

3D STUDIO MAX V9

- 1. Nivel/etapa al que se dirige la actividad:**
Este curso está dirigido tanto a alumnos y profesionales que quieran acceder a crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales
- 2. Horas de duración:**
60 horas. El alumno marca su propio ritmo y en función de, tanto su nivel de partida, como su capacidad de aprendizaje, conseguirá finalizar antes el curso. La duración descrita en horas es sólo una estimación, ya que el alumno dispone de todo el temario desde el momento de su inscripción.
- 3. Número máximo de participantes:**
ON-LINE.
- 4. Tutorización:**
El alumno dispone de un servicio de correo electrónico con un tutor de primer nivel, para la resolución de dudas sobre contenidos y/o consultas complejas.
- 5. Material:**
Se trata de un material específico propio, dirigido al cumplimiento del programa y con las tareas perfectamente estructuradas.

OBJETIVOS:

- 3D Studio Max es el software de generación 3D más utilizado a nivel profesional. Kimetix ofrece con este programa la posibilidad de crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Complete un curso que le permitirá modelar en 3 dimensiones todo lo que su imaginación pueda ser capaz de crear.

CONTENIDO:

1: ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK 3DS MAX 9

- 1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9
- 2 Requerimientos técnicos
- 3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9
- 4 El Escritorio de trabajo
- 5 Cargar escenas guardadas
- 6 Guardar escenas
- 7 Guardar selecciones
- 8 Salir de Autodesk 3ds Max 9
- 9 Práctica: Práctica de iniciación
- 10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9

2: ENTORNO DE 3DS MAX 9

- 1 Barra de menú
- 2 Barras de herramientas
- 3 Barra de herramientas Principal
- 4 Visores
- 5 Configuración de los visores
- 6 Cambio a único visor
- 7 Trabajar en modo experto
- 8 Desactivación de un visor
- 9 Guardar selecciones
- 10 Selección de niveles de degradación adaptativa
- 11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 12 Controles de los visores
- 13 Paneles de comandos
- 14 Barra de estado y línea de mensajes
- 15 Controles de animación y tiempo
- 16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk
- 17 Práctica: La interfaz
- 18 Cuestionario: Entorno de 3ds MAX 9

3: CREACIÓN DE PRIMITIVAS

1. Primitivas estándar
2. Caja (Box)
3. Cono (Cone)
4. Esfera (Sphere)
5. Geoesfera (GeoSphere)
6. Cilindro (Cylinder)
7. Tubo (Tube)
8. Toroide (Torus)
9. Pirámide (Pyramid)
10. Tetera (Teapot)
11. Plano (Plane)
12. Primitivas extendidas
13. Poliedro (Hedra)
14. Nudo toroide (Torus Knot)
15. Chaflán Caja (ChamferBox)
16. Chaflán Cilindro (ChamferCyl)
17. Bidón (OilTank)
18. Cápsula (Capsule)
19. Huso (Spindle)
20. Extrusión en L (L Ext)
21. Gengon
22. Extrusión en C (C Ext)

23. Onda Anillo (RingWave)
24. Hose
25. Prisma (Prism)
26. Cuadrículas de corrección (Patch Grids)
27. Creación de primitivas con el teclado
28. Modificación de primitivas
29. Práctica: Primitivas animadas
30. Cuestionario: Creación de primitivas

4: ELEMENTOS DE DISEÑO

1. Puertas (Doors)
2. Ventana (Windows)
3. Escaleras (Stairs)
4. Elementos de diseño AEC
5. Foliage (Follaje)
6. Railing (Vallas)
7. Wall (Pared)
8. Práctica: Levantamiento de una casa
9. Cuestionario: Elementos de diseño

5: SELECCIÓN DE OBJETOS

1. Introducción a la selección de objetos
2. Selección de objetos individuales con el ratón
3. Selección por región
4. Modos de región parcial y completa
5. Selección por nombres de objetos
6. Selección por color
7. Conjuntos de selección con nombre
8. Filtros de selección
9. Seleccionar por capa
10. Selección de objetos utilizando Track View
11. Bloquear conjunto de selección
12. Grupos
13. Práctica: Selección
14. Cuestionario: Selección de objetos

6: REPRESENTACIÓN DE LOS OBJETOS

1. Colores de objetos
2. Selector de colores
3. Definición de colores personalizados
4. Selección de objetos por color
5. Opciones de representación
6. Color de presentación
7. Ocultar - No mostrar objetos

8. Congelar objetos
9. Optimización de la presentación
10. Presentación de vínculos
11. Práctica: Creación de logotipos flotantes
12. Práctica: Rayos láser animados

