3DS MAX 2015 (60 horas)

Categoría: Creación, diseño y edición digital
Página del curso:
https://www.ensenanzadual.com/cursos/3ds-max-2015-60-horas-2/

Objetivo

Con el **Curso** de 60 horas de **3DS MAX 2015** adquirirás los conocimientos necesarios para crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales.

Descripción

1. 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.

2. 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). - Chaflán Caja (ChamferBox). - Chaflán Cilindro (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 (Patch Grids). - Creación de primitivas con el teclado. - Modificación de primitivas. - Práctica - Primitivas animadas. - Cuestionario: creación de primitivas.

3. ELEMENTOS DE DISEÑO

- Puertas (Doors). - Ventana (Windows). - Escaleras (Stairs). - Elementos de diseño AEC. - Foliage (Follaje). - Railing (Vallas). - Wall (Pared). - Práctica - Levantamiento de una casa. - Cuestionario: elementos de diseño.

4. 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.

5. REPRESENTACIÓN DE LOS OBJETOS

- Colores de objetos. - 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 láser animados. - Cuestionario: representación de los objetos.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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). - Celosia (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.

13. VISTA ESQUEMÁTICA

    - Utilidad de la vista esquemática. - Trabajar con la Vista esquemática. - Ventana Schematic View. - Configuración de vista esquemática. - Operaciones básicas en la ventana Schematic View. - Práctica - Pelota de fútbol. - Práctica - Modelado de un cepillo de dientes. - Cuestionario: vista esquemática.

14. 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.

15. 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. - Cuestionario: cámaras.

16. 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.

17. 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 solevados. - Deformación escalar. - Deformación por torsión. - Deformación por oscilación. - Deformación en bisel. - Deformación por ajuste. - Práctica - Linterna. - Práctica - Partición de cilindros. - Cuestionario: objetos solevados.

18. OBJETOS DE COMPOSICIÓN

    - Transformar. - Dispersar (Scatter). - Conformar (Conform). - Conectar (Connect). - FusForma (ShapeMerge). - Terreno (Terrain). - Práctica - La Cueva. - Cuestionario: objetos de composición.

19. 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.

20. 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.

21. MÉTODOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN

    - Introducción a las animaciones. - Utilización del cuadro de diálogo 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.

22. 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. - Cuestionario: jerarquías y cinemática.

23. 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.

24. POSPRODUCCIÓN 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: posproducción de

escenas. - Cuestionario: cuestionario final.

Información adicional

- Online: Si
- Horas: 60
- Tipo: Profesiones
- Unidades: 24