

# 3DS MAX PRINCIPIOS + VIZMAKER

**DURACIÓN: 24 HORAS**

## Alcance del curso:

El objetivo de este curso es que el alumno aprenda los fundamentos del modelado en 3D a través de 3ds max, el alumno al término de este curso será capaz de manipular y navegar por la interfaz de la aplicación, reconocerá y será capaz de modelar aplicar materiales y renderizar sus proyectos.

## A quién va dirigido:

Este curso va dirigido a Arquitectos, Diseñadores industriales y gráficos y creativos que se dediquen a la realización de visualización arquitectónica, modelado de objetos, animación, cine, televisión, diseño de productos y de objetos que deseen acercarse al mundo del modelado en 3d.

## Requisitos:

Navegación de Explorer, administración de archivos.

## CONTENIDO

### SESIÓN 01

Descarga de software

#### UI de 3ds Max 2021

- Barra de Herramientas y menús
- Ventanas de navegación, herramientas para navegar y Panel de Control
- Menú Quad o menú oculto

#### Modelado en 3D

- Uso del panel de creación
- Modelado de Objetos básicos
- Primitivas estándar
- Extensión de primitivas

#### Administración de objetos

- Selección, rotación, escalar mover
- Filtro de selección

#### Generación de grupos

- Editor de layers
- Creación de grupos

- Creación de sets
- Uso de Contenedores
- Restricciones del mouse Snaps

### SESIÓN 02

#### Modificadores

- Uso de modificación

#### Trabajo con Shapes

- Tipos de splines.
- Shape boolean
- Loft modeling
- Aplicación de modificadores: spline relax, spline overlap, path deform, optimize spline, sweep modifier
- Lathe

### SESIÓN 03

#### Repaso de Modelado de superficies rígidas.

- Subniveles de Edit Poly.
- Líneas de apoyo para suavizado de formas.
- Topología.

# 3DS MAX PRINCIPIOS + VIZMAKER

3

AUTODESK  
3ds Max



VizMaker

## CONTENIDO

- Reducción poligonal.
- Ribbon Tool set.
- Xform.
- Push, shell, turbosmoth, simetry, quadrify mesh, quad chamfer, open subdivision.
- Sets de selección.

### SESIÓN 04

#### Preparación de texturas, materiales e iluminación

##### Modificadores

- Uvwmap.
- Unwarp.

##### V-Ray materials

- Slate material editor.
- V-Ray material library.
- Materiales PBR.
- Viewport canvas.

### SESIÓN 05

#### Rendering

- Material override.
- Interactive render.
- V-ray Domelight.
- V-ray Sun light.
- V-Ray lights.
- Photometric Lights.
- Denoiser.

#### Render elements.

- Multimaterial.
- Lightmix.
- Extratex.

- VFB v-ray frame buffer.
- Postproduction.
- Lightmix.
- Postproduction.

### SESIÓN 06

#### INTRODUCCIÓN A VIZMAKER

- Flujo general de trabajo
- Integración 3ds max
- Generación de renderizado de imágenes
- Ajuste de colores o materiales
- Edición de elementos
- Incremento de realismo
- Integración de personas
- Generación de animaciones
- Integración de videos

