ataque del platillo - 15 Materiales - 15.1 Editor de materiales - 15.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales - 15.3 Controles de materiales - 15.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena - 15.5 Visor de materiales-mapas - 15.6 Definición de los parámetros básicos de un material - 15.7 Almacenamiento de materiales nuevos - 15.8 Otro tipo de materiales no estándar - 15.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales - 15.11 Coordenadas de mapeado - 15.12 El modificador UVW Map - 15.13 Materiales de procedimiento - 15.14 Materiales Matte-Shadow - 15.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace) - 15.16 Práctica - Juego de bolos - 15.17 Práctica - Mapeado por cara - 15.18 Cuestionario: Materiales - 16 Métodos básicos de animación - 16.1 Introducción a las animaciones - 16.2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration - 16.3 Animaciones previas - 16.4 Trayectorias - 16.5 Track View - 16.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición - 16.7 Asignación de controladores - 16.8 Filtros - 16.9 Tipos fuera de rango - 16.10 Inclusión de sonidos en Track View - 16.11 Barra de pistas (Track Bar) - 16.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota - 16.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación - 17 Entorno - 17.1 Efectos de entorno - 17.2 Parámetros comunes de entorno - 17.3 Exposure Control - 17.4 Efectos atmosféricos - 17.5 Volumen luminoso - 17.6 Volumen de niebla - 17.7 Niebla - 17.8 Combustión - 17.9 Práctica - Entornos bajo el agua - 17.10 Cuestionario: Entorno - 17.11 Cuestionario: Cuestionario final -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.
- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso**. De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.