

## 3D STUDIO MAX V9 PARA ILUMINACION



**Dirigido a:**

**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.

### Contenidos formativos:

- 1 Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9
- 1.1 Introducción a Autodesk 3ds Max 9
- 1.2 Requerimientos técnicos
- 1.3 Ejecución de Autodesk 3ds Max 9
- 1.4 El Escritorio de trabajo
- 1.5 Cargar escenas guardadas
- 1.6 Guardar escenas
- 1.7 Guardar selecciones
- 1.8 Salir de Autodesk 3ds Max 9
- 1.9 Práctica - Práctica de iniciación
- 1.10 Cuestionario: Animación 3D con Autodesk 3ds Max 9
  
- 2 Entorno de 3ds Max 9
- 2.1 Barra de menús
- 2.2 Barras de herramientas
- 2.3 Barra de herramientas Principal
- 2.4 Visores
- 2.5 Configuración de los visores
- 2.6 Cambio a único visor
- 2.7 Trabajar en modo experto
- 2.8 Desactivación de un visor
- 2.9 Guardar selecciones
- 2.10 Selección de niveles de degradación adaptativa
- 2.11 Trabajar imágenes de fondo en los visores
- 2.12 Controles de los visores
- 2.13 Paneles de comandos

- 2.14 Barra de estado y línea de mensajes
- 2.15 Controles de animación y tiempo
- 2.16 Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk
- 2.17 Práctica - La interfaz
- 2.18 Cuestionario: I entorno de 3ds MAX 9

## 3 Creación de primitivas

- 3.1 Primitivas estándar
- 3.2 Caja (Box)
- 3.3 Cono (Cone)
- 3.4 Esfera (Sphere)
- 3.5 Geoesfera (GeoSphere)
- 3.6 Cilindro (Cylinder)
- 3.7 Tubo (Tube)
- 3.8 Toroide (Torus)
- 3.9 Pirámide (Pyramid)
- 3.10 Tetera (Teapot)
- 3.11 Plano (Plane)
- 3.12 Primitivas extendidas
- 3.13 Poliedro (Hedra)
- 3.14 Nudo toroide (Torus Knot)
- 3.15 Chaflán Caja (ChamferBox)
- 3.16 Chaflán Cilindro (ChamferCyl)
- 3.17 Bidón (OilTank)
- 3.18 Cápsula (Capsule)
- 3.19 Huso (Spindle)
- 3.20 Extrusión en L (L-Ext)
- 3.21 Gengon
- 3.22 Extrusión en C (C-Ext)
- 3.23 Onda Anillo (RingWave)
- 3.24 Hose
- 3.25 Prisma (Prism)
- 3.26 Cuadrículas de corrección (Patch Grids)
- 3.27 Creación de primitivas con el teclado
- 3.28 Modificación de primitivas
- 3.29 Práctica - Primitivas animadas
- 3.30 Cuestionario: Creación de primitivas

## 4 Selección de objetos

- 4.1 Introducción a la selección de objetos
- 4.2 Selección de objetos individuales con el ratón
- 4.3 Selección por región
- 4.4 Modos de región parcial y completa

- 4.5 Selección por nombres de objetos
- 4.6 Selección por color
- 4.7 Conjuntos de selección con nombre
- 4.8 Filtros de selección
- 4.9 Seleccionar por capa
- 4.10 Selección de objetos utilizando Track View
- 4.11 Bloquear conjunto de selección
- 4.12 Grupos
- 4.13 Práctica - Selección
- 4.14 Cuestionario: Selección de objetos

- 5 Representación de los objetos
- 5.1 Colores de objetos
- 5.2 Selector de colores
- 5.3 Definición de colores personalizados
- 5.4 Selección de objetos por color
- 5.5 Opciones de representación
- 5.6 Color de presentación
- 5.7 Ocultar - No mostrar objetos
- 5.8 Congelar objetos
- 5.9 Optimización de la presentación
- 5.10 Presentación de vínculos
- 5.11 Práctica - Creación de logotipos flotantes
- 5.12 Práctica - Rayos láser animados

