



**Estudia
Online**.com

Profesional en diseño con Autocad y 3D MAX

CARACTERÍSTICAS DEL CURSO

El curso se realiza de forma íntegra en nuestro “campus virtual”, el cual está operativo 24x7x365.

El campus dispone de diferentes vías de comunicación con los tutores/as del curso, desde las que el alumno podrá plantear las dudas que le surjan durante la realización de su formación.

La duración del curso es de 200h. las cuales se pueden realizar durante todo el periodo de vigencia de las claves de acceso.

A la finalización del curso con éxito, tras superar los controles de evaluación y la revisión de los contenidos formativos, se expedirá la certificación y será enviado digitalmente al alumno finalizado.

3D MAX 2016

Objetivos

Conocer uno de los programas más utilizado en la creación de objetos en 3d y de animaciones.

El curso inicia con un nivel básico que no requiere conocimientos previos, que permitirá a los alumnos conocer el entorno del programa y crear los primeros objetos básicos.

Una vez consolidados estos conocimientos, se aprenderá a utilizar opciones más avanzadas que va a permitir crear objetos más complejos, así como conocer las diferentes opciones de visualización.

Finalmente se enseña a utilizar de forma básica los elementos avanzados de las animaciones 3d, como son la utilización de luces y cámaras. Para acabar se enseña el sistema de renderizado para extraer los diseños en formatos reproducibles.

MÓDULO 1. INTERFAZ

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. El panel de comandos
4. La barra inferior

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

1. Crear y guardar escenas
2. Importar y exportar escenas

MÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

1. Creación de objetos
2. Cambiar nombre y color

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

1. Los métodos de creación
2. Creación de Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. Segmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

1. Los modificadores
2. La pila de modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS

1. Polígonos
2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado

MÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

1. Introducción a las Propiedades de los materiales
2. Material editor
3. Material / Map Browser y Explorer
4. Material estándar y sombreadores
5. Mapas 2D
6. Mapas 3D
7. Materiales compuestos y modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

1. Cámaras
2. Luces

MÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

1. La animación con Auto Key
2. La animación con Set Key
3. Edición de fotogramas clave
4. Propiedades de reproducción
5. Modificaciones desde la hoja de rodaje

6. El editor de curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA RENDERIZACIÓN

1. ¿Qué es la renderización?
2. Renderización
3. Efectos de renderización

Autocad 2017

Objetivos

Conocer la última versión del programa de Autodesk, Autocad 2017. El alumno aprenderá desde el nivel más básico, no requiere conocimientos previos, utilizara las herramientas principales para la creación de objetos 2D. La evolución del conocimiento pasara por el estudio de opciones más avanzadas para poder realizar trabajos profesionales con esta herramienta CAD/CAM.

Finalmente se abordan las opciones principales para el trabajo en 3D, permitiendo al alumno crear objeto 3D o convertir objeto de 2D a 3D. Pudiendo aplicar opciones avanzadas referentes a iluminación, cámaras y renderizado.

Módulo 1: Interfaz

1. Inicio
2. Menús de Autocad.
3. Creación de documentos.
4. Herramientas básicas de dibujo.
5. Utilización y configuración del "grid"
6. Herramientas de vista.

(1-2-3-4-5-6)

Módulo 2: Herramientas de dibujo

1. Herramientas de creación de objetos.
 - a. Formas básicas.
 - b. Objetos complejos (polilíneas)
 - c. Splines y Bezier
 - d. Arandelas y Mallas

(7-8-9-10-11-12)

Módulo 3: Modificadores

1. Herramientas para modificar objetos.

- a. Copiar, mover, colnar. Simetrías
- b. Creación de colección de objetos
 - i. Matrices polares, rectangulares.
- c. Intersección de objetos
 - i. Empalmes, chaflanes.
- d. Objetos paralelos
 - i. Equidistancias.
- e. Partir objetos, segmentos, etc.

(13-14

Módulo 4: Capas y texto

- 1. Trabajo con capas.
 - a. Creación, modificación.
 - b. Gestión de capas.
- 2. Trabajo con texto.
 - a. Texto en forma de párrafo.
 - b. Texto en forma de línea, títulos.
- 3. Trabajo con cotas.
 - a. Creación.
 - b. Configuración.
 - c. Gestión y uso de las cotas.

Módulo 5: Trabajo con objetos

- 1. Bloques de objetos.
 - a. Creación.
 - b. Gestión de bloques.
- 2. Incrustar imágenes.

Módulo 6: Herramientas de consulta

- 1. Herramienta Medir.
- 2. Consulta paramétrica.
- 3. Estilos de punto.
- 4. Propiedades de objetos.

Módulo 7: Impresión

- 1. Configuración de la impresión.
- 2. Determinación escala.
- 3. Tipos de impresión.
- 4. Herramientas “expres”

Módulo 8: Objetos 3D

5. Configuración de vistas.
6. Creación objetos 3D primitivas.
7. Opciones de creación de objetos 3d complejos.
 - a. Herramientas booleanas.
8. Conversión objetos 2D a 3D.
9. Renderización
10. Materiales.
11. Luces
12. Cámaras.