3DS MAX 2015 para iluminación (30 horas)



Categoría: Creación, diseño y edición digital

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

Objetivo

Con el **Curso** de 30 horas de **3DS MAX 2015 para iluminación** adquirirás los conocimientos necesarios para crear los efectos de iluminación en los objetos, cámaras, y materiales.

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. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

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