

3DS MAX - “Diseño en 3ds Max”

¿Qué es 3ds Max?

Autodesk 3ds Max (anteriormente 3D Studio Max) es un programa de creación de gráficos y animación 3D desarrollado por Autodesk, en concreto la división Autodesk Media & Entertainment (anteriormente Discreet).

3ds Max es uno de los programas de animación 3D más utilizados. Dispone de una sólida capacidad de edición, una omnipresente arquitectura de plugins y una larga tradición en plataformas Microsoft Windows. 3ds Max es utilizado en mayor medida por los desarrolladores de videojuegos, aunque también en el desarrollo de proyectos de animación como películas o anuncios de televisión, efectos especiales y en arquitectura.

Destinatarios

Este curso está orientado especialmente a estudiantes de arquitectura, arquitectos, maestros mayores de obras y profesionales de la construcción.

Tanto si estás buscando insertarte rápidamente en el mercado laboral o querés incrementar tus conocimientos como profesional, estudiante o autodidacta, este curso está destinado para vos.

Requisitos previos

Mínimos: Tener aprobado el ciclo básico de Enseñanza Media o su equivalente y conocimientos generales en dibujo técnico (entender los términos “planta”, “vista” y “corte”).

Objetivos

Que los participantes del curso obtengan los conocimientos necesarios para poder modelar sus proyectos en 3D y así insertarse ampliamente al mercado laboral.

Duración

El curso presencial tiene una duración de 12 hs (pueden ser 4 clases de 3 hs, 3 clases de 4 hs o 6 clases de 2 hs dependiendo el horario que elijas).

El curso online te brinda 3 meses de acceso al campus virtual.

Contenidos

Durante el desarrollo del curso el alumno modelará en 3D una cocina, insertará bloques y asignará materiales, luces y cámaras para finalmente realizar un render intentando lograr hiperrealismo en la imagen.

Todo lo explicado por los profesores estará en una guía completa que se le entrega al alumno a cada paso del curso.

Unidad 1 - Introducción

Introducción al programa
Descripción de las herramientas en la pantalla
Configuración de unidades
Atajos de teclado

Unidad 2 - Modelado standard

Modelado 3D con standard primitives
Tipos de selección
Geometrías con editable spline
Herramientas de visualización
Herramientas de modificación
Muros curvos
Losas irregulares

Unidad 3 - Operaciones booleanas

Modelado 3D con operaciones booleanas
Sustracción, union e intersección
Modelado 3D con editable mesh

Unidad 4 - Extras

Texto 3D
Escaleras
Barandas con loft
Molduras con sweep
Importar CAD y extrudar
Inserción de bloques (archmodels)

Unidad 5 - Comandos de posición

Modelado 3D con copia
Copia, instancia y referencia
Rotación con coordenadas
Desplazamiento con coordenadas
Escala

6. Luces y Materiales

Luces artificiales
Luz solar
Materiales VRay
Escala y mapeo de materiales
Edición de materiales
Reflejos y brillos

7. Renderizado

Cámaras y ajuste
Render Environment
Seteo de render y tips importantes