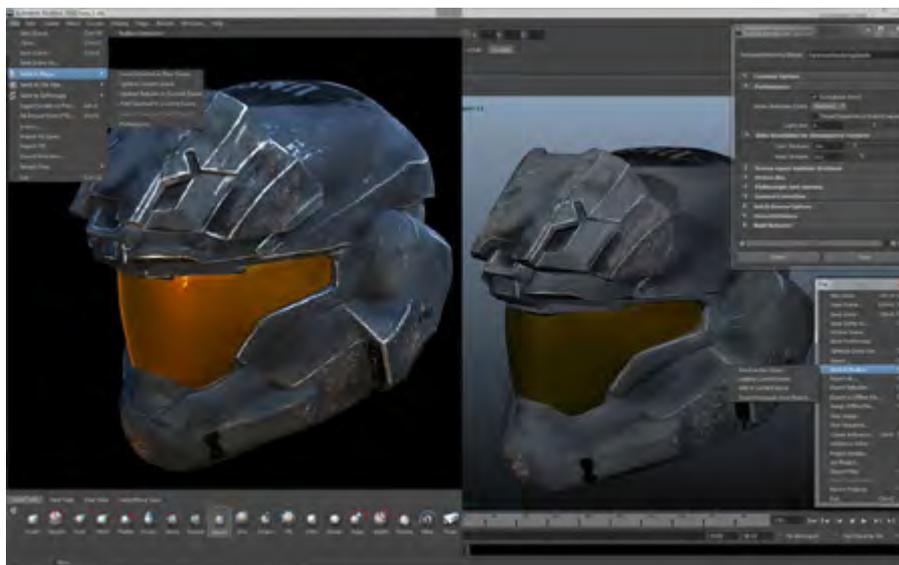


### 3D STUDIO MAX

**REQUISITOS:** Es necesario conocimiento básico de **Windows**

**OBJETIVOS:** Se pretende que una vez realizados los ejercicios del manual, el alumno será capaz de desenvolverse cómodamente con las principales herramientas del **3ds Max**.

**METODOLOGÍA:** Todos nuestros cursos emplean una metodología activa y práctica desde el primer día. Clases personalizadas, con **profesor, presenciales en Barcelona y/o combinadas con Aula Virtual**.



**HORARIOS:** Totalmente flexibles, modificándolos según sus necesidades.

**DURACIÓN:** La duración del curso es de **30** horas.

Estas horas son estimadas a modo de referencia, no todos los alumnos necesitan las mismas horas, todo depende de la capacidad de cada uno en asimilar el temario.

