

A 3D architectural rendering of a modern building facade. The scene features a long, low wall with a textured, light-colored surface. To the right, there is a glass door or window with a dark, patterned interior. The background shows a dark sky and silhouettes of trees. A red banner is overlaid on the bottom left of the image.

3DS MAX DESIGN

MODELADO 3D

55 HORAS



FORMACIÓN ESPECÍFICA ADAPTADA

Imasgal desarrolla formación específica para un alumnado cuyo perfil esté relacionado en el sector de la ingeniería, la arquitectura y el diseño. Contamos con un equipo de docentes expertos en cada área de formación y realizamos cursos intensivos.

Imasgal realiza cursos centrandose sus esfuerzos en tres características clave:

! MATERIALES ÚTILES

Trabajamos en desarrollar manuales prácticos, enfocados a la resolución de dudas relacionadas con el manejo y aplicaciones del programa objeto del curso. Manuales que puedan ser utilizados para el seguimiento del curso así como guía de consulta posterior.

! POST-FORMACIÓN

Servicio de asistencia a nuestros alumnos durante dos meses a partir de la finalización de cada curso.

3DS MAX DESIGN



1

PRESENTACIÓN

Autodesk 3ds Max Design es un software de alto rendimiento de modelado 3d, animación y renderización que permite a arquitectos, diseñadores, ingenieros así como a los profesionales en visualización explorar, validar y comunicar ideas; al mismo tiempo que permite realizar presentaciones virtuales con un acabado y una calidad excepcional. Autodesk 3ds Max Design es el software preferido y más utilizado en despachos arquitectónicos,

siendo el software más popular y usado en la industria del modelado 3d y por los desarrolladores de videojuegos. La perfecta integración de Autodesk 3ds Max Design con la familia de productos de Autodesk como: Autocad, Revit, Composite o Inventor convierte a Autodesk 3ds Max Design en la solución perfecta para disfrutar de un flujo de trabajo eficaz, transparente y eficiente.



TITULACIÓN:

Certificado acreditativo de superación del curso.



DURACIÓN:

55h



MODALIDADES DISPONIBLES (*):

Online (30 h webinar + 25 h e-learning)



PRECIO:

Consultar precios en web.



MATERIAL:

Manuales, recursos, videotutoriales, grabaciones webinars, ejercicios complementarios.



FORMACIÓN BONIFICADA:

Curso bonificable en las cotizaciones de la Seguridad Social.

(* Modalidad presencial disponible para grupos o empresas. Solicitar información en formación@imasgal.com

2

DESTINATARIOS

Está dirigido tanto a estudios de arquitectura, ilustradores, industriales y profesionales del diseño, diseñadores de interiores, diseñadores de iluminación y especialistas en CAD encontrarán en 3ds Max Design

la herramienta perfecta para producir, a un nivel profesional, la representación de sus ideas a partir de diseños conceptuales

3

OBJETIVOS

Al término del curso **3ds Max Design: Creación 3D** se acentúa y domina la creación de geometría bastante compleja con una gran variedad de herramientas; conociéndose, además, los métodos más comunes de construcción y modificación de objetos. Para obtener el máximo valor del curso, cuyo planteamiento es fundamentalmente práctico, se realizarán prácticas secuenciales desde el principio hasta el final, realizando ejercicios a medida que se avanza. Cada práctica se basa en habilidades aprendidas en prácticas anteriores y divididas en 2 bloques principales hasta realizar y finalizar la creación de un modelo completo:

Clases webinars: Parte, fundamentalmente práctica, en la que el alumno aprenderá como se articula el software, se introducirá en los objetos y la forma de manejarlos, creará formas básicas, trabajará con splines y con objetos mallados, explorará formas complejas, modelará y creará volúmenes y, finalmente, acabará trabajando con datos externos al diseño e importándolos al programa.

Parte e-learning: Se realiza a distancia (no presencial) y el alumno realizará ejercicios relacionados con los temas trabajados en la Parte online o presencial, estando tutorizado, en todo momento, por los docentes.



3DS MAX DESIGN

3DS MAX®, EL SOFTWARE DE MODELADO, ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN EN 3D

El curso **3DS MAX DESIGN** se imparte en dos modalidades: en **modalidad mixta** (30 h presenciales + 25 h e-learning) o **modalidad online** (30 h en sesiones webinar + 25 h e-learning).

La modalidad de cada curso se indica en la **FICHA DE INSCRIPCIÓN**, pudiendo ser **modalidad mixta o modalidad online (nunca ambas)**.

/ PARTE PRESENCIAL (EN MODALIDAD MIXTA)

Las clases tendrán un aforo máximo (ver web o Ficha de Inscripción). Cada alumno debe disponer de ordenador. Antes del inicio del curso cada alumno recibirá asesoramiento previo para la instalación del software. Se Oproporcionarán manuales y todos los materiales necesarios para el seguimiento del curso. A la finalización, el alumno recibirá Diploma de Aprovechamiento o Certificado de Asistencia.

