
Temario

- ¿Qué es 3Ds Max? ¿Dónde se aplica este programa?
- Iniciando un proyecto. Generando un Nuevo documento o Escena
- Abriendo y Guardando un documento o Escena
- Importando un elemento a la escena actual
- Interface general
- Command panel
- Creando objetos
- Herramientas para Seleccionar objetos
- Herramientas para Mover, Rotar y Escalar objetos
- Duplicando objetos
- Agrupando objetos

Práctico (Creación de una mesa y sillas rectangulares)

- Herramientas de Vistas (Cubo, Controles de Viewports, Steering wheels)
- Ocultando objetos
- Congelando objetos
- Menús contextuales
- Modificando objetos numéricamente (Solapa Modify)
- Punto de Pivote
- Sistemas de coordenadas de referencia
- Como variar el Punto de Pivote

Práctico (Arma medieval)

- Cambiando unidades de medida
- Snaps o Ajustes magnéticos

Práctico (Arquitectura básica)

- Splines : Formas de 2 Dimensiones
- Vertex, Segments y Splines
- Operaciones con Vertex (Separar, Soldar, Conectar, Agregar, Redondear esquinas)
- Splines Pre-hechos

Práctico (Modelado 2D)

- Modificadores (Extrude, Lathe, Bend)

Práctico (Modificadores)

- Objetos compuestos
- Creación de objetos Booleanos
- Operaciones con Booleanos (Unión, Intersección, Sustracción)
- Opciones varias
- Operaciones simultáneas
- Objetos Pro-Booleanos
- Modificando objetos compuestos

Práctico (Modelando objetos compuestos)

- Iluminación. Visualización de Luces y sombras en viewports
- Tipos y usos de luces : Spot, Direct, Omni
- Creación y modificación de luces
- Parámetros generales
- Atenuación (Decay, Near y Far)
- Otros parámetros de luces (Spotlight y Shadow)

Práctico (FADE-IN / FADE-OUT)

- Cámaras
- Formas de crear una cámara
- Herramientas para Mover las cámaras
- Parámetros de la cámara

Práctico (INTERIOR: Luces y cámara)

-
- ¿Qué es Render y Motores de render?
 - ¿Cómo Guardar el resultado de nuestro Render?
 - ¿Por qué el encuadre del viewport es diferente al del render?
 - ¿Dónde elegir el tamaño y la proporción de nuestro cuadro?
 - Materiales y Mapas
 - Editor de Materiales
 - Material Standard
 - Parámetros Shader basic
 - Parámetros Blinn basic
 - ¿Color de Geometría VS Color de Material?
 - ¿Cómo asigno mi material a un objeto?
 - Mapas. ¿Cómo aplicar un mapa a una propiedad?
 - Mapa Bitmap

Práctico (Primeros materiales)

- Tipos de mapas
- Mapas Procedurales
- Caso Práctico: Pared de ladrillos (Tiles)

Práctico (Mapa Tiles)

- Mapas y Propiedades
- Propiedad Opacity: usando mapa como máscara

Práctico (Alambrado)

- Propiedad Bump: usando mapa como relieve o textura
- Caso Práctico: Chapa perforada (Gradient Ramp)

Práctico (Testeando)

- Animación
- Timeline, Keyframes, Key Filters
- Independencia de valores X,Y Z sobre un mismo parámetro
- Interpolación (Aceleración, Desaceleración, Constante, Salto)
- Editor de Curvas
- Constraints (*Surface, Path, Look At*)
- Generando un Previo de la Animación
- Generando un Render de la Animación

Práctico (Ciudad animada)
