

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO

# Guía del Curso

## 3ds Max 2015 para Iluminación

---

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

### 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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCIENDO 3DS MAX 2015

1. Introducción a Autodesk 3ds Max 2015
2. Requerimientos técnicos
3. Ejecución de Autodesk 3ds Max 2015
4. Flujo de trabajo de un proyecto
5. El Interfaz de Usuario (IU)
6. Barra de menús
7. Barras de herramientas
8. Visores
9. La pestaña Ventanas gráficas
10. Trabajar en modo experto
11. Desactivación de un visor

12. Control de representación de visores
13. Selección de niveles de degradación adaptativa
14. Usar la herramienta de navegación ViewCube
15. Trabajar con el control SteeringWheels
16. Trabajar imágenes de fondo en los visores
17. Cambiar la apariencia de la interfaz de Autodesk 3ds Max 2015
18. Cargar escenas guardadas
19. Guardar escenas
20. Guardar selecciones
21. Salir de Autodesk 3ds Max 2015
22. Práctica - Peón de ajedrez
23. Práctica - La interfaz

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DE PRIMITIVAS

1. Primitivas estándar
2. Caja (Box)
3. Cono (Cone)
4. Esfera (Sphere)
5. Geoesfera (GeoSphere)
6. Cilindro (Cylinder)
7. Tubo (Tube)
8. Toroide (Torus)
9. Pirámide (Pyramid)
10. Tetera (Teapot)
11. Plano (Plane)
12. Primitivas extendidas
13. Poliedro (Hedra)
14. Nudo toroide (Torus Knot)
15. Caja Chaflán (ChamferBox)
16. Cilindro Chaflán (ChamferCyl)
17. Bidón (OilTank)
18. Cápsula (Capsule)
19. Huso (Spindle)

20. Extrusión en L (L-Ext)
21. Gengon
22. Extrusión en C (C-Ext)
23. Onda Anillo (RingWave)
24. Hose
25. Prisma (Prism)
26. Cuadrículas de corrección
27. Creación de primitivas con el teclado
28. Modificación de primitivas
29. Práctica - Primitivas animadas

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SELECCIÓN DE OBJETOS

1. Introducción a la selección de objetos
2. Selección de objetos individuales con el ratón
3. Selección por región
4. Modos de región parcial y completa
5. Selección por nombres de objetos
6. Selección por color
7. Conjuntos de selección con nombre
8. Filtros de selección
9. Seleccionar por capa
10. Bloquear conjunto de selección
11. Grupos
12. Práctica - Selección

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. REPRESENTACIÓN DE LOS OBJETOS

1. Colores de objeto
2. Selector de colores
3. Definición de colores personalizados
4. Selección de objetos por color
5. Opciones de representación
6. Color de presentación

7. Ocultar (No mostrar objetos)
8. Congelar objetos
9. Optimización de la presentación
10. Presentación de vínculos
11. Práctica - Creación de logotipos flotantes
12. Práctica - Rayos laser animados

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. TRANSFORMACIÓN DE OBJETOS

1. Aplicación de transformaciones
2. Desplazamiento de objetos
3. Rotación de objetos
4. Escala de objetos
5. Animación de transformaciones
6. Coordenadas de transformación
7. Centros de transformación
8. Uso de las restricciones a los ejes
9. Práctica - Transformaciones

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. VISTA ESQUEMÁTICA

1. Utilidad de la vista esquemática
2. Trabajar con la vista esquemática
3. Ventana Schematic View
4. Configuración de la vista esquemática
5. Operaciones básicas en la ventana Schematic View
6. Práctica - Pelota de fútbol
7. Práctica - Modelado de un cepillo de dientes

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. ILUMINACIÓN

1. Iluminación en 3ds Max 2015
2. Control de la luz ambiental
3. Añadir luces predeterminadas

4. Creación de luces
5. Parámetros generales de iluminación
6. Listing Lights
7. Colocación de máximo brillo
8. Un sistema especial para iluminar - Luz solar
9. Práctica - Creación de una escena con una luz animada
10. Práctica - Creación de proyectores

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. CÁMARAS

1. Cámaras en 3ds Max
2. Crear cámaras
3. Creación de una vista de cámara
4. Mover las cámaras
5. Parámetros de la cámara
6. Práctica - Placa Corporativa
7. Práctica - El ataque del platillo

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES

1. Editor de materiales
2. Ventanas de presentación preliminar del Editor de materiales
3. Controles de materiales
4. Aplicación de materiales a los objetos de una escena
5. Material-Map Browser
6. Definición de los parámetros básicos de un material
7. Almacenamiento de materiales nuevos
8. Otro tipo de materiales no estándar
9. Imágenes bitmap
10. Utilización de imágenes bitmap en materiales
11. Coordenadas de mapeado
12. El modificador Mapa UVW
13. Materiales de procedimiento
14. Materiales Matte-Shadow

15. Materiales de emisión de rayos (Raytrace)
16. Práctica - Juego de bolos
17. Práctica - Mapeado por cara

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. ENTORNO

1. Efectos de entorno
2. Parámetros comunes de entorno
3. Exposure Control
4. Efectos atmosféricos
5. Volumen luminoso (Volume Light)
6. Volumen de niebla (Volume Fog)
7. Niebla (Fog)
8. Combustión (Fire Effect)
9. Práctica - Entornos bajo el agua

## UNIDAD DIDÁCTICA 11. POSPRODUCCIÓN DE ESCENAS

1. Edición en Vídeo Post
2. Barra de herramientas de Vídeo Post
3. Barra de estado de Vídeo Post
4. Composición en Vídeo Post
5. Generación de una salida en archivo
6. Efectos de representación



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)