

## Diseño Gráfico y animación 3D



Diseño Gráfico y animación 3D

Calificación: Sin calificación

**Precio**

15,00 €

[Haga una pregunta sobre este producto](#)

Descripción

DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN 3D ( 3D Studio MAX 2015 para animación+ AutoCAD 2015 3D)

**Precio real 350 Euros Precio oferta especial 15 Euros**

Duración en horas: 60

Diplomas Certificado acreditativo y personalizado

Una vez lo adquiera desde añadir al carro, le enviaremos a su email las indicaciones y claves de acceso a la Plataforma de teleformación multimedia

OBJETIVOS DEL CURSO

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 curso incluye numerosas las prácticas, así como explicaciones audiovisuales y cuestionarios.

ÍNDICE

## 3D Studio MAX 2015 para animación

### 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 menus
- 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 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 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 Chaflan (ChamferBox)
- 2.16 Cilindro Chaflan (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 Selección de objetos

- 3.1 Introducción a la selección 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 jerárquico y Edición

9.7 Asignación de controladores

9.8 Filtros

9.9 Tipos fuera de rango

9.10 Inclusión de sonidos en Track View

9.11 Barra de pistas (Track Bar)

9.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota

9.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

### 10 Jerarquías y cinemática

10.1 Jerarquía de objetos

10.2 Cinemática directa

10.3 Vinculación jerárquica de objetos

10.4 Bloqueo de ejes en una jerarquía

10.5 Liberación de ejes vinculados

10.6 Cinemática inversa (CI)

10.7 Definición de parametros de unión

### 11 Posproducción de escenas

11.1 Edición en Video Post

11.2 Barra de herramientas de Video Post

11.3 Barra de estado de Video Post

11.4 Composición en Video Post

11.5 Generación de una salida en archivo

11.6 Efectos de representación

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 Información del programa
- 1.2 Novedades de AutoCAD 2015
- 1.3 Requisitos del sistema
- 1.4 Ejecución de AutoCAD
- 1.5 Pantalla de bienvenida de AutoCAD
- 1.6 Cuadro de diálogo 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 Práctica - Creación 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 ratón
- 2.3 Menus contextuales
- 2.4 Organización de las Ventanas de vista
- 2.5 Guardar la configuración de Ventanas gráficas
- 2.6 Visualización 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 visualización de la interfaz
- 2.12 Perfiles de usuario

- 2.13 Práctica - Creación de una pieza mecánica
- 2.14 Práctica - Visualización 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 Ubicación geográfica de un dibujo
- 3.5 Utilización de capas
- 3.6 Creación de capas
- 3.7 Convertir una capa en actual
- 3.8 Desactivar y activar capas
- 3.9 Inutilización de capas
- 3.10 Bloquear y desbloquear capas
- 3.11 Cambio de las propiedades de las capas
- 3.12 Filtración de capas
- 3.13 Eliminación 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 Activación de referencias a objetos implícitas
- 4.6 Orto
- 4.7 AutoTrack
- 4.8 Entrada dinámica
- 4.9 Punto
- 4.10 Dividir un objeto
- 4.11 Graduar un objeto
- 4.12 Barra de herramientas Consultar



- 4.13 Línea auxiliar
- 4.14 Rayos
- 4.15 Igualar propiedades
- 4.16 Práctica - Utilización del rastreo y de Autosnap
- 4.17 Cuestionario: Ayudas de dibujo

### 5 Trabajo en 3D

- 5.1 Conceptos básicos sobre 3D
- 5.2 Vistas estándar
- 5.3 Vistas isométricas
- 5.4 Definición de un sistema de coordenadas en el espacio 3D
- 5.5 Trabajar con varias Ventanas gráficas
- 5.6 Uso de vistas ortogonales e isométricas
- 5.7 Grupo Vistas
- 5.8 ViewCube
- 5.9 Creación de vistas de cámara
- 5.10 Visualización dinámica
- 5.11 Órbita libre
- 5.12 Órbita continua 3D
- 5.13 Ruedas de navegación (SteeringWheels)
- 5.14 Herramientas de las ruedas de navegación
- 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 delimitación de ajustes 3D
- 5.21 Definir una vista mediante el trípode
- 5.22 Práctica - Vistas de piezas
- 5.23 Cuestionario: Trabajo en 3D

### 6 Creación 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

### Comentarios

Aún no hay comentarios para este producto.