

3

AUTODESK  
3ds MaxV-Ray  
for 3ds Max

# 3DS MAX + V RAY AVANZADO

## OBJETIVO

El alumno obtendrá los conocimientos necesarios para realizar un modelado arquitectónico en 3D Max, ajustando parámetros avanzados de textura e iluminación para captar imágenes de alta resolución y así aprovechar al máximo el motor de V ray.

**DIRIGIDO A:** Arquitectos, Proyectistas, Diseñadores de interiores, Dibujantes técnicos, Estudiantes.

**REQUISITOS:** 3D Max Básico

**DURACIÓN: 20 HORAS**

## CONTENIDO

### 1. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA Y LA INTERFASE

- Presentación del curso
- Creación de geometrías básicas.
- Herramientas de selección.
- Topología de los objetos.
- Alineación de objetos y uso de snaps.

Práctica: Creación de una composición geométrica.

### 2. CREACIÓN DE OBJETOS COMPUESTOS

- Operaciones booleanas, unión, sustracción e intersección.
- Boolean
- Proboolean
- Scatter

### 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE FORMAS 2D

- Dibujo de formas 2d (splines).
- Uso de los modificador Extrude, Lathe,
- Duplicado de objetos.
- Uso del comando Loft. en compound objects

Práctica: Creación de una copa y una botella.

### 4.- CREACIÓN DE OBJETOS PARAMÉTRICOS AEC

- Creación y configuración de Muros, Puertas, Ventanas, Escaleras y Barandales, Arboles y Follaje

Practica: Modelado de un local con los elementos AEC.

### 5. INTERACCIÓN CON AUTOCAD Y FLUJO DE TRABAJO

- Preparación de archivo de AutoCad para exportar a 3D Max.
- Configuración de unidades
- Proceso de importación de AutoCad a 3D Max.
- Flujo de trabajo entre ambos programas.

### 6. V RAY PARA 3D MAX

- Historia de V-ray
- Luces Básicas
- Configuración Básica

### 7. LUCES

- Luces básicas de V-ray
- V-raysun y V-ray light y su combinación.
- La cámara física como instrumento principal para Fotorealismo (teórico-práctico)
- Introducción a iluminación avanzada IBL (iluminación basada en Imagen)
- Vray lighy dome
- Vray light plane
- Vray IES
- Vray Frame Buffer y sus propiedades

Práctica. Iluminación de escenas básicas con Luces v-ray



Calle La Fortuna No. 186,  
Col. Industrial, Del. Gustavo A.  
Madero, México D.F., C.P. 07800



informes@cad-consultores.mx



+52 55 4616 3330



7587 3035 y 55 3333 9387



WWW.CAD-CONSULTORES.COM.MX

3

**AUTODESK**  
3ds Max



**V-Ray**  
for 3ds Max



## 3DS MAX + V RAY AVANZADO

### CONTENIDO

#### 8. MATERIALES

- Opciones más importantes
  - Difuse color
  - Reflection y Refraction
  - Bump, Displacement, Glossines
- Práctica: Texturizar un interior

#### 9. CÁMARAS

- Manejo básico de una cámara réflex
  - Velocidad del obturador, apertura de lente
  - Opciones básicas de la cámara V-ray
- Práctica. Tetera con ciclorama

#### 10. MATERIALES AVANZADOS PARA V-RAY

- Materiales por caras y polígonos editables
- Materiales profesionales (Glow, Blend, Toon, Poliselect, Mix)

#### 11. ANIMACIÓN BÁSICA

- Conceptos de animación.
- Animación automática y por claves.
- El editor gráfico.

Practica: Animar accediendo a un local arquitectónico.



Calle La Fortuna No. 186,  
Col. Industrial, Del. Gustavo A.  
Madero, México D.F., C.P. 07800



informes@cad-consultores.mx



+52 55 4616 3330



7587 3035 y 55 3333 9387



WWW.CAD-CONSULTORES.COM.MX