

# adaptium

## 3DS MAX 2015



**Área:** DISEÑO GRÁFICO 2D / 3D

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 60 h

**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

## 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

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 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 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

# adaptium

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 esquemática 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 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 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 (Lifting) 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 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 Configuración 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 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

## 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

# adaptium

estudio que estime más oportuno.

- En todo momento contará con un **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.