

3D Studio MAX V9 para modelado

3D Studio MAX V9 para modelado

Duración: 80 horas

Precio: 420 euros.

Modalidad: A distancia

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:

OBJETIVOS: Conocer 3D Studio en toda su dimensión es arduo dada la cantidad de posibilidades que tiene este software de generación 3D el más utilizado en el mercado profesional. La creación de objetos y su representación y transformación, así como el modelado NURBS, son aspectos de este potente programa necesario manejar a fondo. VER ÍNDICE

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

© icaformación2026

2.18 Cuestionario: l entorno de 3ds MAX 9

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 Selección de objetos
4.1 Introducción a la selección de objetos
4.2 Selección de objetos individuales con el ratón
4.3 Selección por región
4.4 Modos de región parcial y completa
4.5 Selección por nombres de objetos
4.6 Selección por color
4.7 Conjuntos de selección con nombre
4.8 Filtros de selección
4.9 Seleccionar por capa
4.10 Selección de objetos utilizando Track View
4.11 Bloquear conjunto de selección
4.12 Grupos
4.13 Práctica - Selección
4.14 Cuestionario: Selección de objetos

5 Representación de los objetos
5.1 Colores de objetos
5.2 Selector de colores
5.3 Definición de colores personalizados
5.4 Selección de objetos por color
5.5 Opciones de representación
5.6 Color de presentación

© icaformación2026

5.7 Ocultar - No mostrar objetos
5.8 Congelar objetos
5.9 Optimización de la presentación
5.10 Presentación de vínculos
5.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
5.12 Práctica - Rayos láser animados

6 Transformación de objetos
6.1 Aplicación de transformaciones
6.2 Desplazamiento de objetos
6.3 Rotación de objetos
6.4 Escala de objetos
6.5 Animación de transformaciones
6.6 Coordenadas de transformación
6.7 Centros de transformación
6.8 Uso de las restricciones a los ejes
6.9 Práctica - Transformaciones
6.10 Cuestionario: Transformación de objetos

7 Clonación de objetos
7.1 Técnicas de clonación
7.2 Copias, calcos y referencias
7.3 Clonación con Mayúscula
7.4 Clonación con Mayúscula-Mover
7.5 Clonación con Mayúscula-Rotar
7.6 Pivote local en el centro
7.7 Pivote local fuera del objeto
7.8 Centro de selección y Centro de coordenadas
7.9 Clonación con Mayúscula-Escalar
7.10 Simetría de objetos
7.11 Matrices de Objetos
7.12 Instantánea (Snapshot)
7.13 Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
7.14 Clone and Align Tool
7.15 Práctica - Logotipo Corel animado
7.16 Cuestionario: Clonación de objetos

8 Objetos Booleanos
8.1 Concepto de operaciones de Boole
8.2 Creación de Booleanos
8.3 Unión de primitivas
8.4 Intersección de primitivas
8.5 Substracción (A-B)
8.6 Substracción (B-A)
8.7 Cortar
8.8 Método de copia del operando B
8.9 Representación de cuerpos booleanos
8.10 ProBoolean
8.11 Práctica - Objetos Booleanos
8.12 Práctica - Modelado de un cenicero de diseño
8.13 Cuestionario: Objetos Booleanos

9 Creación de formas splines
9.1 Creación de formas
9.2 Línea (Line)
9.3 Rectángulo (Rectangle)
9.4 Círculo (Circle)

© icaformación2026

9.5 Elipse (Ellipse)
9.6 Arco (Arc)
9.7 Corona (Donut)
9.8 Polígono (NGon)
9.9 Estrella (Star)
9.10 Texto (Text)
9.11 Hélice (Helix)
9.12 Sección (Section)
9.13 Creación de formas monospline y de varias
9.14 Vista de forma
9.15 Creación de splines con el teclado
9.16 Práctica - Formas
9.17 Práctica - Creación de una placa con texto sangrado
9.18 Cuestionario: Creación de formas splines