## CONTENIDO: 3D STUDIO MAX

- 001 CONOCER LA INTERFAZ DE 3DS MAX 2012
- 002 PERSONALIZAR EL PROGRAMA
- 003 TRABAJAR CON LOS MENÚS CUAD
- 004 MANEJAR EL SISTEMA DE COORDENADAS
- 005 CONFIGURAR VISORES ÁREA DE TRABAJO
- 006 HERRAMIENTA NAVEGACIÓN VIEWCUBE
- 007 CONTROL STEERINGWHEELS
- 008 HERRAMIENTA INFOCENTER
- 009 ABRIR, GUARDAR Y CERRAR
- 010 SELECCIONAR OBJETOS
- 011 FILTRAR OBJETOS PARA SU SELECCIÓN
- 012 OCULTAR OBJETOS
- 013 OCULTAR OBJETOS DESDE PANEL DISPLAY
- 014 ORGANIZAR OBJETOS EN GRUPOS
- 015 GESTIONAR GRUPOS DE OBJETOS
- 016 CREAR CAPAS
- 017 GESTIONAR LAS CAPAS DE UNA ESCENA
- 018 CONFIGURAR UNIDADES Y CUADRÍCULA
- 019 UBICAR Y DIMENSIONAR OBJETOS
- 020 TRABAJAR CON OBJETOS AYUDANTES
- 021 AGRUPAR Y GUARDAR OBJETOS
- 022 EDITAR OBJETOS DE UN CONTENEDOR
- 023 ALINEAR OBJETOS EN UNA ESCENA
- 024 CREAR PRIMITIVAS ESTÁNDAR
- 025 CREAR PRIMITIVAS EXTENDIDAS
- 026 DIBUJAR VENTANAS
- 027 CAMBIAR EL NOMBRE Y EL COLOR
- 028 MOVER OBJETOS
- 029 ROTAR OBJETOS
- 030 ESCALAR OBJETOS
- 031 CREAR COPIAS EXACTAS DE UN OBJETO
- 032 OBTENER VARIAS COPIAS A LA VEZ
- 033 CLONAR Y ALINEAR OBJETOS
- 034 ROTAR, ESCALAR Y ALINEAR OBJETOS
- 035 TRABAJAR CON LÍNEAS SPLINES
- 036 INSERTAR TEXTO EN UNA ESCENA
- 037 CONVERTIR FORMAS EN SPLINES EDIT.
- 038 MODIFICAR SPLINES
- 039 OPERACIONES BOOLEANAS CON SPLINES
- 040 CREAR UN OBJETO 3D POR ROTACIÓN
- 041 OBJETO 3D POR EXTRUSIÓN
- 042 OBTENER OBJETOS 3D POR SOLEVACIÓN
- 043 CONVERTIR SPLINE EN UNA CURVA NURBS
- 044 CONVERTIR OBJETO EN MALLA EDITABLE
- 045 MANIPULAR VÉRTICES DE UNA MALLA
- 046 USAR LA SELECCIÓN FLEXIBLE
- 047 MANIPULAR ARISTAS DE UNA MALLA
- 048 CARAS Y POLÍGONOS DE MALLAS
- 049 COMPROBAR MODELOS 3D
- 050 MALLAS PARA APLICAR MODIFICADORES
- 051 SUAVIZAR FORMAS
- 052 EDITAR MALLA SIN PERDER PARÁMETROS
- 053 SUBDIVIDIR CARAS DE UNA MALLA
- 054 RIZAR FORMAS
- 055 DOBLAR OBJETOS
- 056 ESTIRAR Y APLASTAR CON STRETCH
- 057 ONDULAR OBJETOS
- 058 APLICAR PELO Y OTRAS TEXTURAS
- 059 CONF. CONJUNTOS MODIFICADORES
- 060 PARÁMETROS DE UN MODIFICADOR
- 061 MANIPULAR EL GIZMO DE MODIFICADOR
- 062 OBJETO EN MALLA POLIGONAL EDITABLE
- 063 HERRAMIENTAS MODELADO POLIGONAL
- 064 GRAPHITE MODELING TOOLS
- 065 APLICAR SUPERFICIES DE SUBDIVISIÓN
- 066 EDITAR BORDES Y POLÍGONOS
- 067 EDITAR MODIFICAR MALLAS POLIGON.
- 068 PAINT SOFT SELECTION Y DEFORMATION
- 069 OBJETO DE COMPOSICIÓN BLOBMESH
- 070 PROTOTIPOS GEOMÉTRICOS COMPLEJOS
- 071 EXTRUIR CARAS
- 072 REFLEJAR OBJETOS
- 073 ENREJADOS CON MODIFICADOR LATTICE
- 074 AFILAR OBJETOS
- 075 TAPAR AGUJEROS
- 076 EMPUJAR OBJETOS
- 077 DEFINIR RECORRIDOS
- 078 EL MODIFICADOR SMOOTH
- 079 COPIAR MODIFICADORES
- 080 CAMBIAR EL GIZMO DE UN MODIFICADOR
- 081 APLICAR MODIFICADORES A UN OBJETO
- 082 FIJAR EL CATÁLOGO DE SUBOBJETOS
- 083 MODELADO CUADRÍCULAS CORRECCIÓN
- 084 SUBDIVIDIR CUADRÍCULA DE CORRECCIÓN
- 085 DISTRIBUIR COPIAS ALEATORIAMENTE
- 086 EL MODIFICADOR NOISE
- 087 EDITAR CORRECTORES
- 088 DAR VOLUMEN A UN OBJETO
- 089 SUPERFICIES QUE SIMULAN TERRENOS
- 090 MODIFICAR OBJETOS DE COMPOSICIÓN
- 091 ELIMINAR MODIFICADORES
- 092 CREAR SUPERFICIES NURBS
- 093 SUBDIVIDIR UNA SUPERFICIE NURBS
- 094 OTROS MÉTODOS CREACIÓN DE NURBS
- 095 DEFORMAR SUPERFICIES NURBS
- 096 TORCER OBJETOS
- 097 DAR FORMA ESFÉRICA A UN OBJETO
- 098 DERRETIR OBJETOS
- 099 PEGAR CALCADOS DE MODIFICADORES
- 100 IDENTIFICAR OBJETOS VINCULADOS

