3D Studio MAX V9 para modelado (30 horas)



Categoría: Creación, diseño y edición digital
Página del curso: https://www.ensenanzadual.com/cursos/3d-studio-max-v9-para-modelado-30-horas-2/

Objetivo

Con el **Curso** de 30 horas de **3D Studio MAX V9 para modelado** adquirirás los conocimientos necesarios para crear objetos, su representación y transformación, así como el modelado NURBS.

Descripción

1. ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK 3DS MAX 9
    - Introducción a Autodesk 3ds Max 9. - Requerimientos técnicos. - Ejecución de Autodesk 3ds Max 9. - El escritorio de trabajo. - Cargar escenas guardadas. - Guardar escenas. - Guardar selecciones. - Salir de Autodesk 3ds Max 9. -

Práctica - Práctica de iniciación. - Cuestionario: animación 3D con Autodesk 3ds Max 9.

2. ENTORNO DE 3DS MAX 9

- Barra de menús. - Barras de herramientas. - Barra de herramientas principal. - Visores. - Configuración de los visores. - Cambio a único visor. - Trabajar en modo experto. - Desactivación de un visor. - Guardar selecciones. - Selección de niveles de degradación adaptativa. - Trabajar imágenes de fondo en los visores. - Controles de los visores. - Paneles de comandos. - Barra de estado y línea de mensajes. - Controles de animación y tiempo. - Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk. - Práctica - La interfaz. - Cuestionario: el entorno de 3ds MAX 9.

3. CREACIÓN DE PRIMITIVAS

- Primitivas estándar. - Caja (Box). - Cono (Cone). - Esfera (Sphere). - Geoesfera (GeoSphere). - Cilindro (Cylinder). - Tubo (Tube). - Toroide (Torus). - Pirámide (Pyramid). - Tetera (Teapot). - Plano (Plane). - Primitivas extendidas. - Poliedro (Hedra). - Nudo toroide (Torus Knot). - Chaflán Caja (ChamferBox). - Chaflán Cilindro (ChamferCyl). - Bidón (OilTank). - Cápsula (Capsule). - Huso (Spindle). - Extrusión en L (L-Ext). - Gengon. - Extrusión en C (C-Ext). - Onda Anillo (RingWave). - Hose. - Prisma (Prism). - Cuadrículas de corrección (Patch Grids). - Creación de primitivas con el teclado. - Modificación de primitivas. - Práctica - Primitivas animadas. - Cuestionario: creación de primitivas.

4. SELECCIÓN DE OBJETOS

- Introducción a la selección de objetos. - Selección de objetos individuales con el ratón. - Selección por región. - Modos de región parcial y completa. - Selección por nombres de objetos. - Selección por color. - Conjuntos de selección con nombre. - Filtros de selección. - Seleccionar por capa. - Selección de objetos utilizando Track View. - Bloquear conjunto de selección. - Grupos. - Práctica - Selección. - Cuestionario: selección de objetos.

5. REPRESENTACIÓN DE LOS OBJETOS

- Colores de objetos. - Selector de colores. - Definición de colores personalizados. - Selección de objetos por color. - Opciones de representación.

- Color de presentación. - Ocultar - no mostrar objetos. - Congelar objetos. - Optimización de la presentación. - Presentación de vínculos. - Práctica - Creación de logotipos flotantes. - Práctica - Rayos láser animados.

6. TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

- Aplicación de transformaciones. - Desplazamiento de objetos. - Rotación de objetos. - Escala de objetos. - Animación de transformaciones. - Coordenadas de transformación. - Centros de transformación. - Uso de las restricciones a los ejes. - Práctica - Transformaciones. - Cuestionario: transformación de objetos.

7. CLONACIÓN DE OBJETOS

- Técnicas de clonación. - Copias, calcos y referencias. - Clonación con Mayúscula. - Clonación con Mayúscula-Mover. - Clonación con Mayúscula-Rotar. - Pivote local en el centro. - Pivote local fuera del objeto. - Centro de selección y centro de coordenadas. - Clonación con Mayúscula-Escalar. - Simetría de objetos. - Matrices de objetos. - Instantánea (Snapshot). - Herramienta de espaciado (Spacing Tool). - Clone and Align Tool. - Práctica - Logotipo Corel animado. - Cuestionario: clonación de objetos.

