

Autodesk 3D Studio Max

Básico-intermedio

Temario

1. Introducción

- 1 Uso del programa
- 2 Sus capacidades
- 3 Ejemplos gráficos
- 4 Importación y ligadura de datos

2. Reconocimiento de la interfaz de 3D Studio Max

- 1 Ubicación de los paneles
- 2 Nombre de cada panel
- 3 Uso de cada panel
- 4 Barra de herramientas

3. Dibujo de figuras tridimensionales

- 1 Panel Create/ Geometry/ Standard Primitives (cajas, esferas, cilindros, conos, etc.)
- 2 Panel Create/ Geometry/Extended Primitives. (estrellas, capsulas, resortes, etc)

4. Dibujo de figuras arquitectónicas

- 1 Panel Create/ Geometry/Wall. (muros)
- 2 Panel Create/ Geometry/Windows. (ventanas)
- 3 Panel Create/ Geometry/Stairs. (escaleras)
- 4 Panel Create/ Geometry/AEC Extended. (barandales, vegetación.)

5. Dibujo de figuras bidimensionales

- 1 Panel Create: Shapes (líneas, rectángulos, círculos, textos, etc.)
- 2 Conversión de objetos 2d a 3d (extrude, lathe y loft.)

6. Dibujo de figuras tridimensionales

- 1 Cambio de largo, ancho y alto
- 2 Cambio de nombre de los objetos
- 3 Número de segmentos
- 4 Color del objeto
- 5 Copiar, mover, rotar, escalar
- 6 Modo de selección de objetos
- 7 Deformadores paramétricos
- 8 Deformadores libres (FFD)
- 9 Booleans (unión, sustracción e intersección)

7. Creación de cámaras

- 1 Cámaras Libres
- 2 Cámaras direccionales
- 3 Modificación de lentes y ángulo de cámara

8. Materiales

- 1 Creación de materiales Standard
- 2 Asignar Materiales a un objeto nativo

Características

Duración: 24 horas

Objetivo:

En este curso el participante incursionará en el mundo del modelado en 3d, sumado a la visualización llamada "Render", de modo que conocerá las posibilidades que ofrece el programa en cuanto a la creación de objetos 3d, modificación de estos, asignación de materiales, agregar iluminación y utilización de cámaras para crear un escenario.

Dirigido a:

Arquitectos, ingenieros civiles, Ing. topógrafos, dibujantes, técnicos, diseñadores.

Requisitos:

Conocimientos básicos del sistema operativo de su computadora. Conocimientos de dibujo técnico y arquitectónico.

Autodesk 3D Studio Max Básico-intermedio

- 3 Asignar materiales a un objeto importado
- 4 Edición de materiales
- 5 Color
- 6 Asignar imagen de mapa de bits (imagen de textura)
- 7 Rugosidad
- 8 Reflejo /brillo
- 9 Refracción / Transparencia

9. Luces y sombras

- 1 Luces Skylight
- 2 Luces direccionales
- 3 Luces omni
- 4 Edición de la cobertura de la luz
- 5 Color de la luz

- 6 Ubicación de la luz
- 7 Provocación de sombras
- 8 Color de sombras
- 9 Intensidad de sombras
- 10 Exclusión de objetos para la luz y sombra
- 11 Daylight system (sistema de luz diurna)

10. Renderización de escenas

- 1 Comando render.
- 2 Tamaño de render.
- 3 Calidad de render.
- 4 Fondos de render.
- 5 Motores de renderizado: scanline y mental ray

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones pueden impartirse en las instalaciones del cliente o en modo virtual para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados o expertos en su área tecnológica.