## CONTENIDO: 3D STUDIO MAX

- 101 EL NUEVO CONTROLADOR DE GRÁFICOS
- 102 ACCEDER AL EDITOR DE MATERIALES
- 103 APLICAR MATERIALES A UN OBJETO
- 104 PARÁMETROS DE MATERIAL ESTÁNDAR
- 105 SLATE MATERIAL EDITOR
- 106 GUARDAR MATERIALES
- 107 ASIGNAR UN MAPA 2D A UN MATERIAL
- 108 UTILIZAR MAPAS TRIDIMENSIONALES
- 109 NUEVOS MAPAS DE SUSTANCIAS
- 110 DEFINIR LAS REPETICIONES DE UN MAPA
- 111 APLICAR MATERIALES MULTI/SUB-OBJECT
- 112 CONSEGUIR OBJETOS DIBUJADO A MANO
- 113 CREAR EFECTOS DE DEGRADADO
- 114 MANIPULAR COORDENADAS MAPEADO
- 115 CONTROLAR ASIGNACIÓN DE MAPAS
- 116 MAPEAR SPLINES
- 117 EL FLUJO DE TRABAJO PEEL
- 118 EL FLUJO DE TRABAJO RELAX
- 119 PINTAR OBJETOS CON VIEWPORT CANVAS
- 120 CLONAR CON VIEWPORT CANVAS
- 121 EXPLORADOR DE MATERIALES EN VISOR
- 122 MATERIALES DESDE EL EXPLORADOR
- 123 TRABAJAR CON LUCES
- 124 CONTROLAR LAS LUCES DE UNA ESCENA
- 125 AÑADIR LUCES CON OBJETIVO
- 126 AÑADIR LUCES LIBRES
- 127 CREAR LUCES OMNIDIRECCIONALES
- 128 CREAR LUCES SKYLIGHT
- 129 SIMULAR LA ILUMINACIÓN GLOBAL
- 130 MODIFICAR UNA ILUMINACIÓN GLOBAL
- 131 APLICAR LUCES FOTOMÉTRICAS
- 132 CONFIGURAR LUCES FOTOMÉTRICAS
- 133 CREAR LUZ SOLAR
- 134 CREAR LUZ CENITAL
- 135 JUGAR CON LAS SOMBRAS
- 136 SOMBRAS POR OCLUSIÓN AMBIENTAL
- 137 COLOCAR CÁMARAS
- 138 CONOCER LOS CONTROLES DE LA CÁMARA
- 139 SITUAR CÁMARAS CON OBJETIVO
- 140 COLOCAR CÁMARAS LIBRES
- 141 CAMBIAR PARÁMETROS DE LA CÁMARA
- 142 OTRAS PROPIEDADES DE LAS CÁMARAS
- 143 ENCUADRAR LA ESCENA
- 144 CONOCER EL VISOR WALK THROUGH
- 145 CREAR UNA ANIMACIÓN DE PASEO
- 146 MODIFICAR ANIMACIONES DE PASEO
- 147 CREAR ANIMACIONES SENCILLAS
- 148 DEFINIR PREFERENCIAS DE ANIMACIÓN
- 149 RESTRINGIR UNA ANIMACIÓN
- 150 LA BARRA DE PISTAS PARA ANIMAR
- 151 CONFIGURAR TIEMPO DE LA ANIMACIÓN