8. OBJETOS BOOLEANOS

- Concepto de operaciones de Boole. - Creación de Booleanos. - Unión de primitivas. - Intersección de primitivas. - Substracción (A-B). - Substracción (B-A). - Cortar. - Método de copia del operando B. - Representación de cuerpos booleanos. - ProBoolean. - Práctica - Objetos Booleanos. - Práctica - Modelado de un cenicero de diseño. - Cuestionario: objetos Booleanos.

9. CREACIÓN DE FORMAS SPLINES

- Creación de formas. - Línea (Line). - Rectángulo (Rectangle). - Círculo (Circle). - Elipse (Ellipse). - Arco (Arc). - Corona (Donut). - Polígono (NGon). - Estrella (Star). - Texto (Text). - Hélice (Helix). - Sección (Section). - Creación de formas monospline y de varias. - Vista de forma. - Creación de splines con el teclado. - Práctica - Formas. - Práctica - Creación de una placa con texto sangrado. - Cuestionario: creación de formas splines.

10. MODELADO NURBS

- Uso de curvas y superficies NURBS. - Creación de curvas NURBS. - Creación

de superficies NURBS. - Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas. - Creación de curvas NURBS a partir de splines. - Asociar e importar objetos de 3ds Max. - Edición de curvas y superficies NURBS. - Edición de NURBS a nivel de subobjeto. - Cuestionario: modelado NURBS.

11. MODIFICADORES

    - El catálogo de modificadores. - El panel de comandos Modificar. - Formato del panel Modify (Modificar). - Personalización del conjunto de botones. - Desactivación y eliminación de modificadores. - Bend (Curvar). - Taper (Afilar). - Twist (Torcer). - Noise (Ruido). - Stretch (Estirar). - Squeeze. - Push. - Relax (Mullir). - Ripple (Rizo). - Wave (Onda). - Skew (Sesgar). - Slice. - Spherify (Esferificar). - Lattice (Celosía). - Displace (Desplazar). - Substitute. - Melt (Derretir). - Flex (Flexión). - Morpher (Morfista). - Skin (Piel). - Edit Spline (Editar spline). - Extrude (Extrudir). - Lathe (Torno). - Bevel (Biselar). - Bevel Profile (Perfil de bisel). - Edit Mesh (Editar malla). - Práctica - Creación de una mesa. - Práctica - Ajedrez. - Cuestionario: modificadores.

12. VISTA ESQUEMÁTICA

    - Utilidad de la vista esquemática. - Trabajar con la Vista esquemática. - Ventana Vista esquemática. - Configuración de vista esquemática. - Operaciones básicas en la ventana vista. - Práctica - Pelota de fútbol.

13. CÁMARAS

    - Cámaras en 3ds Max. - Crear cámaras. - Creación de una vista de cámara. - Mover las cámaras. - Parámetros de la cámara. - Práctica - Placa Corporativa. - Práctica - El ataque del platillo.

14. MATERIALES

    - Editor de materiales - Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales. - Controles de materiales. - Aplicación de materiales a los objetos de una escena. - Visor de materiales-mapas. - Definición de los parámetros básicos de un material. - Almacenamiento de materiales nuevos. - Otro tipo de materiales no estándar. - Imágenes bitmap. - Utilización de imágenes bitmap en materiales. - Coordenadas de mapeado. - El modificador UVW Map. - Materiales de procedimiento. - Materiales Matte-Shadow. - Materiales de

emisión de rayos (Raytrace). - Práctica - Juego de bolos. - Práctica - Mapeado por cara. - Cuestionario: materiales.

15. OBJETOS SOLEVADOS

    - Lofting (solevación). - Solevación con Asignar recorrido. - Solevación con Asignar forma. - Comparación de formas. - Alineación del primer vértice de la forma. - Desplazamiento de formas. - Solevación de formas con varias splines. - Uso de texto como recorrido. - Deformaciones de objetos solevados. - Deformación escalar. - Deformación por torsión. - Deformación por oscilación. - Deformación en bisel. - Deformación por ajuste. - Práctica - Linterna. - Práctica - Partición de cilindros. - Cuestionario: objetos solevados.

16. OBJETOS DE COMPOSICIÓN

    - Transformar. - Scatter (Dispersar). - Conform (Conformar). - Connect (Conectar). - ShapeMerge (FusForma).. - Terrain (Terreno). - Práctica - La Cueva.

Información adicional

- Online: Si
- Horas: 30
- Tipo: Profesiones
- Unidades: 16