

3D Studio MAX V9

3D Studio MAX V9

Duración: 60 horas

Precio: 420 euros.

Modalidad: e-learning

Objetivos:

D Studio Max es el software de generación 3D más utilizado a nivel profesional. Kimetix ofrece con este programa la posibilidad de crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Complete un curso que le permitirá modelar en 3 dimensiones todo lo que su imaginación pueda ser capaz de crear.

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

© icaformación2026

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licencidos/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadodores/as sociales etc…

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

-Por el aula virtual, si su curso es on line
-Por e-mail
-Por teléfono

Medios y materiales docentes

-Temario desarrollado.

-Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.

-Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



© icaformación2026

Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

1 Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9

1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9
1.2 Requerimientos técnicos
1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9
1.4 El Escritorio de trabajo
1.5 Cargar escenas guardadas
1.6 Guardar escenas
1.7 Guardar selecciones
1.8 Salir de Autodesk 3ds Max 9
1.9 Práctica - Práctica de iniciación
1.10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9

2 Entorno de 3ds Max 9

2.1 Barra de menús
2.2 Barras de herramientas
2.3 Barra de herramientas Principal
2.4 Visores
2.5 Configuración de los visores
2.6 Cambio a único visor
2.7 Trabajar en modo experto
2.8 Desactivación de un visor
2.9 Guardar selecciones
2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa
2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
2.12 Controles de los visores
2.13 Paneles de comandos
2.14 Barra de estado y línea de mensajes
2.15 Controles de animación y tiempo
2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk
2.17 Práctica - La interfaz
2.18 Cuestionario: l entorno de 3ds MAX 9

3 Creación de primitivas

© icaformación2026

3.1 Primitivas estándar
3.2 Caja (Box)
3.3 Cono (Cone)
3.4 Esfera (Sphere)
3.5 Geoesfera (GeoSphere)
3.6 Cilindro (Cylinder)
3.7 Tubo (Tube)
3.8 Toroide (Torus)
3.9 Pirámide (Pyramid)
3.10 Tetera (Teapot)
3.11 Plano (Plane)
3.12 Primitivas extendidas
3.13 Poliedro (Hedra)
3.14 Nudo toroide (Torus Knot)
3.15 Chaflán Caja (ChamferBox)
3.16 Chaflán Cilindro (ChamferCyl)
3.17 Bidón (OilTank)
3.18 Cápsula (Capsule)
3.19 Huso (Spindle)
3.20 Extrusión en L (L-Ext)
3.21 Gengon
3.22 Extrusión en C (C-Ext)
3.23 Onda Anillo (RingWave)
3.24 Hose
3.25 Prisma (Prism)
3.26 Cuadrículas de corrección (Patch Grids)
3.27 Creación de primitivas con el teclado
3.28 Modificación de primitivas
3.29 Práctica - Primitivas animadas
3.30 Cuestionario: Creación de primitivas

4 Elementos de diseño

4.1 Puertas (Doors)
4.2 Ventana (Windows)
4.3 Escaleras (Stairs)
4.4 Elementos de diseño AEC
4.5 Foliage (Follaje)
4.6 Railing (Vallas)
4.7 Wall (Pared)
4.8 Práctica - Levantamiento de una casa
4.9 Cuestionario: Elementos de diseño

5 Selección de objetos

5.1 Introducción a la selección de objetos
5.2 Selección de objetos individuales con el ratón
5.3 Selección por región
5.4 Modos de región parcial y completa
5.5 Selección por nombres de objetos
5.6 Selección por color
5.7 Conjuntos de selección con nombre
5.8 Filtros de selección
5.9 Seleccionar por capa
5.10 Selección de objetos utilizando Track View
5.11 Bloquear conjunto de selección
5.12 Grupos
5.13 Práctica - Selección

© icaformación2026

5.14 Cuestionario: Selección de objetos

6 Representación de los objetos

6.1 Colores de objetos
6.2 Selector de colores
6.3 Definición de colores personalizados
6.4 Selección de objetos por color
6.5 Opciones de representación
6.6 Color de presentación
6.7 Ocultar - No mostrar objetos
6.8 Congelar objetos
6.9 Optimización de la presentación
6.10 Presentación de vínculos
6.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
6.12 Práctica - Rayos láser animados

7 Capas

7.1 Utilización de capas
7.2 Creación de capas
7.3 Barra de herramientas Capas
7.4 Convertir una capa en actual
7.5 Fijar como actual la capa del objeto
7.6 Desactivar y activar capas
7.7 Congelar y descongelar capas
7.8 Eliminación de capas

