

3DS MAX 2015 para Modelado (DG005)

MODALIDAD	Teleformación			Hs. DURACIÓN	40
UNIDADES	TEMAS				
Conociendo 3ds Max 2015	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Primitivas estándar • Caja (Box) • Cono (Cone) • Esfera (Sphere) • Geoesfera (GeoSphere) • Cilindro (Cylinder) • Tubo (Tube) • Toroide (Torus) • Pirámide (Pyramid) • Tetera (Teapot) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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) 	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Selección por color • Conjuntos de selección con nombre • Filtros de selección • Seleccionar por capa 	<ul style="list-style-type: none"> • Bloquear conjunto de selección • Grupos • Práctica - Selección • Cuestionario: Selección de objetos 		
Representación de los objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Colores de objeto • Selector de colores • Definición de colores personalizados • Selección de objetos por color • Opciones de representación 	<ul style="list-style-type: none"> • Color de presentación • Ocultar (No mostrar objetos) • Congelar objetos • Optimización de la presentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de vínculos • Práctica - Creación de logotipos flotantes • Práctica - Rayos láser animados • Cuestionario: Representación de los objetos 		

Transformación de objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de transformaciones • Desplazamiento de objetos • Rotación de objetos • Escala de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Animación de transformaciones • Coordenadas de transformación • Centros de transformación 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de las restricciones a los ejes • Práctica - Transformaciones • Cuestionario: Transformación de objetos
Clonación de objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de clonación • Copias, calcos y referencias • Clonación con Mayúscula • Clonación con Mayúscula-Mover • Clonación con Mayúscula-Rotar • Pivote local en el centro 	<ul style="list-style-type: none"> • Pivote local fuera del objeto • Centro de selección • Centro de coordenadas • Clonación con Mayúscula-Escalar • Simetría de objetos • Matrices de Objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Instantánea • Herramienta de espaciado • Clone and Align Tool • Práctica - Logotipo Corel animado • Cuestionario: Clonación de objetos
Objetos Booleanos	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de operaciones de Boole • Creación de Booleanos • Unión • Intersección • Substracción (A-B) 	<ul style="list-style-type: none"> • Substracción (B-A) • Cortar • Método de copia del operando B • Representación de cuerpos booleanos 	<ul style="list-style-type: none"> • ProBoolean • Práctica - Objetos Booleanos • Práctica - Modelado de un cenicero de diseño • Cuestionario: Objetos Booleanos
Creación de formas splines	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de formas • Línea (Line) • Rectángulo (Rectangle) • Círculo (Circle) • Elipse (Ellipse) • Arco (Arc) • Corona (Donut) 	<ul style="list-style-type: none"> • Polígono (NGon) • Estrella (Star) • Texto (Text) • Hélice (Helix) • Huevo (Egg) • Sección (Section) 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de formas monospline y de varias splines • Vista de forma • Creación de splines con el teclado • Práctica - Formas • Práctica - Creación de una placa con texto sangrado • Cuestionario: Creación de formas splines
Modelado NURBS	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de Curvas y Superficies NURBS • Creación de Curvas NURBS • Creación de Superficies NURBS • Creación de superficies NURBS a partir de primitivas geométricas 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de curvas NURBS a partir de splines • Asociar e Importar objetos de 3ds Max • Edición de Curvas y Superficies NURBS 	<ul style="list-style-type: none"> • Edición de NURBS a nivel de subobjeto • Práctica - Modelado de una llave • Cuestionario: Modelado NURBS
Modificadores	<ul style="list-style-type: none"> • El Catálogo de modificadores • El panel de comandos Modificar • Formato del panel Modificar • Personalización del conjunto de botones • Desactivación y eliminación de modificadores • Curvar (Bend) • Afilar (Taper) • Torcer (Twist) • Ruido (Noise) • Estirar (Stretch) • Squeeze • Push 	<ul style="list-style-type: none"> • Mullir (Relax) • Rizo (Ripple) • Onda (Wave) • Sesgar (Skew) • Slice • Esferificar (Spherify) • Celosía (Lattice) • Desplazar (Displace) • Substitute • Derretir (Melt) • Flexión (Flex) 	<ul style="list-style-type: none"> • Morfista (Morpher) • Piel (Skin) • Editar spline • Extrudir (Extrude) • Torno (Lathe) • Biselar (Bevel) • Perfil de bisel (Bevel Profile) • Editar malla • Práctica - Creación de una mesa • Práctica - Ajedrez • Cuestionario: Modificadores

Vista esquemática	<ul style="list-style-type: none"> • Utilidad de la vista esquemática • Trabajar con la vista esquemática • Ventana Schematic View 	<ul style="list-style-type: none"> • Configuración de la vista esquemática • Operaciones básicas en la ventana Schematic View 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica - Pelota de fútbol • Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
Cámaras	<ul style="list-style-type: none"> • Cámaras en 3ds Max • Crear cámaras • Creación de una vista de cámara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mover las cámaras • Parámetros de la cámara 	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica - Placa Corporativa • Práctica - El ataque del platillo
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales de procedimiento • Materiales Matte-Shadow • Materiales de emisión de rayos (Raytrace) • Práctica - Juego de bolos • Práctica - Mapeado por cara • Cuestionario: Materiales
Objetos Solevados	<ul style="list-style-type: none"> • Solevación con 3ds Max (Lofting) • Solevación con Asignar recorrido • Solevación con Asignar forma • Comparación de formas • Alineación del primer vértice de la forma • Desplazamiento de formas 	<ul style="list-style-type: none"> • Solevación de formas con varias splines • Uso de texto como recorrido • Deformaciones de objetos solevados • Deformación escalar • Deformación por torsión • Deformación por oscilación 	<ul style="list-style-type: none"> • Deformación en bisel • Deformación por ajuste • Práctica - Linterna • Práctica - Partición de cilindros • Cuestionario: Objetos Solevados
Objetos de Composición	<ul style="list-style-type: none"> • Transformar • Dispersar (Scatter) • Conformar (Conform) 	<ul style="list-style-type: none"> • Conectar (Connect) • FusForma (ShapeMerge) 	<ul style="list-style-type: none"> • Terreno (Terrain) • Práctica - La Cueva
Posproducción de escenas	<ul style="list-style-type: none"> • Edición en Video Post • Barra de herramientas de Video Post • Barra de estado de Video Post 	<ul style="list-style-type: none"> • Composición en Video Post • Generación de una salida en archivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos de representación • Cuestionario: Cuestionario final