

3DS MAX 2015 (DG001)			
MODALIDAD	Teleformación	Hs. DURACIÓN	60
UNIDADES	TEMAS		
Conociendo 3ds Max 2015	• Introducción a Autodesk 3ds Max 2015 • Requerimientos técnicos • Ejecución de Autodesk 3ds Max 2015 • Flujo de trabajo de un proyecto • El Interfaz de Usuario (IU) • Barra de menús • Barras de herramientas • Visores	• La pestaña Ventanas gráficas • Trabajar en modo experto • Desactivación de un visor • Control de representación de visores • Selección de niveles de degradación adaptativa • Usar la herramienta de navegación ViewCube • Trabajar con el control SteeringWheels • Trabajar imágenes de fondo en los visores	• Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk 3ds Max 2015 • Cargar escenas guardadas • Guardar escenas • Guardar selecciones • Salir de Autodesk 3ds Max 2015 • Práctica - Peón de ajedrez • Práctica - La interfaz • Cuestionario: Conociendo 3ds Max 2015
Creación de primitivas	• Primitivas estándar • Caja (Box) • Cono (Cone) • Esfera (Sphere) • Geoesfera (GeoSphere) • Cilindro (Cylinder) • Tubo (Tube) • Toroide (Torus) • Pirámide (Pyramid) • Tetera (Teapot)	• Plano (Plane) • Primitivas extendidas • Poliedro (Hedra) • Nudo toroide (Torus Knot) • Caja Chafalán (ChamferBox) • Cilindro Chafalán (ChamferCyl) • Bidón (OilTank) • Cápsula (Capsule) • Huso (Spindle) • Extrusión en L (L-Ext)	• Gengon • Extrusión en C (C-Ext) • Onda Anillo (RingWave) • Hose • Prisma (Prism) • Cuadrículas de corrección • Creación de primitivas con el teclado • Modificación de primitivas • Práctica - Primitivas animadas • Cuestionario: Creación de primitivas
Elementos de diseño	• Puertas • Ventanas • Escaleras	• Elementos de diseño AEC • Foliage (Follaje) • Railing (Vallas)	• Wall (Pared) • Práctica - Levantamiento de una casa • Cuestionario: Elementos de diseño
Selección de objetos	• Introducción a la selección de objetos • Selección de objetos individuales con el ratón • Selección por región • Modos de región parcial y completa • Selección por nombres de objetos	• Selección por color • Conjuntos de selección con nombre • Filtros de selección • Seleccionar por capa	• Bloquear conjunto de selección • Grupos • Práctica - Selección • Cuestionario: Selección de objetos
Representación de los objetos	• Colores de objeto • Selector de colores • Definición de colores personalizados • Selección de objetos por color • Opciones de representación	• Color de presentación • Ocultar (No mostrar objetos) • Congelar objetos • Optimización de la presentación	• Presentación de vínculos • Práctica - Creación de logotipos flotantes • Práctica - Rayos laser animados • Cuestionario: Representación de los objetos
Capas	• Utilización de capas • Creación de capas • Barra de herramientas Capas	• Convertir una capa en actual • Fijar como actual la capa del objeto • Desactivar y activar capas	• Congelar y descongelar capas • Eliminación de capas • Cuestionario: Capas
Transformación de objetos	• Aplicación de transformaciones • Desplazamiento de objetos • Rotación de objetos • Escala de objetos	• Animación de transformaciones • Coordenadas de transformación • Centros de transformación	• Uso de las restricciones a los ejes • Práctica - Transformaciones • Cuestionario: Transformación de objetos

Clonación de objetos	• Técnicas de clonación • Copias, calcos y referencias • Clonación con Mayúscula • Clonación con Mayúscula-Mover • Clonación con Mayúscula-Rotar • Pivote local en el centro	• Pivote local fuera del objeto • Centro de selección • Centro de coordenadas • Clonación con Mayúscula-Escalar • Simetría de objetos • Matrices de Objetos	• Instantánea • Herramienta de espaciado • Clone and Align Tool • Práctica - Logotipo Corel animado • Cuestionario: Clonación de objetos
Objetos Booleanos	• Concepto de operaciones de Boole • Creación de Booleanos • Unión • Intersección • Substracción (A-B)	• Substracción (B-A) • Cortar • Método de copia del operando B • Representación de cuerpos booleanos	• ProBoolean • Práctica - Objetos Booleanos • Práctica - Modelado de un cenicero de diseño • Cuestionario: Objetos Booleanos
Creación de formas splines	• Creación de formas • Línea (Line) • Rectángulo (Rectangle) • Círculo (Circle) • Elipse (Ellipse) • Arco (Arc) • Corona (Donut)	• Polígono (NGon) • Estrella (Star) • Texto (Text) • Hélice (Helix) • Huevo (Egg) • Sección (Section)	• Creación de formas monospline y de varias splines • Vista de forma • Creación de splines con el teclado • Práctica - Formas • Práctica - Creación de una placa con texto sangrado • Cuestionario: Creación de formas splines
Modelado NURBS	• Uso de Curvas y Superficies NURBS • Creación de Curvas NURBS • Creación de Superficies NURBS • Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas	• Creación de curvas NURBS a partir de splines • Asociar e Importar objetos de 3ds Max • Edición de Curvas y Superficies NURBS	• Edición de NURBS a nivel de subobjeto • Práctica - Modelado de una llave • Cuestionario: Modelado NURBS
Modificadores	• El Catálogo de modificadores • El panel de comandos Modificar • Formato del panel Modificar • Personalización del conjunto de botones • Desactivación y eliminación de modificadores • Curvar (Bend) • Afilar (Taper) • Torcer (Twist) • Ruido (Noise) • Estirar (Stretch) • Squeeze • Push	• Mullir (Relax) • Rizo (Ripple) • Onda (Wave) • Sesgar (Skew) • Slice • Esferificar (Spherify) • Celosía (Lattice) • Desplazar (Displace) • Substitute • Derretir (Melt) • Flexión (Flex)	• Morfista (Morpher) • Piel (Skin) • Editar spline • Extrudir (Extrude) • Torno (Lathe) • Biselar (Bevel) • Perfil de bisel (Bevel Profile) • Editar malla • Práctica - Creación de una mesa • Práctica - Ajedrez • Cuestionario: Modificadores
Vista esquemática	• Utilidad de la vista esquemática • Trabajar con la vista esquemática • Ventana Schematic View	• Configuración de la vista esquemática • Operaciones básicas en la ventana Schematic View	• Práctica - Pelota de fútbol • Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
Iluminación	• Iluminación en 3ds Max 2015 • Control de la luz ambiental • Añadir luces predeterminadas • Creación de luces	• Parámetros generales de iluminación • Listing Lights • Colocación de máximo brillo • Un sistema especial para iluminar - Luz solar	• Práctica - Creación de una escena con una luz animada • Práctica - Creación de proyectores • Cuestionario: Iluminación
Cámaras	• Cámaras en 3ds Max • Crear cámaras • Creación de una vista de cámara	• Mover las cámaras • Parámetros de la cámara	• Práctica - Placa Corporativa • Práctica - El ataque del platillo

