

3D STUDIO MAX V9 PARA ANIMACIÓN

➤ **Duración: 60 horas.**

➤ **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:**

- 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 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 Visor de materiales-mapas
- 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 UVW Map
- 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 Métodos básicos de animación

- 10.1 Introducción a las animaciones
- 10.2 Utilización del cuadro de diálogo Time Configuration
- 10.3 Animaciones previas
- 10.4 Trayectorias
- 10.5 Track View
- 10.6 Las ventanas Árbol jerárquico y Edición
- 10.7 Asignación de controladores
- 10.8 Filtros
- 10.9 Tipos fuera de rango
- 10.10 Inclusión de sonidos en Track View
- 10.11 Barra de pistas (Track Bar)
- 10.12 Práctica - Rebote de una tetera que se convierte en pelota
- 10.13 Cuestionario: Métodos básicos de animación

11 Jerarquía y cinemática

- 11.1 Jerarquía de objetos
- 11.2 Cinemática directa
- 11.3 Vinculación jerárquica de objetos
- 11.4 Bloqueo de ejes en una jerarquía
- 11.5 Liberación de ejes vinculados
- 11.6 Cinemática inversa (IK)
- 11.7 Definición de parámetros de unión
- 11.8 Cuestionario: Cuestionario final