8 Transformación de objetos

8.1 Aplicación de transformaciones
8.2 Desplazamiento de objetos
8.3 Rotación de objetos
8.4 Escala de objetos
8.5 Animación de transformaciones
8.6 Coordenadas de transformación
8.7 Centros de transformación
8.8 Uso de las restricciones a los ejes
8.9 Práctica - Transformaciones
8.10 Cuestionario: Transformación de objetos

9 Clonación de objetos

9.1 Técnicas de clonación
9.2 Copias, calcos y referencias
9.3 Clonación con Mayúscula
9.4 Clonación con Mayúscula-Mover
9.5 Clonación con Mayúscula-Rotar
9.6 Pivote local en el centro
9.7 Pivote local fuera del objeto
9.8 Centro de selección y Centro de coordenadas
9.9 Clonación con Mayúscula-Escalar
9.10 Simetría de objetos
9.11 Matrices de Objetos
9.12 Instantánea (Snapshot)
9.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
9.14 Clone and Align Tool
9.15 Práctica - Logotipo Corel animado
9.16 Cuestionario: Clonación de objetos

© icaformación2026

10 Objetos Booleanos

10.1 Concepto de operaciones de Boole
10.2 Creación de Booleanos
10.3 Unión de primitivas
10.4 Intersección de primitivas
10.5 Substracción (A-B)
10.6 Substracción (B-A)
10.7 Cortar
10.8 Método de copia del operando B
10.9 Representación de cuerpos booleanos
10.10 ProBoolean
10.11 Práctica - Objetos Booleanos
10.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
10.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

11 Creación de formas splines

11.1 Creación de formas
11.2 Línea (Line)
11.3 Rectángulo (Rectangle)
11.4 Círculo (Circle)
11.5 Elipse (Ellipse)
11.6 Arco (Arc)
11.7 Corona (Donut)
11.8 Polígono (NGon)
11.9 Estrella (Star)
11.10 Texto (Text)
11.11 Hélice (Helix)
11.12 Sección (Section)
11.13 Creación de formas monospline y de varias
11.14 Vista de forma
11.15 Creación de splines con el teclado
11.16 Práctica - Formas
11.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado
11.18 Cuestionario: Creación de formas splines

12 Modelado NURBS

12.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS
12.2 Creación de Curvas NURBS
12.3 Creación de Superficies NURBS
12.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
12.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines
12.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max
12.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS
12.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto
12.9 Cuestionario: Modelado NURBS

13 Modificadores

13.1 El Catálogo de modificadores
13.2 El panel de comandos Modificar
13.3 Formato del panel Modify (Modificar)
13.4 Personalización del conjunto de botones
13.5 Desactivación y eliminación de modificadores
13.6 Bend (Curvar)
13.7 Taper (Afilar)
13.8 Twist (Torcer)
13.9 Noise (Ruido)

© icaformación2026

13.10 Stretch (Estirar)
13.11 Squeeze
13.12 Push
13.13 Relax (Mullir)
13.14 Ripple (Rizo)
13.15 Wave (Onda)
13.16 Skew (Sesgar)
13.17 Slice
13.18 Spherify (Esferificar)
13.19 Lattice (Celosía)
13.20 Displace (Desplazar)
13.21 Substitute
13.22 Melt (Derretir)
13.23 Flex (Flexión)
13.24 Morpher (Morfista)
13.25 Skin (Piel)
13.26 Edit Spline (Editar spline)
13.27 Extrude (Extrudir)
13.28 Lathe (Torno)
13.29 Bevel (Biselar)
13.30 Bevel Profile (Perfil de bisel)
13.31 Edit Mesh (Editar malla)
13.32 Práctica - Creación de una mesa
13.33 Práctica - Ajedrez
13.34 Cuestionario: Modificadores

14 Vista esquemática

14.1 Utilidad de la vista esquemática
14.2 Trabajar con la Vista esquemática
14.3 Ventana Vista esquemática
14.4 Configuración de vista esquemática
14.5 Operaciones básicas en la ventana vista
14.6 Práctica - Pelota de fútbol

15 Iluminación

15.1 Iluminación en 3ds Max
15.2 Control de la luz ambiental
15.3 Añadir luces predeterminadas
15.4 Creación de luces
15.5 Parámetros generales de iluminación
15.6 Listing Lights
15.7 Colocación de máximo brillo
15.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
15.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
15.10 Práctica - Creación de proyectores
15.11 Cuestionario: Iluminación