/ SESIONES WEBINAR (EN MODALIDAD ONLINE)

Realizar el curso a través de sesiones Webinar significa que las clases se desarrollan en tiempo real a través de internet con una interacción total docente - alumno. Durante las sesiones webinar el alumno visualizar el ordenador del docente mientras se realizan las explicaciones. Por otra parte, el docente realiza el control remoto del ordenador del alumno, mientras se realizan los ejercicios prácticos propuestos en las clases.

/ PARTE E-LEARNING (EN MIXTA Y EN ONLINE)

En la Plataforma de Formación online el alumno dispondrá de soporte online, siendo la herramienta base en la interacción entre alumnos y profesores a través del Foro, Mensajería y Chat. En la plataforma el alumno también obtiene la documentación y material descargable necesarios para el seguimiento del curso.

Seguimiento del alumno

El tutor, a través de la plataforma online, recopila permanente información significativa del alumno, para facilitar su comprensión de la materia y orientarlo de manera personal.

Foro

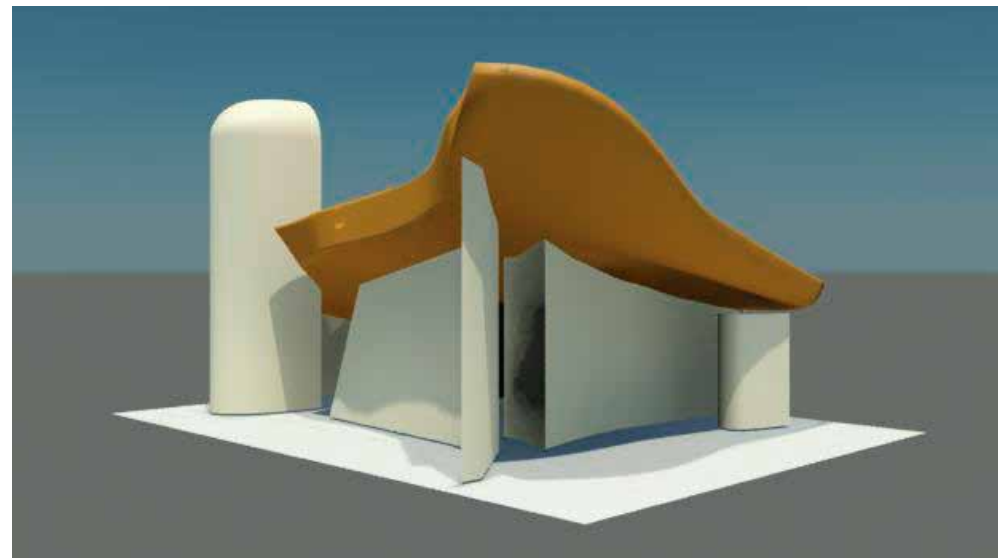
Para la comunicación entre alumnos y tutor, el foro está enfocado para guiar a los participantes, solventar dudas en común y compartir experiencias e ideas.

Agenda

La Plataforma de Formación facilita la organización de cada una de las actividades programadas ordenándolas cronológicamente.

Descarga

Desde la Plataforma de Formación todos los participantes podrán visualizar contenidos de la parte a distancia y realizar la descarga de materiales digitales necesarios para el curso.



3DS MAX DESIGN
TÉCNICAS DE MODELADO INORGÁNICO

1. Introducción a 3ds Max /Design

- 1.1 Introducción a 3ds Max/Design
- 1.2 Características de 3ds Max/Design
2. Interfaz
 - 2.1 Barra de menús
 - 2.2 Barra de herramientas acceso rápido
 - 2.3 Barra de herramientas centro de información
 - 2.4 Barra de herramientas principal
 - 2.5 Acoplado y barras de herramientas flotantes
 - 2.6 Barra de herramientas con iconos desplega-
bles
 - 2.7 Ventanas gráficas
 - 2.8 Herramientas para trabajar en las ventanas
gráficas
 - 2.9 Panel de comandos
 - 2.10 Herramientas en 3ds Max/Design
3. Trabajar con objetos
 - 3.1 Seleccionar y mover objetos
 - 3.2 Rotar y escalar objetos
 - 3.3 Copiar un objeto
 - 3.4 Selección de varios objetos
 - 3.5 Nombrar un conjuntos de selección
 - 3.6 Edición de conjuntos de selección mediante
el nombre
4. Obtención de vistas
 - 4.1 Herramientas de visualización
 - 4.2 Uso de varias ventanas
 - 4.3 Cambio de visualización de vistas y
configuración
5. Interfaz de usuario personalizada y valores
predeterminados de conmutación
6. Inicio rápido de 3ds Max/Design

2. Introducción a los objetos en 3ds Max /Design.

1. Entender Primitivas Estándar
 - 1.1 Ajuste de los parámetros de un objeto
 - 1.2 Parámetros de acceso
2. Presentación de los objetos Primitivas Estándar
3. Modelado de primitivas estándar con modifica-
dores
4. Añadir un modificador

