



PROGRAMA DE ESTUDIOS

**Modelado 3D:
Autocad y 3DMax**



CONTENIDO

Lleva tu proyecto e ideas a la dimensión real en 3D que necesitan. Dominas las últimas herramientas para cualquier trabajo de diseño, arquitectura o modelado profesional. El curso comienza con un reconocimiento sobre el espacio de trabajo denominado Modelado 3D en AutoCAD, conoceremos los primeros pasos para realizar entidades 3D partiendo de una entidad bidimensional, para luego crear y configurar sólidos, mallas y superficies, crearemos volumetrías completas, tanto civiles como industriales ,agregaremos materiales ,fondo, luces artificiales y luz natural mediante la configuración del sol, el entorno de la escena, vista cámara, renderizamos en AutoCAD, y guardamos la imagen para luego imprimir ,después exportaremos al 3D Max dicho proyecto para poder conocer los comandos mencionados pero con diferente Soft de modelado y aplicárselos, terminaremos la escena utilizando uno de los motores de renderización del 3DMAX ,aplicamos el render a la imagen y luego guardarla.

REQUISITOS

Se requieren conocimientos sólidos en Autocad 2D o haber realizado el curso Autocad 2D.

MODALIDADES

Puedes tomar este curso en modalidad presencial o modalidad online - en vivo

DURACIÓN

Este curso tiene una duración de 18 horas académicas.

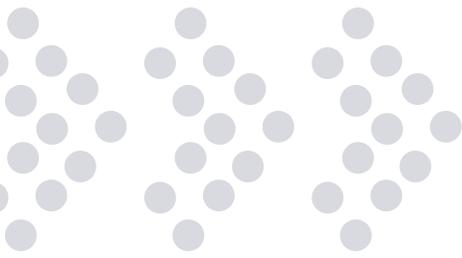


EN ESTE CURSO APRENDERÁS



- ❖ Utilización de Herramientas 3D
- ❖ Cambio de geometrías 2D a 3D
- ❖ Sistema de Coordenadas Personales
- ❖ Uso de AutoCAD
- ❖ Polilíneas 3D
- ❖ Creación de superficies y sólidos 3D a partir de la geometría 2D
- ❖ Edición y operación con sólidos
- ❖ Creación, configuración y edición de objetos 3D
- ❖ Trabajando con Mallas y Superficies
- ❖ 3D STUDIO MAX
- ❖ Cómo crear materiales para mi proyecto
- ❖ Tipos de luces: Naturales, artificiales, internas y externas
- ❖ Renderizar y guardar una imagen fotorrealista
- ❖ Diseño de piezas mecánicas





PLAN DE ESTUDIOS

1. Comenzar a utilizar herramientas 3D

Coordenadas, primeros comandos, ventanas múltiples
Coordenadas en el espacio
Coordenadas rectangulares
Coordenadas cilíndricas
Ventanas múltiples
Parámetros de puntos de vista
Esferas de puntos de vistas
Altura y elevación de un objeto
Objetos sólidos predeterminados
Polisolid (polisolido)
Box3D (Caja)
Pyramid (pirámide)
Wedge (cuña):
Sphere (esfera)
Cono
Toroide
Ventanas múltiples

2. Cambio de geometrías 2D a 3D y coordenadas personales

Polilíneas 3D, sistemas de coordenadas personales, de 2D a 3D.
Polilíneas 3D
Sistema de Coordenadas Personales
SCP ortogonales
Creación de superficies y sólidos 3D a partir de la geometría 2D
Extrusión
Revolución
Barrido (Sweep)
Solevar (Loft)





3. Edición y operación con sólidos

Creación, configuración y edición de objetos 3D

Corte (comando)

Plano sección (comando)

Rotación 3D (comando)

Desplaza 3D

Alinear

Simetría 3D

Matriz 3D

Engrosar

Propiedades de masa o física

Operaciones Booleanas

Extrude face (extruir cara)

Move face (mover cara)

Suprimir caras

Rotate face (rotar cara)

Taper face (inclinación cara)

Desfasar caras

Estampar Aristas (comando)

Empalmar arista (comando)

Achaflanar arista (comando)

Para cambiar el color de la arista de un sólido 3D

Shell (funda)

4. Mallas y superficies

Mallas, superficies, creación objetos 3D a partir de figura vectoriales

Acerca de la creación de mallas 3D

Métodos de creación de mallas

Acerca de la triangulación

Prisma rectangular

Cono (malla)

Cilindro (malla)

Pirámide (malla)

Esfera (malla)

Cuña (malla)

Toroide (malla)

Revolved Surface (Malla de revolución)

Tabuled Surface (superficie tabulada)

Tabuled Surface (superficie tabulada)

Edge Surface (Superficie definida por lados)

Modelado de superficies 3D





5. 3D STUDIO MAX

3D Max, introducción, modelado de superficies, importar entidades

Qué es 3D Studio MAX

Controles de visores

Menú Archivo

Creación de formas predeterminadas en 3D

Box (caja)

Cylinder (Cilindro)

Sphere (Esfera)

Plane (Plano)

Shapes (Formas)

Line (Línea)

Circle (Círculo)

Rectangle (Rectángulo)

Ellipse (Elipse)

Arc (Arco)

Text (Texto)

Modificadores

Modificación de Shapes o figuras vectoriales

Agrupar objetos

6. Materiales, luces, render

Asignación de materiales, Luces, Renders, introducción a la animación.

Luces

Tipos de luces

Sombras

Iluminación rápida

Editor de materiales

Mapeado

Introducción a la animación

Motores de Renders

Renderizado

Área gráfica



¿PORQUÉ EN CEGOS?



Testimonios de nuestros alumnos



Un alumno por PC



Certificación Internacional



Clientes que confían en nosotros



Grupos reducidos y personalizados



Garantía de aprendizaje



Cursos con modalidad taller



Bolsa de empleo

MODALIDAD PRESENCIAL

Acceso a Wifi de alta velocidad
Grupos reducidos y prácticos
Un computador por persona
Material de apoyo digital
Certificación

MODALIDAD ONLINE

Grabación de las clases ejecutadas
Grupos reducidos y prácticos
Asistencia administrativa
Clase en tiempo real por
Video conferencia
Consultas en vivo
Certificación

CERTIFICACIÓN

Los mismos contienen:
Rúbrica de autoridades competentes
Datos personales del alumno
Horas lectivas invertidas
Plan de estudios
Nota final

Centro autorizado por:



CEGOS

Conocimiento para el desarrollo

Sopocachi, Av. Sanchez Lima, Edif. Valentina, Nro. 2326,
Oficina "B",
(591) 68223703 / (591) 2 - 2420172
www.cegos.com.bo - consultas@cegos.com.bo

