



AUTODESK® 3DS MAX® 2015

TEMARIO



www.hccapacitacion.com

Temas

1 .- Interfase de la aplicación

Conocimiento del entorno de la aplicación.

Conocer las vistas.

Creación de primitivas.

Herramientas de zoom.

Herramientas de mover, girar y escalar.

2 .- Creación de primitivas

Aplicaciones con primitivas.

Ubicar objetos en el espacio tridimensional.

Cambiar colores básicos.

Crear objetos proporcionales.

3 .- Modelado con primitivas

Geometría primitiva.

Modificar propiedades de las primitivas.

Configurar escala y unidades.

4 .- Creación de primitivas extendidas

Primitivas extendidas.

Modificar propiedades de las primitivas extendidas.

5 .- Propiedades de puertas

Creación de puertas.

Analizar los diferentes tipos de puertas.

6 .- Propiedades de ventanas

Creación de ventanas.

Analizar los diferentes tipos de ventanas.

7 .- Muros

Creación de vegetación, barandales y muros.

Integración de muros, ventanas y puertas.

8 .- Escaleras y barandales

Creación de escaleras.

Adaptación de barandales a escaleras.

9 .- Figuras lineales

Creación de círculos, arcos, elipses, polígonos, helicoides, estrellas, etc.

Características y usos.

10 .- Dibujo con líneas

Dibujar cualquier forma o figura utilizando el modo bezier, edición de nodos, segmentos y splines

11 .- Dibujo con líneas (Parte 2)

Dibujar cualquier forma o figura utilizando el modo bezier, edición de nodos, segmentos y splines.

12 .- Modificador lathe (figuras torneadas)

Creación de trazos con línea.

Aplicación de modificador lathe (torno). Características y usos.

13 .- Modificador lathe y colocación de materiales

Crear trazos con línea y aplicar el modificador "lathe" (torno) para la creación de objetos sólidos.

14 .- Modificador bevel profile (modelado con perfiles)

Creación de trazos y perfiles con línea, aplicación de modificador bevel profile para dar volumen utilizando un perfil determinado.

15 .- Edición de línea con modificador edit spline

Creación y edición de objetos generados con línea aplicando el modificador edit spline, aplicación del modificador lathe (torno).

16 .- Creación y edición de grupos

Creación y edición de grupos.

17 .- Herramientas detach y outline

Independizar objetos seleccionados y aplicar copias con el modificador edit spline, detach y outline.

18 .- Modelado de fuente

Creación de trazos con línea y aplicación del modificador lathe, para el modelado de una fuente.

19 .- Aplicación de materiales y texturas

Colocación de materiales y texturas a los objetos creados.

20 .- Colocación y edición de cámaras y fondo

Colocación y edición de cámaras tipo target y tipo free.

Aplicación de fondo para ambientación, utilizando las texturas y materiales.

21 .- Luces de ambientación (día) y sus propiedades

Aplicación de luces de ambientación (día) tipo OMNI.

Edición de sombras, color e intensidad de luz.

Distribución de luces de ambientación.

22 .- Aplicación de efecto de fuego

Modelado de una antorcha utilizando el modificador lathe.

Creación y aplicación del efecto de fuego y sus características.

23 .- Luces ambientación (noche) y sus propiedades

Aplicación de luces de ambientación (noche) tipo OMNI.

Edición de sombras, color e intensidad de luz.

Creación y aplicación de materiales con iluminación propia.

Distribución de luces de ambientación.