3DS MAX 2015 para animación (30 horas)



Categoría: Creación, diseño y edición digital

Página del curso:
https://www.ensenanzadual.com/cursos/3ds-max-2015-para-animacion-30-horas-2/

Objetivo

Con el **Curso** de 30 horas de **3DS MAX 2015 para animación** 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. 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.

4. 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.

5. 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.

6. 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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: 30
- Tipo: Profesiones
- Unidades: 11