5. Acceso a los parámetros modificadores
 - 5.1 Colocación de modificadores donde se
quiera
 - 5.2 Usar herramientas del catálogo de modifica-
ciones
6. Ver los objetos en 3ds Max/Design
7. Creación de clones que comparten propiedades
 - 7.1 Creación de un clon Instancia
 - 7.2 Creación de un clon Referencia
 - 7.3 Escalado y rotación de objetos con
herramientas de transformación
 - 7.4 Hacer un clon único
 - 7.5 Clonación de un modificador
8. Introducción a Primitivas Extendidas
 - 8.1 Modelar un sofá
9. Trabajar con Grupos
 - 9.1 Agrupación de los componentes del sofá
 - 9.2 Trabajar dentro de grupos
10. Desmontaje de Grupos

3. Creación de formas con Splines.

1. Dibujo con Splines
 - 1.1 Dibujo de segmentos de línea recta
 - 1.2 Líneas que se limitan vertical y horizontal-
mente
 - 1.3 Trazado de curvas
 - 1.3.1 Modificar Splines
2. Modificación de una forma con niveles de
subobjeto
 - 2.1 Ajuste del eje Tomo
 - 2.2 Voltar normales en las superficie
 - 2.3 Splines de esquinas alisadas
 - 2.4 Ajuste de los manejadores tangentes
 - 2.5 Creación de espesor con una Splines
 - 2.6 Detallando la base de la copa de vino
 - 2.7 Finalización de la copa de vino
3. Esquema y extrusión de Splines
 - 3.1 Dibujo preciso de Splines
 - 3.2 Dar a las paredes espesor
 - 3.3 Cuadrículas que se ajustan a objetos
alineados con precisión

- 3.4 Ajuste de la ubicación de la pared
4. Combinación y extrusión de Splines primitivas
 - 4.1 Combinación de Splines
5. Juntar Splines cerradas con herramientas booleanas
6. Creación de una forma sólida con Splines
7. Presentación de otros tipos de Splines
8. Edición de Splines
9. Colocación y biselado de texto

4. Edición de mallas y creación de objetos complejos.

1. Creación de aberturas en una pared con operacio-
nes booleanas
 - 1.1 Formas de ocultar lo que se interponen en el
camino
 - 1.2 Creación de la forma de una apertura
 - 1.3 Restando la apertura de la pared
 - 1.4 Creación de aberturas múltiples en una sola
pared
 - 1.4.1 Realizar cambios en la apertura
2. Trazando un bosquejo
 - 2.1 Usando una imagen de mapa de bits (raster)
 - 2.2 Escala del plano de imagen al tamaño del
modelo
 - 2.3 Determinación de la imagen
 - 2.4 Construcción de objetos con líneas trazadas de
apoyo
3. Edición de mallas
 - 3.1 Creación de una pared cónica
 - 3.2 Conversión de Spline a una malla
 - 3.3 Traslado de un solo vértice de la malla
 - 3.4 Disminución gradual de la parte superior del
muro
4. Uso de instancias clon para crear objetos simétricos
 - 4.1 Añadir cuadrícula de usuario al seguimiento de
ayuda
 - 4.2 Construcción de las paredes de una torre
 - 4.3 Adición de bóveda
 - 4.4 Creación de torres más pequeñas
 - 4.5 Extraer paredes restantes
5. Colocación de objetos en malla

6. Mallas suavizadas
 - 6.1 Alisado de una malla
 - 6.2 Modificador suavizar
7. Crear y modificar objetos usando el modelo de caja
 - 7.1 Preparación de una caja de modelamiento
 - 7.2 Usar caja de herramientas de transformación
8. Creación de clones con matriz
 - 8.1 Creación de una red con matriz
 - 8.2 Creación de matriz polar multitransformada
9. Creación de múltiples clones mediante referencias

5. Trabajo con datos externos al diseño.

1. Creación de Topografía con Splines
 - 1.1 Cambios de actualización de un archivo de
AutoCAD
 - 1.2 Explorando opciones del terreno
2. Configuración de un archivo de AutoCAD para 3ds
Max Design
3. Importación de archivos de AutoCAD a 3ds Max
Design
 - 3.1 Extrusión de muros
 - 3.2 Extrusión de encabezados de pared exterior
 - 3.3 Extrusión de montantes
 - 3.4 Creación de encabezados para pared interior
 - 3.5 Adición de ventanas
 - 3.6 Creación de piso con aberturas
4. Explorando el administrador de enlace de archivos
 - 4.1 Edición de archivos vinculados de AutoCAD
 - 4.2 Comprender la jerarquía de bloque de nodos
 - 4.3 Comprensión de opciones de vínculo con el
administrador de archivos
 - 4.4 Entender la configuración de archivo de enlace
 - 4.5 Utilizar el modificador sustituir con geometría
vinculada
5. Importación de archivo
6. Importación de archivos de Revit a 3ds Max Design
 - 6.1 Exportar archivo de Revit
 - 6.2 Vincular archivo FBX exportados en 3ds Max
Design
7. Utilizando el explorador de escenas

WWW.IMASGAL.COM

/INGENIERÍA
/CONSULTORÍA
/FORMACIÓN

imasgal@imasgal.com
+34 982 818 268

Av. das Américas, 83, entlo B 27004 Lugo
Imasgal Técnica, S.L.