7: CAPAS

1. Utilización de capas
2. Creación de capas
3. Barra de herramientas Capas
4. Convertir una capa en actual
5. Fijar como actual la capa del objeto
6. Desactivar y activar capas
7. Congelar y descongelar capas
8. Eliminación de capas

8: TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

1. Aplicación de transformaciones
2. Desplazamiento de objetos
3. Rotación de objetos
4. Escala de objetos
5. Animación de transformaciones
6. Coordenadas de transformación
7. Centros de transformación
8. Uso de las restricciones a los ejes
9. Práctica: Transformaciones
10. Cuestionario: Transformación de objetos

9: CLONACIÓN DE OBJETOS

1. Técnicas de clonación
2. Copias, calcos y referencias
3. Clonación con Mayúscula
4. Clonación con Mayúscula - Mover
5. Clonación con Mayúscula - Rotar
6. Pivote local en el centro
7. Pivote local fuera del objeto
8. Centro de selección y Centro de coordenadas
9. Clonación con Mayúscula - Escalar
10. Simetría de objetos
11. Matrices de Objetos
12. Instantánea (Snapshot)

13. Herramienta de espaciado (Spacing Tool)
14. Clone and Align Tool
15. Práctica: Logotipo Corel animado
16. Cuestionario: Clonación de objetos

10: OBJETOS BOOLEANOS

1. Concepto de operaciones de Boole
2. Creación de Booleanos
3. Unión de primitivas
4. Intersección de primitivas
5. Substracción (A B)
6. Substracción (B A)
7. Cortar
8. Método de copia del operando B
9. Representación de cuerpos booleanos
10. ProBoolean
11. Práctica: Objetos Booleanos
12. Práctica: Modelado de un cenicero de diseño
13. Cuestionario: Objetos Booleanos

11: CREACIÓN DE FORMAS SPLINES

- 1 Creación de formas splines
- 2 Creación de formas
- 3 Línea (Line)
- 4 Rectángulo (Rectangle)
- 5 Círculo (Circle)
- 6 Elipse (Ellipse)
- 7 Arco (Arc)
- 8 Corona (Donut)
- 9 Polígono (NGon)
- 10 Estrella (Star)
- 11 Texto (Text)
- 12 Hélice (Helix)
- 13 Sección (Section)
- 14 Creación de formas monospline y de varias
- 15 Vista de forma
- 16 Creación de splines con el teclado
- 17 Práctica: Formas
- 18 Práctica: Creación de una placa con texto sangrado
- 19 Cuestionario: Creación de formas splines

12: MODELADO NURBS

1. Uso de Curvas y Superficies NURBS
2. Creación de Curvas NURBS
3. Creación de Superficies NURBS
4. Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas
5. Creación de curvas NURBS a partir de splines
6. Asociar e Importar objetos de 3ds Max
7. Edición de Curvas y Superficies NURBS
8. Edición de NURBS a nivel de subobjeto
9. Cuestionario: Modelado NURBS

13: MODIFICADORES

1. El Catálogo de modificadores
2. El panel de comandos Modificar
3. Formato del panel Modify (Modificar)
4. Personalización del conjunto de botones
5. Desactivación y eliminación de modificadores
6. Bend (Curvar)
7. Taper (Afilar)
8. Twist (Torcer)
9. Noise (Ruido)
10. Stretch (Estirar)
11. Squeeze
12. Push
13. Relax (Mullir)
14. Ripple (Rizo)
15. Wave (Onda)
16. Skew (Sesgar)
17. Slice
18. Spherify (Esferificar)
19. Lattice (Celosía)
20. Displace (Desplazar)
21. Substitute
22. Melt (Derretir)
23. Flex (Flexión)
24. Morpher (Morfista)
25. Skin (Piel)
26. Edit Spline (Editar spline)
27. Extrude (Extrudir)
28. Lathe (Torno)
29. Bevel (Biselar)
30. Bevel Profile (Perfil de bisel)
31. Edit Mesh (Editar malla)

32. Práctica: Creación de una mesa
33. Práctica: Ajedrez
34. Cuestionario: Modificadores

14: VISTA ESQUEMÁTICA

1. Utilidad de la vista esquemática
2. Trabajar con la Vista esquemática
3. Ventana Vista esquemática
4. Configuración de vista esquemática
5. Operaciones básicas en la ventana vista
6. Práctica: Pelota de fútbol

15: ILUMINACIÓN

1. Iluminación en 3ds Max
2. Control de la luz ambiental
3. Añadir luces predeterminadas
4. Creación de luces
5. Parámetros generales de iluminación
6. Listing Lights
7. Colocación de máximo brillo
8. Un sistema especial para iluminar - Luz solar
9. Práctica: Creación de una escena con una luz animada
10. Práctica: Creación de proyectores
11. Cuestionario: Iluminación

