

3DS MAX 2015 para Animación (DG002)

MODALIDAD	Teleformación	Hs. DURACIÓN	40
UNIDADES	TEMAS		
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
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) • Caja Chaflán (ChamferBox) • Cilindro Chaflán (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 • Creación de primitivas con el teclado • Modificación de primitivas • Práctica - Primitivas animadas • Cuestionario: Creación de primitivas
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
Representación de los objetos	• Colores de objeto • 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

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