

## 3D STUDIO MAX V9 PARA ILUMINACIÓN

➤ **Duración: 60 horas.**

➤ **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:**

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: 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