



## 3DS MAX 2015 para Iluminación



## Objetivos

Conocer y manejar 3D Studio ofrece muchas posibilidades, pues es el programa de generación 3D más utilizado a nivel profesional. De ahí que las posibilidades de creación de objetos, cámaras, materiales... y para todo ello los efectos de iluminación: luz ambiental, luces para escenas, efectos de sombras, etc, son muy importantes.

## 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. Iluminación**

- 7.1 Iluminación en 3ds Max 2015
- 7.2 Control de la luz ambiental
- 7.3 Añadir luces predeterminadas
- 7.4 Creación de luces
- 7.5 Parámetros generales de iluminación
- 7.6 Listing Lights
- 7.7 Colocación de máximo brillo
- 7.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
- 7.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
- 7.10 Práctica - Creación de proyectores
- 7.11 Cuestionario: Iluminación

## **8. Cámaras**

- 8.1 Cámaras en 3ds Max
- 8.2 Crear cámaras
- 8.3 Creación de una vista de cámara
- 8.4 Mover las cámaras
- 8.5 Parámetros de la cámara
- 8.6 Práctica - Placa Corporativa
- 8.7 Práctica - El ataque del platillo

## **9. Materiales**

- 9.1 Editor de materiales
- 9.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
- 9.3 Controles de materiales
- 9.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 9.5 Material-Map Browser
- 9.6 Definición de los parámetros básicos de un material
- 9.7 Almacenamiento de materiales nuevos
- 9.8 Otro tipo de materiales no estándar
- 9.9 Imágenes bitmap
- 9.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
- 9.11 Coordenadas de mapeado
- 9.12 El modificador Mapa UVW
- 9.13 Materiales de procedimiento

- 9.14 Materiales Matte-Shadow
- 9.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
- 9.16 Práctica - Juego de bolos
- 9.17 Práctica - Mapeado por cara
- 9.18 Cuestionario: Materiales

## **10. Entorno**

- 10.1 Efectos de entorno
- 10.2 Parámetros comunes de entorno
- 10.3 Exposure Control
- 10.4 Efectos atmosféricos
- 10.5 Volumen luminoso (Volume Light)
- 10.6 Volumen de niebla (Volume Fog)
- 10.7 Niebla (Fog)
- 10.8 Combustión (Fire Effect)
- 10.9 Práctica - Entornos bajo el agua
- 10.10 Cuestionario: Entorno

## **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 representación
- 11.7 Cuestionario: Cuestionario final