16: CÁMARAS

1. Cámaras en 3ds Max
2. Crear cámaras
3. Creación de una vista de cámara
4. Mover las cámaras
5. Parámetros de la cámara
6. Práctica: Placa Corporativa
7. Práctica: El ataque del platillo

17: MATERIALES

1. Editor de materiales
2. Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
3. Controles de materiales
4. Aplicación de materiales a los objetos de una escena
5. Visor de materiales mapas
6. Definición de los parámetros básicos de un material
7. Almacenamiento de materiales nuevos
8. Otro tipo de materiales no estándar

9. Imágenes bitmap
10. Utilización de imágenes bitmap en materiales
11. Coordenadas de mapeado
12. El modificador UVW Map
13. Materiales de procedimiento
14. Materiales Matte Shadow
15. Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
16. Práctica: Juego de bolos
17. Práctica: Mapeado por cara
18. Cuestionario: Materiales

18: OBJETOS SOLEVADOS

1. Lofting (solevación)
2. Solevación con Asignar recorrido
3. Solevación con Asignar forma
4. Comparación de formas
5. Alineación del primer vértice de la forma
6. Desplazamiento de formas
7. Solevación de formas con varias splines
8. Uso de texto como recorrido
9. Deformaciones de objetos solevados
10. Deformación escalar
11. Deformación por torsión
12. Deformación por oscilación
13. Deformación en bisel
14. Deformación por ajuste
15. Práctica: Linterna
16. Práctica: Partición de cilindros
17. Cuestionario: Objetos Solevados

19: OBJETOS DE COMPOSICIÓN

- 1 Transformar
- 2 Scatter (Dispersar)
- 3 Conform (Conformar)
- 4 Connect (Conectar)
- 5 ShapeMerge (FusForma)
- 6 Terrain (Terreno)
- 7 Práctica: La Cueva

20: SISTEMAS DE PARTÍCULAS

- 1 Creación de sistemas de partículas
- 2 Spray (Aerosol)
- 3 Snow (Nieve)

- 4 Blizzard (Ventisca)
- 5 PArray (MatrizP)
- 6 PCloud (NubeP)
- 7 Super Spray (Súper Aerosol)
- 8 Práctica: Creación de una fuente
- 9 Práctica: Creación de humo en un cigarrillo
- 10 Cuestionario: Sistemas de partículas

21: EFECTOS ESPECIALES

- 1 Introducción a los efectos especiales
- 2 Creación de efectos especiales
- 3 Efecto especial FFD
- 4 Wave (Onda)
- 5 Ripple (Rizo)
- 6 Displace (Desplazar)
- 7 Conform (Conformar)
- 8 Bomb (Bomba)
- 9 Push (Empujar)
- 10 Motor
- 11 Path Follow (Seguir recorrido)
- 12 PBomb (BombaP)
- 13 Gravity (Gravedad)
- 14 Wind (Viento)
- 15 Efecto especial Deflector
- 16 UDeflector (DeflectorU)
- 17 SDeflector (DeflectorS)
- 18 Práctica: Cosas que explotan en la noche
- 19 Cuestionario: Efectos especiales

22: MÉTODOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN

- 1 Introducción a las animaciones
- 2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
- 3 Animaciones previas
- 4 Trayectorias
- 5 Track View
- 6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
- 7 Asignación de controladores
- 8 Filtros
- 9 Tipos fuera de rango
- 10 Inclusión de sonidos en Track View
- 11 Barra de pistas (Track Bar)
- 12 Práctica: Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

23: JERARQUÍA Y CINEMÁTICA

- 1 Jerarquía de objetos
- 2 Cinemática directa
- 3 Vinculación jerárquica de objetos
- 4 Bloqueo de ejes en una jerarquía
- 5 Liberación de ejes vinculados
- 6 Cinemática inversa (IK)
- 7 Definición de parámetros de unión

24: ENTORNO

- 1 Efectos de entorno
- 2 Parámetros comunes de entorno
- 3 Exposure Control
- 4 Efectos atmosféricos
- 5 Volumen luminoso
- 6 Volumen de niebla
- 7 Niebla
- 8 Combustión
- 9 Práctica: Entornos bajo el agua
- 10 Cuestionario: Entorno

25: POSPRODUCCIÓN DE ESCENAS

- 1 Edición en Video Post
- 2 Barra de herramientas de Video Post
- 3 Barra de herramientas de Video Post
- 4 Composición en Video Post
- 5 Generación de una salida en archivo
- 6 Efectos de representación
- 7 Cuestionario: Cuestionario final