acaddemia

3ds Max Design Básico 2016

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Luego de realizar este entrenamiento, los asistentes serán capaces de:

- Modelar con primitivas
- Editar geometrías y aplicar modificadores
- Recrear escenas con materiales y luces
- Realizar animaciones básicas

acaddemia

3ds Max Design Básico 2016

Objetivo del Curso
El objetivo principal de este entrenamiento es enseñar a los asistentes los conceptos de 3ds Max Design e introducirlos a las herramientas para modelar geometrías, trabajar con geometrías importadas, elaborar escenas de renderizado, crear y aplicar luces y materiales como también realizar animaciones de dicha escena.

Duración
32 horas

Metodología
El entrenamiento es práctico y cada estudiante requiere computador con el programa instalado. Se exponen los conceptos y la forma de uso para las órdenes relacionadas y se propone un ejercicio guiado en donde se aplican los conceptos y órdenes expuestas y para finalizar hay un ejercicio reto que cada usuario debe resolver.

Dirigido a
Dirigido a diseñadores de producto, arquitectos e ingenieros vinculados a la realización de visualizaciones de escenarios y productos.

Contenido

1. Introducción a Autodesk 3ds Max Design

- Descripción general
- Flujo de trabajo de Visualización
- La interfaz de Autodesk 3ds Max Design
- Preferencias
- Configuración de la carpeta de Proyecto
- Configurar rutas
- Controladores de Display
- Display de Viewports (Ventanas de Visualización) y Etiquetas

2. Autodesk 3ds Max Design configuración

- Navegación en Viewports
- Configuración en Viewports
- Métodos de selección de objetos
- Configuración de unidades
- Propiedades de objetos y capas

3. Montaje Archivos del proyecto

- Vinculación e Importación de Datos
- Vinculación de archivos
- Referencias

acaddemia

3ds Max Design Básico 2016

Contacto:

Milena Córdoba
Coordinadora de Entrenamientos
milena.cordoba@acaddemia.com
Medellín: 4-2656868, Ext.102
Bogotá: 1-3213030, Ext.102
www.acaddemia.com

4. Técnicas básicas de modelado

- Modelado con Primitivas
- Modificadores y transformadores
- Modo Sub - Objecto
- Sistemas de coordenadas de referencia y Centros de transformación
- Clonación y Agrupación
- Polígono Herramientas de Modelado de la cinta
- Estadísticas en Viewport

5. Modelado De Objetos 2D

- Modelado 3D a partir de Objetos 2D
- El Torno Modificador
- Booleanas 2D
- El modificador Extruir
- Operaciones booleanas
- Uso de Snaps para Precision
- El barrido Modificador

6. Materiales

- Introducción a los Materiales
- Comprensión de Mapas y Materiales
- Gestión de Materiales
- Materiales estándar
- Shaders de materiales
- Asignación de Mapas a Materiales

AUTODESK.
Consulting Specialized
Authorized Certification Center
Authorized Training Center

acaddemia

3ds Max Design Básico 2016

Contacto:

Milena Córdoba
Coordinadora de Entrenamientos
milena.cordoba@acaddemia.com
Medellín: 4-2656868, Ext.102
Bogotá: 1-3213030, Ext.102
www.acaddemia.com

- Materiales Multi /Sub – Objecto
- Mapeado de Opacidad
- Mapeado de Bump (simulación de resaltos en la superficie)
- Materiales de mental ray
- El Explorador de Materiales

7. Mapping Coordina y Escala

- Mapeo de Coordenadas
- Práctica Aplicación de Mapeo Coordenadas
- Asignación de Escala
- Mapeo de Splines

8. Introducción a la iluminación

- Local vs Global Illumination
- Iluminación Estándar
- Tipos de luces estándar
- Tipos de sombra

9. Iluminación y Rendering

- Objetos de luz fotométrica
- Control de la exposición
- Iluminación diurna
- Iluminación Utilizando Basada en Imagen
- Iluminación en una escena exterior con Mental Ray luz día
- Viewport iluminación y sombras

AUTODESK.
Consulting Specialized
Authorized Certification Center
Authorized Training Center

acaddemia

3ds Max Design Básico 2016

Contacto:

Milena Córdoba
Coordinadora de Entrenamientos
milena.cordoba@acaddemia.com
Medellín: 4-2656868, Ext.102
Bogotá: 1-3213030, Ext.102
www.acaddemia.com

10. Representación mental ray

- Fundamentos de Mental Ray
- Renderizado de Interiores con Mental Ray
- Controlando la Calidad de Mental Ray
- Proxies de Mental Ray

11. La interpretación y Cámaras

- Opciones de Renderizado
- Opciones de Renderizado por defecto
- Rederizado Individual vs Double-Sided
- Práctica 11b Modo de procesamiento de doble cara
- Grupos de Estado (State Sets)
- Cámaras
- Imágenes de fondo
- Práctica Cámaras y las imágenes de fondo
- El asistente de impresión Tamaño

12. Animación

- Controles Animación y Tiempo
- Animación
- Creación de una animación de giro 360°
- fotogramas clave en una animación de la cámara
- Creación de una animación de recorrido
- Producción de la animación

AUTODESK.
Consulting Specialized
Authorized Certification Center
Authorized Training Center

acaddemia

3ds Max Design Básico 2016

Contacto:

Milena Córdoba
Coordinadora de Entrenamientos
milena.cordoba@acaddemia.com
Medellín: 4-2656868, Ext.102
Bogotá: 1-3213030, Ext.102
www.acaddemia.com

13. Temás adicionales
    - Cómo obtener ayuda con Autodesk 3ds Max Design
    - Editor compacto de materiales
    - Materiales Arquitectónicos
    - Sustitución de objetos
    - Análisis de Iluminación
    - Crear jerarquías
    - Animación de un ensamble
    - Personalización de la interfaz de usuario
    - Animación Estudio de Sombras
    - Asignar Modificador de Spline renderizable

AUTODESK.
Consulting Specialized
Authorized Certification Center
Authorized Training Center