

## 3DS MAX 2015 PARA ANIMACION



**Dirigido a:**

**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.

**Contenidos formativos:**

- 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 basicas en la ventana Schematic View
  - 6.6 Práctica - Pelota de fútbol
  - 6.7 Práctica - Modelado de un cepillo de dientes
  - 6.8 Cuestionario: Vista esquematica
  
- 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 camara
- 7.6 Práctica - Placa Corporativa
- 7.7 Práctica - El ataque del platillo
- 7.8 Cuestionario: Cámaras
  
- 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: Posproducción de escenas
  - 11.8 Cuestionario: Cuestionario final

**Duración:** 30 Horas

**Fecha Inicio:** -

**Fecha Fin:** -

**Horario:** -

**Lugar Impartición:** Consultar

**Precio:** 210,00€

**Descuentos:** Precio único

**Tipo de Formación:** -


**Requisitos:** Consultar


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


*\* 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.*



 965 34 06 25

 607 74 52 82

 [info@delfinformacion.es](mailto:info@delfinformacion.es)

 [www.delfinformacion.com](http://www.delfinformacion.com)



Nuevas Tecnologías