



3DS MAX 2015 para Animación



Objetivos

3D Studio es un programa de generación 3D con muchas posibilidades, entre ellas la de crear escenarios virtuales y animaciones para obtener acabados fotorrealísticos y espectaculares efectos especiales. Este curso se centra fundamentalmente en las posibilidades de 3D Studio para animación, que son muchas, y conviene detenerse en ellas especialmente.

Contenido

1.	Conociendo	3ds	Max	2015
1.1	Introducción	a Autodesk	3ds	Max 2015
1.2		Requerimientos		técnicos
1.3	Ejecución	de Autodesk	3ds	Max 2015
1.4	Flujo	de trabajo	de un	proyecto
1.5	El	Interfaz	de Usuario	(IU)
1.6		Barra	de	menús
1.7		Barras	de	herramientas
1.8				Visores
1.9	La	pestaña	Ventanas	gráficas
1.10	Trabajar	en	modo	experto
1.11		Desactivación	de un	visor
1.12	Control	de representación	de	visores
1.13	Selección	de niveles	de degradación	adaptativa
1.14	Usar	la herramienta	de navegación	ViewCube
1.15	Trabajar	con el	control	SteeringWheels
1.16	Trabajar	imágenes	de fondo	en los visores
1.17	Cambiar	la apariencia	de la interfaz	de Autodesk 3ds Max 2015
1.18		Cargar	escenas	guardadas
1.19		Guardar		escenas
1.20		Guardar		selecciones
1.21	Salir	de Autodesk	3ds	Max 2015
1.22	Práctica	- Peón	de	ajedrez
1.23	Práctica	-	La	interfaz
1.24	Cuestionario:	Conociendo	3ds	Max 2015
2.	Creación	de	primitivas	
2.1		Primitivas		estándar
2.2		Caja		(Box)
2.3		Cono		(Cone)
2.4		Esfera		(Sphere)
2.5		Geoesfera		(GeoSphere)
2.6		Cilindro		(Cylinder)
2.7		Tubo		(Tube)
2.8		Toroide		(Torus)
2.9		Piramide		(Pyramid)
2.10		Tetera		(Teapot)
2.11		Plano		(Plane)
2.12		Primitivas		extendidas
2.13		Poliedro		(Hedra)
2.14	Nudo	toroide	(Torus	Knot)
2.15	Caja	Chaflán		(ChamferBox)

2.16	Cilindro	Chaflán	(ChamferCyl)
2.17		Bidón	(OilTank)
2.18		Cápsula	(Capsule)
2.19		Huso	(Spindle)
2.20	Extrusión	en	L (L-Ext)
2.21			Gengon
2.22	Extrusión	en	C (C-Ext)
2.23	Onda	Anillo	(RingWave)
2.24			Hose
2.25		Prisma	(Prism)
2.26	Cuadrículas	de	corrección
2.27	Creación de	primitivas con	el teclado
2.28	Modificación	de	primitivas
2.29	Práctica	- Primitivas	animadas
2.30	Cuestionario:	Creación de	primitivas

3. Selección de objetos

3.1	Introducción	a la selección	de objetos
3.2	Selección	de objetos individuales	con el ratón
3.3	Selección	por	región
3.4	Modos de	región parcial	y completa
3.5	Selección	por nombres	de objetos
3.6	Selección	por	color
3.7	Conjuntos	de selección	con nombre
3.8	Filtros	de	selección
3.9	Seleccionar	por	capa
3.10	Bloquear	conjunto	de selección
3.11			Grupos
3.12	Práctica	-	Selección
3.13	Cuestionario:	Selección	de objetos

4. Representación de los objetos

4.1	Colores	de	objeto
4.2	Selector	de	colores
4.3	Definición	de	colores personalizados
4.4	Selección	de	objetos por color
4.5	Opciones	de	representación
4.6	Color	de	presentación
4.7	Ocultar	(No	mostrar (objetos)
4.8		Congelar	objetos
4.9	Optimización	de	la presentación
4.10	Presentación	de	vínculos
4.11	Práctica	- Creación	de logotipos flotantes
4.12	Práctica	- Rayos	laser animados
4.13	Cuestionario:	Representación	de los objetos

5. Transformación de objetos

5.1	Aplicación	de	transformaciones
5.2	Desplazamiento	de	objetos
5.3	Rotación	de	objetos
5.4	Escala	de	objetos
5.5	Animación	de	transformaciones

5.6	Coordenadas	de	transformación
5.7	Centros	de	transformación
5.8	Uso de las	restricciones	a los ejes
5.9	Práctica	-	Transformaciones
5.10	Cuestionario:	Transformación	de objetos

6.	Vista	esquemática
6.1	Utilidad de la	vista esquemática
6.2	Trabajar con la	vista esquemática
6.3	Ventana	Schematic View
6.4	Configuración de la	vista esquemática
6.5	Operaciones básicas en la	ventana Schematic View
6.6	Práctica -	Pelota de fútbol
6.7	Práctica - Modelado de un	cepillo de dientes

7.	Cámaras
7.1	Cámaras en 3ds Max
7.2	Crear cámaras
7.3	Creación de una vista de cámara
7.4	Mover las cámaras
7.5	Parametros de la camera
7.6	Práctica - Placa Corporativa
7.7	Práctica - El ataque del platillo

8.	Materiales
8.1	Editor de materiales
8.2	Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
8.3	Controles de materiales
8.4	Aplicación de materiales a los objetos de una escena
8.5	Material-Map Browser
8.6	Definición de los parámetros básicos de un material
8.7	Almacenamiento de materiales nuevos
8.8	Otro tipo de materiales no estándar
8.9	Imágenes bitmap
8.10	Utilización de imagenes bitmap en materiales
8.11	Coordenadas de mapeado
8.12	El modificador Mapa UVW
8.13	Materiales de procedimiento
8.14	Materiales Matte-Shadow
8.15	Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
8.16	Práctica - Juego de bolos
8.17	Práctica - Mapeado por cara
8.18	Cuestionario: Materiales

9.	Métodos básicos de animación
9.1	Introducción a las animaciones
9.2	Utilización del cuadro de diálogo Configuración de tiempo
9.3	Animaciones previas
9.4	Trayectorias
9.5	Track View
9.6	Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
9.7	Asignación de controladores

- 9.8 Filtros
- 9.9 Tipos fuera de rango
- 9.10 Inclusión de sonidos en Track View
- 9.11 Barra de pistas (Track Bar)
- 9.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 9.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

10. Jerarquías y cinemática

- 10.1 Jerarquía de objetos
- 10.2 Cinemática directa
- 10.3 Vinculación jerarquica de objetos
- 10.4 Bloqueo de ejes en una jerarquía
- 10.5 Liberación de ejes vinculados
- 10.6 Cinemática inversa (CI)
- 10.7 Definición de parámetros de unión

11. Posproducción de escenas

- 11.1 Edición en Video Post
- 11.2 Barra de herramientas de Video Post
- 11.3 Barra de estado de Video Post
- 11.4 Composición en Video Post
- 11.5 Generación de una salida en archivo
- 11.6 Efectos de representacion
- 11.7 Cuestionario: Cuestionario final