16 Cámaras

16.1 Cámaras en 3ds Max
16.2 Crear cámaras
16.3 Creación de una vista de cámara
16.4 Mover las cámaras
16.5 Parámetros de la cámara
16.6 Práctica - Placa Corporativa
16.7 Práctica - El ataque del platillo

© icaformación2026

17 Materiales

17.1 Editor de materiales
17.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
17.3 Controles de materiales
17.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
17.5 Visor de materiales-mapas
17.6 Definición de los parámetros básicos de un material
17.7 Almacenamiento de materiales nuevos
17.8 Otro tipo de materiales no estándar
17.9 Imágenes bitmap
17.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
17.11 Coordenadas de mapeado
17.12 El modificador UVW Map
17.13 Materiales de procedimiento
17.14 Materiales Matte-Shadow
17.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
17.16 Práctica - Juego de bolos
17.17 Práctica - Mapeado por cara
17.18 Cuestionario: Materiales

18 Objetos Solevados

18.1 Lofting (solevación)
18.2 Solevación con Asignar recorrido
18.3 Solevación con Asignar forma
18.4 Comparación de formas
18.5 Alineación del primer vértice de la forma
18.6 Desplazamiento de formas
18.7 Solevación de formas con varias splines
18.8 Uso de texto como recorrido
18.9 Deformaciones de objetos solevados
18.10 Deformación escalar
18.11 Deformación por torsión
18.12 Deformación por oscilación
18.13 Deformación en bisel
18.14 Deformación por ajuste
18.15 Práctica - Linterna
18.16 Práctica - Partición de cilindros
18.17 Cuestionario: Objetos Solevados

19 Objetos de Composición

19.1 Transformar
19.2 Scatter (Dispersar)
19.3 Conform (Conformar)
19.4 Connect (Conectar)
19.5 ShapeMerge (FusForma)
19.6 Terrain (Terreno)
19.7 Práctica - La Cueva

20 Sistemas de partículas

20.1 Creación de sistemas de partículas
20.2 Spray (Aerosol)
20.3 Snow (Nieve)
20.4 Blizzard (Ventisca)
20.5 PArray (MatrizP)
20.6 PCloud (NubeP)
20.7 Super Spray (Súper Aerosol)

© icaformación2026

20.8 Práctica - Creación de una fuente
20.9 Práctica - Creación de humo en un cigarrillo
20.10 Cuestionario: Sistemas de partículas

21 Efectos especiales

21.1 Introducción a los efectos especiales
21.2 Creación de efectos especiales
21.3 Efecto especial FFD
21.4 Wave (Onda)
21.5 Ripple (Rizo)
21.6 Displace (Desplazar)
21.7 Conform (Conformar)
21.8 Bomb (Bomba)
21.9 Push (Empujar)
21.10 Motor
21.11 Path Follow (Seguir recorrido)
21.12 PBomb (BombaP)
21.13 Gravity (Gravedad)
21.14 Wind (Viento)
21.15 Efecto especial Deflector
21.16 UDeflector (DeflectorU)
21.17 SDeflector (DeflectorS)
21.18 Práctica - Cosas que explotan en la noche
21.19 Cuestionario: Efectos especiales

22 Métodos básicos de animación

22.1 Introducción a las animaciones
22.2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
22.3 Animaciones previas
22.4 Trayectorias
22.5 Track View
22.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
22.7 Asignación de controladores
22.8 Filtros
22.9 Tipos fuera de rango
22.10 Inclusión de sonidos en Track View
22.11 Barra de pistas (Track Bar)
22.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
22.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

23 Jerarquía y cinemática

23.1 Jerarquía de objetos
23.2 Cinemática directa
23.3 Vinculación jerárquica de objetos
23.4 Bloqueo de ejes en una jerarquía
23.5 Liberación de ejes vinculados
23.6 Cinemática inversa (IK)
23.7 Definición de parámetros de unión

24 Entorno

24.1 Efectos de entorno
24.2 Parámetros comunes de entorno
24.3 Exposure Control
24.4 Efectos atmosféricos
24.5 Volumen luminoso
24.6 Volumen de niebla

© icaformación2026

24.7 Niebla
24.8 Combustión
24.9 Práctica - Entornos bajo el agua
24.10 Cuestionario: Entorno

25 Posproducción de escenas

25.1 Edición en Video Post
25.2 Barra de herramientas de Video Post
25.3 Barra de herramientas de Video Post
25.4 Composición en Video Post
25.5 Generación de una salida en archivo
25.6 Efectos de representación
25.7 Cuestionario: Cuestionario final

© icaformación2026