Materiales	• Editor de materiales • Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales • Controles de materiales • Aplicación de materiales a los objetos de una escena • Material-Map Browser • Definición de los parámetros básicos de un material	• Almacenamiento de materiales nuevos • Otro tipo de materiales no estándar • Imágenes bitmap • Utilización de imágenes bitmap en materiales • Coordenadas de mapeado • El modificador Mapa UVW	• Materiales de procedimiento • Materiales Matte-Shadow • Materiales de emisión de rayos (Raytrace) • Práctica - Juego de bolos • Práctica - Mapeado por cara • Cuestionario: Materiales
Objetos Solevados	• Solevación con 3ds Max (Lofting) • Solevación con Asignar recorrido • Solevación con Asignar forma • Comparación de formas • Alineación del primer vértice de la forma • Desplazamiento de formas	• Solevación de formas con varias splines • Uso de texto como recorrido • Deformaciones de objetos sollevados • Deformación escalar • Deformación por torsión • Deformación por oscilación	• Deformación en bisel • Deformación por ajuste • Práctica - Linterna • Práctica - Partición de cilindros • Cuestionario: Objetos Solevados
Objetos de Composición	• Transformar • Dispersar (Scatter) • Conformar (Conform)	• Conectar (Connect) • FusForma (ShapeMerge)	• Terreno (Terrain) • Práctica - La Cueva
Sistemas de partículas	• Creación de sistemas de partículas • Aerosol (Spray) • Nieve (Snow) • Ventisca (Blizzard)	• Matriz de partículas (PArray) • Nube de partículas (PCloud) • Super Aerosol (Super Spray)	• Práctica - Creación de una fuente • Práctica - Creación de humo en un cigarrillo • Cuestionario: Sistemas de partículas
Efectos especiales	• Introducción a los efectos especiales • Creación de efectos especiales • Efecto especial FFD • Onda (Wave) • Rizo (Ripple) • Desplazar (Displace) • Conformar (Conform)	• Bomba (Bomb) • Empujar (Push) • Motor • Seguir recorrido (Path Follow) • Bomba de partículas (PBomb) • Gravedad (Gravity)	• Viento (Wind) • Efecto especial Deflector • DeflectorU (UDeflector) • DeflectorS (SDeflector) • Práctica - Cosas que explotan en la noche • Cuestionario: Efectos especiales
Métodos básicos de animación	• Introducción a las animaciones • Utilización del cuadro de dialogo Configuración de tiempo • Animaciones previas • Trayectorias • Track View	• Las ventanas Árbol jerárquico y Edición • Asignación de controladores • Filtros • Tipos fuera de rango	• Inclusión de sonidos en Track View • Barra de pistas (Track Bar) • Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota • Cuestionario: Métodos básicos de animación
Jerarquías y cinemática	• Jerarquía de objetos • Cinemática directa • Vinculación jerárquica de objetos	• Bloqueo de ejes en una jerarquía • Liberación de ejes vinculados	• Cinemática inversa (CI) • Definición de parámetros de unión
Entorno	• Efectos de entorno • Parámetros comunes de entorno • Exposure Control • Efectos atmosféricos	• Volumen luminoso (Volume Light) • Volumen de niebla (Volume Fog) • Niebla (Fog)	• Combustión (Fire Effect) • Práctica - Entornos bajo el agua • Cuestionario: Entorno
Postproducción de escenas	• Edición en Video Post • Barra de herramientas de Video Post • Barra de estado de Video Post	• Composición en Video Post • Generación de una salida en archivo	• Efectos de representación • Cuestionario: Cuestionario final