

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

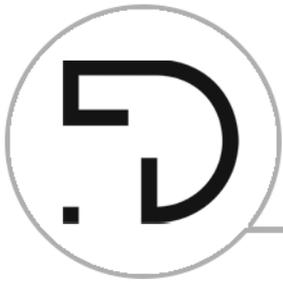
Mínimos: Tener aprobado el ciclo básico de Enseñanza Media o su equivalente y conocimientos generales en dibujo técnico (entender los términos “planta”, “vista” y “corte”).

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 online te brinda de 9 meses de acceso en caso de ser un solo curso, y 12 meses para el pack de 2 cursos



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 - Standar Primitives

Introducción al programa
Introducción a herramientas
¿Cómo fijar la altura de un elemento?
¿Qué son las Standard Primitives?
Atajos de teclado

Unidad 2 - Herramientas Básicas

Herramientas de visualización
Herramientas de selección
Desplazar objetos en ejes X,Y,Z
Alinear a eje de coordenadas
Rotar y escalar objetos

Unidad 3 - Modelado Básico

¿Qué es la función Snap?
Configurar unidades de sistema
Operaciones booleanas
Sustraer partes de objetos
Uso de editable spline
Generar ventanas corredizas
Agrupar/desagrupar elementos

Unidad 4 - Modelado Complejo

Importar archivos CAD
Modelar muebles de cocina
Bloquear/desbloquear objetos
Modelar cocina
Crear losas
Fusionar vértices
Crear molduras
Crear barandas

Unidad 5 - Editable Spline

Ejercicio en clase "M"
Modificar líneas curvas
Copia, instancia y referencia
Rotación con coordenadas
Desplazamiento con coordenadas
Escala

6. Armado de Escena

Insertar mobiliario
¿Cómo insertar bloques?
Escalar objetos en un único eje
Crear y ubicar cámaras
Ajustar altura y ángulo
Ajustar radio visual
Crear luces con V-Ray en ventanas
Ubicar altura del sol

7. Materiales

Configurar V-Ray
Ajustar color de entorno de render
Crear materiales básicos
Configurar materiales
Crear materiales perforados
Materializar elementos
Crear materiales con texturas
Tips para googlear materiales/texturas