

# 3 AUTODESK® 3DS MAX® 2017



grupo  
**fleming**  
hemos aprendido  
mucho enseñando

edib

## Curso de **3DStudio MAX 2017**

**48 horas de formación**

**Fecha de inicio: 15/01/2018**

**Fecha de finalización: 07/03/2018 Lunes y Miércoles de 17:00 a 20:00**

**horas Precio: 395€**

*Dirigido a Ingenieros, Arquitectos, Dibujantes Técnicos,  
Estudiantes y en general a toda persona involucrada en el  
campo del diseño y/o dibujo para ingeniería.*

### **Introducción al curso**

Aprenderás a dominar el espacio de trabajo del programa y las técnicas básicas de modelado iluminación texturizado, animación y render. Las clases son presenciales bajo una metodología práctica. Se certifica la asistencia al curso mediante certificado oficial de Autodesk.

# 3D STudio MAX

*“Con esta herramienta podrás comunicar tus ideas y/o proyectos de una manera más eficiente”*

## Objetivos del curso

Aportar al alumno de un modo rápido y sencillo los conocimientos básicos sobre el funcionamiento del programa y la aplicación de este en diferentes tipos de proyectos profesionales relacionados con la arquitectura, interiorismo o similares.

## El profesor

Juan Antonio Gálvez. Diseñador gráfico e interiorista.

## TEMARIO

### 1. Entorno de trabajo

Barra de menús  
Barra de herramientas: Principal  
Panel de comandos  
Barra de estado  
Barra de animación  
Barra de visualización

### 2. Configuración

Unidades  
Viewports  
Layout  
Rejilla  
Activación desactivación de vistas.  
Vista activa  
Snaps

### 3. Visualización

Tipos de objetos y maneras de filtrarlos  
Vistas en general  
Modos de vista: alámbrico, sombreado, realista, realista c/aristas  
Modo suavizado y modo plano  
Modos vista previa vs render \_nal  
Auxiliares: Horizonte, grilla, ejes coordenadas  
Anclar vista de render  
Ocultamiento/desocultamiento de objetos

### 4. Creación

Formas básicas

# 3D STudio MAX

Formas extendidas  
Objetos compuestos  
Puertas  
Ventanas  
Escaleras  
Elementos de construcción accesorios

### 5. Modificación

Modificadores  
Objeto y sub-objeto  
Elementos del objeto  
Jerarquía-pivote

### 6. Animación básica

Controles animación  
Definición rango de la animación  
Concepto y asignación de cuadros clave (keyframe)  
Formatos de vídeo, TV y Cine. Informática  
Área segura de render  
Resolución de imprenta vs resolución vídeo  
Contenedores y codecs  
Concepto de render en red (granjas de render)

### 7. Utilidades

Navegador activo (Asset browser)  
(Camera match)  
Measure

### 8. Selección

Selección directa  
Por área (rectángular,circular, poligonal)  
Modos ventana  
Selección por nombre  
Filtros de selección  
Anclaje de los objetos seleccionados.  
Grupos de selección

### 9. Manejo de los objetos en la escena

Selección, desplazamiento, rotación y escalado  
Agrupamiento  
Gizmo de transformación

# 3D STudio MAX

*“Podrás realizar proyectos profesionales relacionados con la arquitectura, interiorismo o similares”*

Estados del Gizmo de transformación (Desplazamiento, rotación, escala)

Punto de ubicación del gizmo

## 10. Coordenadas

Vista, Pantalla, Global, Parenteral, Local, Cardán, rejilla, Trabajo

## 11. Materiales

Editor de materiales

Tipos de materiales (Standard, MentalRay)

Asignación a objetos, caras

Mapas: Tipos, Niveles

Distribución: UVW Mapping

Canales

Niveles de mapeado: Difuso, Bump, opacidad...

## 12. Edición de objetos

Conversión de objetos (Mallas, Esplines, etc.)

Asignación de modificadores vs aplastar pila

Edición de vértices (inserción, refinamiento, eliminación, etc)

Tipos de vértices en el Spline (corner, bezier, bezier corner, suavizado)

Edición de caras (Adición, separación, división, creación)

Copia, descomposición de elementos, clonación

Clonación: copia, instancia, referencia

Matrices: rectangular, polar y otras

## 13. Importación/Exportación

Importación desde otros formatos

Formatos 2D y 3D

Importación a la escena desde AutoCAD

Preparación del modelo y cosas a tener en cuenta en AutoCAD

Importación por partes

Referencias externas

## 14. Luces

Estandar

Photométrica

Luces puntuales, focos y distantes

Luz ambiente

Cámaras

# 3D STudio MAX

Libre

Con objetivo definido (target)

## 15. Render

Configuración de la escena

Fondo (background)

Formato y tamaño de imagen. Resolución

Motor de render asignado (Scanline y MentalRay)

Técnicas de rendering

Trazado de rayos

## MATRICULACIÓN

Nº de plazas por grupo para este curso: 10

### Formalización de la matrícula

La formalización de la matrícula podrá efectuarse a través de la secretaría del centro o realizando un ingreso en el siguiente número de cuenta: Banco Sabadell: 0081 5333 07 0001108820 indicando en el concepto de la transferencia a qué curso corresponde el pago.

### Formas de pago

Pago fraccionado.

### Cancelaciones de matrícula

Los alumnos, una vez matriculados y que no empiecen su formación, no podrán solicitar la devolución de su matrícula.

Si un alumno desea darse de baja durante el curso deberá comunicarlo a la secretaría del centro para anular su inscripción y cancelar los pagos de las siguientes mensualidades desde la fecha de baja.

Si EDIB, por motivos extraordinarios tuviera que cancelar alguno de sus cursos, se procedería automáticamente a la devolución del importe aportado por el alumno.

Avda. Portugal, 1A. 07012 Palma de Mallorca. Illes Balears

T. 971 761 808 / 971 208 653 F. 971 721 388

+ info en [www.escuelaedib.com](http://www.escuelaedib.com)  