- 6 Transformación de objetos
- 6.1 Aplicación de transformaciones
- 6.2 Desplazamiento de objetos
- 6.3 Rotación de objetos
- 6.4 Escala de objetos
- 6.5 Animación de transformaciones
- 6.6 Coordenadas de transformación
- 6.7 Centros de transformación
- 6.8 Uso de las restricciones a los ejes
- 6.9 Práctica - Transformaciones
- 6.10 Cuestionario: Transformación de objetos

- 7 Vista esquemática
- 7.1 Utilidad de la vista esquemática
- 7.2 Trabajar con la Vista esquemática
- 7.3 Ventana Vista esquemática
- 7.4 Configuración de vista esquemática
- 7.5 Operaciones básicas en la ventana vista

## 7.6 Práctica - Pelota de fútbol

### 8 Iluminación

- 8.1 Iluminación en 3ds Max
- 8.2 Control de la luz ambiental
- 8.3 Añadir luces predeterminadas
- 8.4 Creación de luces
- 8.5 Parámetros generales de iluminación
- 8.6 Listing Lights
- 8.7 Colocación de máximo brillo
- 8.8 Un sistema especial para iluminar - Luz solar
- 8.9 Práctica - Creación de una escena con una luz animada
- 8.10 Práctica - Creación de proyectores
- 8.11 Cuestionario: Iluminación

### 9 Cámaras

- 9.1 Cámaras en 3ds Max
- 9.2 Crear cámaras
- 9.3 Creación de una vista de cámara
- 9.4 Mover las cámaras
- 9.5 Parámetros de la cámara
- 9.6 Práctica - Placa Corporativa
- 9.7 Práctica - El ataque del platillo

### 10 Materiales

- 10.1 Editor de materiales
- 10.2 Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
- 10.3 Controles de materiales
- 10.4 Aplicación de materiales a los objetos de una escena
- 10.5 Visor de materiales-mapas
- 10.6 Definición de los parámetros básicos de un material
- 10.7 Almacenamiento de materiales nuevos
- 10.8 Otro tipo de materiales no estándar
- 10.9 Imágenes bitmap
- 10.10 Utilización de imágenes bitmap en materiales
- 10.11 Coordenadas de mapeado
- 10.12 El modificador UVW Map
- 10.13 Materiales de procedimiento
- 10.14 Materiales Matte-Shadow
- 10.15 Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
- 10.16 Práctica - Juego de bolos
- 10.17 Práctica - Mapeado por cara
- 10.18 Cuestionario: Materiales

- 11 Entorno
- 11.1 Efectos de entorno
- 11.2 Parámetros comunes de entorno
- 11.3 Exposure Control
- 11.4 Efectos atmosféricos
- 11.5 Volumen luminoso
- 11.6 Volumen de niebla
- 11.7 Niebla
- 11.8 Combustión
- 11.9 Práctica - Entornos bajo el agua
- 11.10 Cuestionario: Entorno
- 11.11 Cuestionario: Cuestionario final

**Duración:** 20 Horas

**Fecha Inicio:** -

**Fecha Fin:** -

**Horario:** -

**Lugar Impartición:** Consultar

**Precio:** 140,00€

**Descuentos:** PRECIO ÚNICO. PROMOCIÓN.PACK 14 (160 €) ¡UN CURSO GRATIS!

**Tipo de Formación:** -

**Requisitos:** Consultar

**Calendario:** Estamos actualizando el contenido, perdona las molestias.

\* *Delfín Formación es una entidad inscrita y acreditada en el registro de Centros y Entidades de Formación Profesional para el Empleo de la Comunidad Valenciana.*

\* *Si tienes cualquier duda, por favor llámanos al 965 34 06 25 o envíanos un WhatsApp al 607 74 52 82, te responderemos lo más rápido posible.*

\* *Sólo se considera como alumno/a matriculado/a en el curso a aquella persona que haya*

completado la ficha de inscripción y pagado el importe total de la acción formativa antes del inicio del curso. Delfín formación se reserva el derecho a anular o aplazar este curso si no se llega a cubrir un mínimo de inscripciones.