

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Curso de Diseño de Bisutería Fina y Piezas para Impresión 3D

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

El desarrollo de las tecnologías de impresión 3D ha supuesto un gran impacto en la evolución de diferentes actividades profesionales, como puede ser el caso del diseño de joyas y bisutería fina. A través de este curso para hacer bisutería fina el alumnado desarrollará los conocimientos adecuados para realizar sus propios diseños de joyas utilizando herramientas de diseño 3D, que podrán ser impresas posteriormente.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. HISTORIA DE LA JOYERÍA

1. Joyería: evolución histórica
2. Joyas antiguas: etapas
3. - Edad de Piedra
4. - Edad de Bronce
5. - Mesopotamia y Asiria
6. - Antiguo Egipto
7. - Grecia Antigua
8. - Antigua Roma

9. - Culturas Precolombinas
10. - Edad Media
11. - Renacimiento
12. - Joyas de los siglos XVII al XIX
13. Joyas del siglo XX
14. La joyería en el siglo XXI

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS GENERALES EN JOYERÍA

1. Joya
2. Joyería
3. Gema
4. Metal
5. Aleación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LOS METALES EN JOYERÍA

1. Metales: introducción
2. Metales preciosos
3. - Metales preciosos prioritarios: oro, plata y platino
4. - Otros metales preciosos: rodio, paladio, iridio y osmio
5. Operaciones con metales preciosos
6. - Joyería a mano
7. - Joyería en serie
8. - Engastado
9. - Acabado

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CONCEPTOS GENERALES Y PROPIEDADES DE LAS GEMAS

1. Gemología: definición y objetivos
2. Materiales gemológicos: naturales y artificiales
3. Propiedades físicas de las gemas

4. Propiedades ópticas de las gemas
5. Efectos ópticos especiales
6. Inclusiones en gemas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

1. ¿Qué es 3D Studio Max?
2. Elementos de la interfaz
3. - La barra de títulos y menús
4. - La barra de herramientas
5. El panel de comandos
6. La barra inferior
7. - Línea de tiempo
8. - Controles de reproducción
9. - Controles de ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS VENTANAS GRÁFICAS

1. Las ventanas de visualización
2. Las vistas
3. Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
4. Utilización de la rueda de desplazamiento
5. Opciones de la ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE OBJETOS

1. Creación de objetos
2. - Primitivas estándar y extendidas
3. Cambiar nombre y color
4. - Nombre
5. - Color

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

1. Los métodos de creación
2. - Método Cube-Box (Cubo-Caja)
3. - Método Edge-Center (Arista-Centro)
4. - Método Diameter-Center (Diámetro-Centro)
5. - Método Base/Apex-Center (Base/Ápice-Centro)
6. - Método Rectangle-Square (Rectángulo-Cuadrado)
7. - Método Diameter-Radius (Diámetro-Radio)
8. - Método Corners-Center (Esquinas-Centro)
9. - Método Base/Apex-Isosceles (Base/Ápice-Isósceles)
10. Creación de Splines
11. - Line (Línea)
12. - Rectangle (Rectángulo)
13. - Circle (Círculo)
14. - Ellipse (Elipse)
15. - Arc (Arco)
16. - Donut (Anillo)
17. - Ngon (Polígono de N Lados)
18. - Star (Estrella)
19. - Text (Texto)
20. - Helix (Hélice)
21. - Section (Sección)

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

1. Métodos de selección
2. Modificar objetos
3. - Mover, girar, escalar objetos
4. - Modificar objetos poligonales
5. Segmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

1. Los modificadores
2. - Aplicación de modificadores
3. - Modificador Bend
4. - Modificador Twist
5. La pila de modificadores
6. - Clonar objetos
7. - Vincular y agrupar
8. - Modificación de los puntos de eje
9. - Ajuste y alineación de objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MODELADO DE OBJETOS

1. Polígonos
2. Selección de Sub-objetos
3. Modificar partes de un objeto
4. Las normales
5. Chaflán, extrudido y bisel
6. Principales herramientas de modelado
7. - Herramientas Paint Deformation y Soft Selection
8. - Conectar vértices, aristas y polígonos
9. - Aplicar Mesh Smooth y Symmetry
10. - Modelación de Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 12. DISEÑO DE JOYAS, BISUTERÍA FINA Y PIEZAS PARA IMPRESIÓN 3D

1. Joyería y bisutería
2. - Diferencia entre bisutería y joyas
3. Diseño de elementos en bisutería
4. - Teoría del diseño

- 5. - Tipos de diseño
- 6. - Diseño CAD 3D
- 7. Tendencias



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es