

# Autodesk 3ds Max

3ds Max® Es una solución completa de modelado, animación y renderización en 3D que utilizan arquitectos, diseñadores, ingenieros civiles y especialistas en visualización. Puede validar y vender los diseños antes de producirlos, repetirlos rápidamente, analizar con precisión la luz diurna, y crear imágenes y animaciones muy impactantes.

**Duración:** • 20 horas (4 horas por 5 días)

**Requisitos:** • Conocimiento del sistema operativo Microsoft Windows.

**Materiales:** • Certificado de finalización por Autodesk

**Descripción del curso:** El objetivo general del curso es introducir al participante en los conceptos fundamentales de una solución completa de modelado, materiales, iluminación, introducción de animación y renderizado adaptado a las necesidades demandas actuales.

## UNIDAD I: INTRODUCCION GENERAL Y MANEJO ESENCIAL

**Tema 1:** Interfaz general del programa y creación de objetos basicos.

**Tema 2:** Navegación y visores. Traveling, Panoramic, Orbit, Zoom Extend.

**Tema 3:** Selección de objetos. Por toque, por envolvente, y por nombre.

**Tema 4:** Transformación de objetos. Posición, rotación y escala.

**Tema 5:** Modificación de objetos. Taper, Bend, Flex, otros

**Tema 6:** Clonar: copia e instancia.

## UNIDAD II: PREPARACIÓN DE LA ESCENA

**Tema 1:** Ajuste de unidades e importación. Importación de modelos 3D desde AutoCAD. Importación de modelos 3D desde otras soluciones.

## UNIDAD III: MATERIALES Y MAPPING

**Tema 1:** Proyección de texturas UVW Map por Real World Scale (unidad: metros).

**Tema 2:** Editor de materiales compacto. Asignación de materiales basicos, PhysicalMaterials.

**Tema 3:** Editor de materiales por nodos (Slate Editor). Manejo de Bitmaps. Búsqueda de Bitmaps en la web.

**Tema 4:** Materiales avanzados. Reflejo Difuso: Acabado mate. Concreto, piedra, friso de paredes. Reflejo Especular: Acabado pulido. Pisos de marmol, acero cromado, ceramica. Reflejo Glossy: Acabado lustroso o satinado. Pisos de madera, aluminio anodizado. Transparencia y refracción. ShaderBump (Mapeado de rugo-sidad).

**Tema 5:** Asignación de material por caras. Material Multi Sub-objeto.

**Tema 6:** Proyección UVW por mosaico.

## UNIDAD IV: CAMARA

**Tema 1:** Creación de camaras. Encuadre preciso y area de seguridad. Distancia focal y profundidad visual.

## UNIDAD V: ILUMINACION

**Tema 1:** Creación de luz del sol. SunPositioner.

**Tema 2:** Luces artificiales (nivel basico). Spot Light y material emisor. Distribución de la luz. Intensidad de la luz.

## UNIDAD VI: AMBIENTACION

**Tema 1:** Fusionar archivos .max (merge). Importación de modelos 3D (vegetación, muebles, vehculos).

**Tema 2:** Textura proyección esferica para fondo de cielo.

## UNIDAD VII: RENDER

**Tema 1:** Renderización, formato y resolución. RenderQuality y Filter. Salvado de imagen.

**Tema 2:** Selección por layers.

**Tema 3:** Asignar el motor de render - ART Renderer.

**Tema 2:** Buffer de render. Vista completa y region.