

3DS MAX 2015 para Iluminación (DG004)

MODALIDAD	Teleformación	Hs. DURACIÓN	40
UNIDADES	TEMAS		
Conociendo 3ds Max 2015	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Primitivas estándar • Caja (Box) • Cono (Cone) • Esfera (Sphere) • Geoesfera (GeoSphere) • Cilindro (Cylinder) • Tubo (Tube) • Toroide (Torus) • Pirámide (Pyramid) • Tetera (Teapot) 	<ul style="list-style-type: none"> • Plano (Plane) • Primitivas extendidas • Poliedro (Hedra) • Nudo toroide (Torus Knot) • Caja Chaflán (ChamferBox) • Cilindro Chaflán (ChamferCyl) • Bidón (OilTank) • Cápsula (Capsule) • Huso (Spindle) • Extrusión en L (L-Ext) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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
Selección de objetos	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Selección por color • Conjuntos de selección con nombre • Filtros de selección • Seleccionar por capa 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloquear conjunto de selección • Grupos • Práctica - Selección • Cuestionario: Selección de objetos
Representación de los objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Colores de objeto • Selector de colores • Definición de colores personalizados • Selección de objetos por color • Opciones de representación 	<ul style="list-style-type: none"> • Color de presentación • Ocultar (No mostrar objetos) • Congelar objetos • Optimización de la presentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de vínculos • Práctica - Creación de logotipos flotantes • Práctica - Rayos laser animados • Cuestionario: Representación de los objetos

Transformación de objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de transformaciones • Desplazamiento de objetos • Rotación de objetos • Escala de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Animación de transformaciones • Coordenadas de transformación • Centros de transformación 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de las restricciones a los ejes • Práctica - Transformaciones • Cuestionario: Transformación de objetos
Vista esquemática	<ul style="list-style-type: none"> • Utilidad de la vista esquemática • Trabajar con la vista esquemática • Ventana Schematic View 	<ul style="list-style-type: none"> • Configuración de la vista esquemática • Operaciones básicas en la ventana Schematic View 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica - Pelota de fútbol • Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
Iluminación	<ul style="list-style-type: none"> • Iluminación en 3ds Max 2015 • Control de la luz ambiental • Añadir luces predeterminadas • Creación de luces 	<ul style="list-style-type: none"> • Parámetros generales de iluminación • Listing Lights • Colocación de máximo brillo • Un sistema especial para iluminar - Luz solar 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica - Creación de una escena con una luz animada • Práctica - Creación de proyectores • Cuestionario: Iluminación
Cámaras	<ul style="list-style-type: none"> • Cámaras en 3ds Max • Crear cámaras • Creación de una vista de cámara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mover las cámaras • Parámetros de la cámara 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica - Placa Corporativa • Práctica - El ataque del platillo
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de procedimiento • Materiales Matte-Shadow • Materiales de emisión de rayos (Raytrace) • Práctica - Juego de bolos • Práctica - Mapeado por cara • Cuestionario: Materiales
Entorno	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos de entorno • Parámetros comunes de entorno • Exposure Control • Efectos atmosféricos 	<ul style="list-style-type: none"> • Volumen luminoso (Volume Light) • Volumen de niebla (Volume Fog) • Niebla (Fog) 	<ul style="list-style-type: none"> • Combustión (Fire Effect) • Práctica - Entornos bajo el agua • Cuestionario: Entorno
Posproducción de escenas	<ul style="list-style-type: none"> • Edición en Video Post • Barra de herramientas de Video Post • Barra de estado de Video Post 	<ul style="list-style-type: none"> • Composición en Video Post • Generación de una salida en archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos de representación • Cuestionario: Cuestionario final