

adaptium

3D Studio MAX V9 para Modelado



Área: DISEÑO GRÁFICO 2D / 3D

Modalidad: Teleformación

Duración: 30 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

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

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 Selección de objetos - 4.1 Introducción a la selección 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 Selección de objetos utilizando Track View - 4.11 Bloquear conjunto de selección - 4.12 Grupos - 4.13 Práctica - Selección - 4.14 Cuestionario: Selección de objetos - 5 Representación de los objetos - 5.1 Colores de objetos - 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 láser animados - 6 Transformación de objetos - 6.1 Aplicación de transformaciones - 6.2 Desplazamiento de objetos - 6.3 Rotación de objetos - 6.4 Escala de objetos - 6.5 Animación de transformaciones - 6.6 Coordenadas de transformación - 6.7 Centros de transformación - 6.8 Uso de las restricciones a los ejes - 6.9 Práctica - Transformaciones - 6.10 Cuestionario: Transformación de objetos - 7 Clonación de objetos - 7.1 Técnicas de clonación - 7.2 Copias, calcos y referencias - 7.3 Clonación con Mayúscula - 7.4 Clonación con Mayúscula-Mover - 7.5 Clonación con Mayúscula-Rotar - 7.6 Pivote local en el centro - 7.7 Pivote local fuera del objeto - 7.8 Centro de selección y Centro de coordenadas - 7.9 Clonación con Mayúscula-Escalar - 7.10 Simetría de objetos - 7.11 Matrices de Objetos - 7.12 Instantánea (Snapshot) - 7.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool) - 7.14 Clone and Align Tool - 7.15 Práctica - Logotipo Corel animado - 7.16 Cuestionario: Clonación de objetos - 8 Objetos Booleanos - 8.1 Concepto de operaciones de Boole - 8.2 Creación de Booleanos - 8.3 Unión de primitivas - 8.4 Intersección de primitivas - 8.5 Substracción (A-B) - 8.6 Substracción (B-A) - 8.7 Cortar - 8.8 Método de copia del operando B - 8.9 Representación de cuerpos booleanos - 8.10 ProBoolean - 8.11 Práctica - Objetos Booleanos - 8.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño - 8.13 Cuestionario: Objetos Booleanos - 9 Creación de formas splines - 9.1 Creación de

adaptium

formas - 9.2 Línea (Line) - 9.3 Rectángulo (Rectangle) - 9.4 Círculo (Circle) - 9.5 Elipse (Ellipse) - 9.6 Arco (Arc) - 9.7 Corona (Donut) - 9.8 Polígono (NGon) - 9.9 Estrella (Star) - 9.10 Texto (Text) - 9.11 Hélice (Helix) - 9.12 Sección (Section) - 9.13 Creación de formas monospline y de varias - 9.14 Vista de forma - 9.15 Creación de splines con el teclado - 9.16 Práctica - Formas - 9.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado - 9.18 Cuestionario: Creación de formas splines - 10 Modelado NURBS - 10.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS - 10.2 Creación de Curvas NURBS - 10.3 Creación de Superficies NURBS - 10.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas - 10.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines - 10.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max - 10.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS - 10.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto - 10.9 Cuestionario: Modelado NURBS - 11 Modificadores - 11.1 El Catálogo de modificadores - 11.2 El panel de comandos Modificar - 11.3 Formato del panel Modify (Modificar) - 11.4 Personalización del conjunto de botones - 11.5 Desactivación y eliminación de modificadores - 11.6 Bend (Curvar) - 11.7 Taper (Afilar) - 11.8 Twist (Torcer) - 11.9 Noise (Ruido) - 11.10 Stretch (Estirar) - 11.11 Squeeze - 11.12 Push - 11.13 Relax (Mullir) - 11.14 Ripple (Rizo) - 11.15 Wave (Onda) - 11.16 Skew (Sesgar) - 11.17 Slice - 11.18 Spherify (Esferificar) - 11.19 Lattice (Celosía) - 11.20 Displace (Desplazar) - 11.21 Substitute - 11.22 Melt (Derretir) - 11.23 Flex (Flexión) - 11.24 Morpher (Morfista) - 11.25 Skin (Piel) - 11.26 Edit Spline (Editar spline) - 11.27 Extrude (Extrudir) - 11.28 Bevel (Biselar) - 11.29 Bevel Profile (Perfil de bisel) - 11.30 Edit Mesh (Editar malla) - 11.31 Práctica - Creación de una mesa - 11.32 Práctica - Ajedrez - 11.33 Cuestionario: Modificadores - 12 Vista esquemática - 12.1 Utilidad de la vista esquemática - 12.2 Trabajar con la Vista esquemática - 12.3 Ventana Vista esquemática - 12.4 Configuración de vista esquemática - 12.5 Operaciones básicas en la ventana vista - 12.6 Práctica - Pelota de fútbol - 13 Cámaras - 13.1 Cámaras en 3ds Max - 13.2 Crear cámaras - 13.3 Creación de una vista de cámara - 13.4 Mover las cámaras - 13.5 Parámetros de la cámara - 13.6 Práctica - Placa Corporativa - 13.7 Práctica - El ataque del platillo - 14 Materiales - 14.1 Editor de materiales - 14.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales - 14.3 Controles de materiales - 14.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena - 14.5 Visor de materiales-mapas - 14.6 Definición de los parámetros básicos de un material - 14.7 Almacenamiento de materiales nuevos - 14.8 Otro tipo de materiales no estándar - 14.9 Imágenes bitmap - 14.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales - 14.11 Coordenadas de mapeado - 14.12 El modificador UVW Map - 14.13 Materiales de procedimiento - 14.14 Materiales Matte-Shadow - 14.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace) - 14.16 Práctica - Juego de bolos - 14.17 Práctica - Mapeado por cara - 14.18 Cuestionario: Materiales - 15 Objetos Solevados - 15.1 Lofting (solevación) - 15.2 Solevación con Asignar recorrido - 15.3 Solevación con Asignar forma - 15.4 Comparación de formas - 15.5 Alineación del primer vértice de la forma - 15.6 Desplazamiento de formas - 15.7 Solevación de formas con varias splines - 15.8 Uso de texto como recorrido - 15.9 Deformaciones de objetos solevados - 15.10 Deformación escalar - 15.11 Deformación por torsión - 15.12 Deformación por oscilación - 15.13 Deformación en bisel - 15.14 Deformación por ajuste - 15.15 Práctica - Linterna - 15.16 Práctica - Partición de cilindros - 15.17 Cuestionario: Objetos Solevados - 16 Objetos de Composición - 16.1 Transformar - 16.2 Scatter (Dispersar) - 16.3 Conform (Conformar) - 16.4 Connect (Conectar) - 16.5 ShapeMerge (FusForma) - 16.6 Terrain (Terreno) - 16.7 Práctica - La Cueva - 16.8 Cuestionario: Cuestionario final -

METODOLOGÍA

- **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.

adaptium

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.