

## Animación 3D



**Área:** Packs pymes en general

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 60 h

**Precio:** 450.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

 [Tienda online](#)

[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

3D Studio MAX 2015 - 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 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 estandar - 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 Piramide (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 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 seleccion - 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 láser 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

**EMAIL:** [info@mferrerconsultores.com](mailto:info@mferrerconsultores.com)

**TEÍFONO:** 635952170

<https://www.mferrerconsultores.com>

- 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 Mayúscula - 8.4 Clonación con Mayúscula-Mover - 8.5 Clonación con Mayúscula-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 - 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 Celosía (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 - 13.8 Cuestionario: Vista esquemática - 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 - 15.8 Cuestionario: Cámaras - 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 estandar - 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 (Lofting) - 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 Deformación 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 - 18.8 Cuestionario: Objetos de composición - 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 diálogo Configuración de tiempo - 21.3 Animaciones previas - 21.4 Trayectorias - 21.5 Track View - 21.6 Las ventanas Arbol jerárquico y Edición

**EMAIL: [info@mferrerconsultores.com](mailto:info@mferrerconsultores.com)**

**TELÉFONO: 635952170**

**<https://www.mferrerconsultores.com>**

- 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 - 22.8 Cuestionario: Jerarquías y cinemática - 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 - 24 Posproducción de escenas - 24.1 Edición en Video Post - 24.2 Barra de herramientas de Video Post - 24.3 Barra de estado de Video Post - 24.4 Composición en Video Post - 24.5 Generación de una salida en archivo - 24.6 Efectos de representación - 24.7 Cuestionario: Posproducción de escenas - 24.8 Cuestionario: Cuestionario final -

## METODOLOGIA

La actividad tutorial será bidireccional, es decir, tanto el alumno se puede poner en contacto con el tutor para solventar dudas o dificultades como el tutor con el alumno para establecer un contacto directo con él, comprobar su nivel de progreso en el estudio, su grado de motivación y su situación personal en relación con su participación en la acción formativa.

Las características de la metodología de este tipo de acciones formativas son:

**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 **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. Va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo test de autoevaluación.

**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.

## 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.

---

**EMAIL: [info@mferrerconsultores.com](mailto:info@mferrerconsultores.com)**

**TELÉFONO: 635952170**

**<https://www.mferrerconsultores.com>**



32 Mbytes de RAM o superior.

## CONTROLES APRENDIZAJE

Se llevará a cabo una **evaluación continua**, con el seguimiento a través de las tutorías que van haciendo los profesores, para comprobar si ha habido un aprovechamiento real del curso. Para ello, el alumnado deberá realizar todos los ejercicios que acompañan a los contenidos del curso (evaluaciones, autoevaluaciones, cuestionarios, ejercicios prácticos, etc.) para evaluar que van consiguiendo los contenidos adecuados.

De igual modo, se realizará una **evaluación final**, donde el alumno deberá de responder adecuadamente al examen de evaluación final que será corregido automáticamente una vez realizado.

### Plazos de realización:

**Evaluación continua:** con objeto de garantizar el máximo aprovechamiento del curso, se recomienda al alumnado que entregue los ejercicios prácticos, autoevaluaciones, cuestionarios a lo largo del curso.

**Evaluación final:** se recomienda que se realice una vez finalizado todo el curso, es decir, el último día del mismo, para poder responder adecuadamente a las preguntas que se indiquen.

**Evaluación continua:** durante todos los días del curso.

**Evaluación final:** un día después de la finalización del curso.

---

**EMAIL: [info@mferrerconsultores.com](mailto:info@mferrerconsultores.com)**

**TELÉFONO: 635952170**

**<https://www.mferrerconsultores.com>**