10 Modelado NURBS
10.1 Uso de Curvas y Superficies NURBS
10.2 Creación de Curvas NURBS
10.3 Creación de Superficies NURBS
10.4 Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
10.5 Creación de curvas NURBS a partir de splines
10.6 Asociar e Importar objetos de 3ds Max
10.7 Edición de Curvas y Superficies NURBS
10.8 Edición de NURBS a nivel de subobjeto
10.9 Cuestionario: Modelado NURBS

11 Modificadores
11.1 El Catálogo de modificadores
11.2 El panel de comandos Modificar
11.3 Formato del panel Modify (Modificar)
11.4 Personalización del conjunto de botones
11.5 Desactivación y eliminación de modificadores
11.6 Bend (Curvar)
11.7 Taper (Afilar)
11.8 Twist (Torcer)
11.9 Noise (Ruido)
11.10 Stretch (Estirar)
11.11 Squeeze
11.12 Push
11.13 Relax (Mullir)
11.14 Ripple (Rizo)
11.15 Wave (Onda)
11.16 Skew (Sesgar)
11.17 Slice
11.18 Spherify (Esferificar)
11.19 Lattice (Celosía)
11.20 Displace (Desplazar)
11.21 Substitute
11.22 Melt (Derretir)
11.23 Flex (Flexión)
11.24 Morpher (Morfista)
11.25 Skin (Piel)
11.26 Edit Spline (Editar spline)
11.27 Extrude (Extrudir)
11.28 Bevel (Biselar)
11.29 Bevel Profile (Perfil de bisel)
11.30 Edit Mesh (Editar malla)

© icaformación2026

11.31 Práctica - Creación de una mesa
11.32 Práctica - Ajedrez
11.33 Cuestionario: Modificadores

12 Vista esquemática
12.1 Utilidad de la vista esquemática
12.2 Trabajar con la Vista esquemática
12.3 Ventana Vista esquemática
12.4 Configuración de vista esquemática
12.5 Operaciones básicas en la ventana vista
12.6 Práctica - Pelota de fútbol

13 Cámaras
13.1 Cámaras en 3ds Max
13.2 Crear cámaras
13.3 Creación de una vista de cámara
13.4 Mover las cámaras
13.5 Parámetros de la cámara
13.6 Práctica - Placa Corporativa
13.7 Práctica - El ataque del platillo

14 Materiales
14.1 Editor de materiales
14.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
14.3 Controles de materiales
14.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
14.5 Visor de materiales-mapas
14.6 Definición de los parámetros básicos de un material
14.7 Almacenamiento de materiales nuevos
14.8 Otro tipo de materiales no estándar
14.9 Imágenes bitmap
14.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
14.11 Coordenadas de mapeado
14.12 El modificador UVW Map
14.13 Materiales de procedimiento
14.14 Materiales Matte-Shadow
14.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
14.16 Práctica - Juego de bolos
14.17 Práctica - Mapeado por cara
14.18 Cuestionario: Materiales

15 Objetos Solevados
15.1 Lofting (solevación)
15.2 Solevación con Asignar recorrido
15.3 Solevación con Asignar forma
15.4 Comparación de formas
15.5 Alineación del primer vértice de la forma
15.6 Desplazamiento de formas
15.7 Solevación de formas con varias splines
15.8 Uso de texto como recorrido
15.9 Deformaciones de objetos solevados
15.10 Deformación escalar
15.11 Deformación por torsión
15.12 Deformación por oscilación
15.13 Deformación en bisel
15.14 Deformación por ajuste
15.15 Práctica - Linterna

© icaformación2026

15.16 Práctica - Partición de cilindros
15.17 Cuestionario: Objetos Solevados

16 Objetos de Composición
16.1 Transformar
16.2 Scatter (Dispersar)
16.3 Conform (Conformar)
16.4 Connect (Conectar)
16.5 ShapeMerge (FusForma)
16.6 Terrain (Terreno)
16.7 Práctica - La Cueva
16.8 Cuestionario: Cuestionario final

© icaformación2026