- 152 CONOCER CONTROLES DE ANIMACIÓN
- 153 PREVISUALIZAR UNA ANIMACIÓN
- 154 ACCEDER A TRACK VIEW: CURVE EDITOR
- 155 ANIMACIONES COMPLEJAS TRACK VIEW
- 156 EL MODO DOPE SHEET DE TRACK VIEW
- 157 CREAR UN SISTEMA DE HUESOS SENCILLO
- 158 MODIFICAR UNA CADENA DE HUESOS
- 159 COLOR Y OTROS ASPECTOS DE HUESOS
- 160 APLICAR EL MODIFICADOR SKIN
- 161 TRABAJAR CON EL PUNTO DE PIVOTE
- 162 CREAR BÍPEDOS
- 163 CREAR PERSONAS CON DETALLE
- 164 RENDERIZAR UNA ESCENA
- 165 PROCESO DE RENDERIZACIÓN
- 166 RENDERIZAR CON MENTAL RAY
- 167 RENDERIZAR CON MENTAL RAY
- 168 RENDERIZAR CON OTROS ESTILOS
- 169 CONOCER EL NUEVO RENDERIZADOR IRAY
- 170 RENDERIZACIONES SIMPLIFICADAS
- 171 GUARDAR ANIMACIÓN RENDERIZADA
- 172 CONSEGUIR EFECTOS DE FUEGO
- 173 CREAR ESCENAS CON NIEBLA
- 174 ESCENAS NIEBLA USANDO MATERIALES
- 175 CONSEGUIR LUZ A TRAVÉS DE LA NIEBLA
- 176 CREAR SISTEMAS DE PARTÍCULAS
- 177 DISPERSAR PARTÍCULAS ALEATORIAS
- 178 MODO DE DISPERSIÓN DE PARTÍCULAS
- 179 PROGRAMAR EL FLUJO DE PARTÍCULAS
- 180 EFECTOS AVANZADOS DE PARTÍCULAS
- 181 CREAR EFECTOS ESPECIALES
- 182 APLICAR EFECTOS ESPECIALES A OBJETOS
- 183 EFECTO DE REBOTE CON PARTÍCULAS
- 184 EFECTO A UN SISTEMA DE PARTÍCULAS
- 185 CREAR UN OBJETO DINÁMICO DE MUELLE
- 186 MODIFICAR UN OBJETO DINÁMICO
- 187 CREAR SIMULACIONES CON MASSFX
- 188 MANIPULAR INICIO DE UNA SIMULACIÓN
- 189 PROPIEDADES FÍSICAS CON MASSFX
- 190 RESTRINGIR MOVIMIENTOS SIMULADOS
- 191 CONOCER EL MODIFICADOR RIGID BODY
- 192 CUERPOS RÍGIDOS Y RESTRICCIONES
- 193 EL MODIFICADOR MORPHER
- 194 ANIMAR OBJETOS CON MODIF. MORPHER
- 195 AÑADIR CANALES A MORPHER
- 196 GESTIONAR LA RENDERIZACIÓN FINAL
- 197 CONFIGURAR PARÁMETROS DEL EFECTO
- 198 RENDERIZAR CON UN CIELO ESTRELLADO
- 199 CAMBIAR EL PUNTO DE MIRA
- 200 AÑADIR PISTAS DE AUDIO

