

3D Studio MAX V9 para Arquitectura

3D Studio MAX V9 para Arquitectura

Duración: 60 horas

Precio: 420 euros.

Modalidad: e-learning

Objetivos:

OBJETIVOS: 3D Studio es un programa de generación 3D con muchas posibilidades, entre ellas la de crear planos, escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Este curso se centra fundamentalmente en las posibilidades de 2D y 3D Studio para emplearlas en el campo de la Arquitectura.

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

© icaformación2026

3 Creación de primitivas

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

© icaformación2026

5.13 Práctica - Selección
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 Modificadores

12.1 El Catálogo de modificadores
12.2 El panel de comandos Modificar
12.3 Formato del panel Modify (Modificar)
12.4 Personalización del conjunto de botones
12.5 Desactivación y eliminación de modificadores
12.6 Bend (Curvar)
12.7 Taper (Afilar)
12.8 Twist (Torcer)
12.9 Noise (Ruido)
12.10 Stretch (Estirar)
12.11 Squeeze
12.12 Push
12.13 Relax (Mullir)
12.14 Ripple (Rizo)
12.15 Wave (Onda)
12.16 Skew (Sesgar)
12.17 Slice
12.18 Spherify (Esferificar)
12.19 Lattice (Celosía)

© icaformación2026

12.20 Displace (Desplazar)
12.21 Substitute
12.22 Melt (Derretir)
12.23 Flex (Flexión)
12.24 Morpher (Morfista)
12.25 Skin (Piel)
12.26 Edit Spline (Editar spline)
12.27 Extrude (Extrudir)
12.28 Lathe (Torno)
12.29 Bevel (Biselar)
12.30 Bevel Profile (Perfil de bisel)
12.31 Edit Mesh (Editar malla)
12.32 Práctica - Creación de una mesa
12.33 Práctica - Ajedrez
12.34 Cuestionario: Modificadores

13 Iluminación

13.1 Iluminación en 3ds Max
13.2 Control de la luz ambiental
13.3 Añadir luces predeterminadas
13.4 Creación de luces
13.5 Parámetros generales de iluminación
13.6 Listing Lights
13.7 Colocación de máximo brillo
13.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
13.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
13.10 Práctica - Creación de proyectores
13.11 Cuestionario: Iluminación

14 Cámaras

14.1 Cámaras en 3ds Max
14.2 Crear cámaras
14.3 Creación de una vista de cámara
14.4 Mover las cámaras
14.5 Parámetros de la cámara
14.6 Práctica - Placa Corporativa
14.7 Práctica - El ataque del platillo

15 Materiales

15.1 Editor de materiales
15.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
15.3 Controles de materiales
15.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
15.5 Visor de materiales-mapas
15.6 Definición de los parámetros básicos de un material
15.7 Almacenamiento de materiales nuevos
15.8 Otro tipo de materiales no estándar
15.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
15.11 Coordenadas de mapeado
15.12 El modificador UVW Map
15.13 Materiales de procedimiento
15.14 Materiales Matte-Shadow
15.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
15.16 Práctica - Juego de bolos
15.17 Práctica - Mapeado por cara
15.18 Cuestionario: Materiales

© icaformación2026

16 Métodos básicos de animación

16.1 Introducción a las animaciones
16.2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
16.3 Animaciones previas
16.4 Trayectorias
16.5 Track View
16.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
16.7 Asignación de controladores
16.8 Filtros
16.9 Tipos fuera de rango
16.10 Inclusión de sonidos en Track View
16.11 Barra de pistas (Track Bar)
16.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
16.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

17 Entorno

17.1 Efectos de entorno
17.2 Parámetros comunes de entorno
17.3 Exposure Control
17.4 Efectos atmosféricos
17.5 Volumen luminoso
17.6 Volumen de niebla
17.7 Niebla
17.8 Combustión
17.9 Práctica - Entornos bajo el agua
17.10 Cuestionario: Entorno
17.11 Cuestionario: Cuestionario final

© icaformación2026