

## 3ds Max para Iniciados

El uso de la imagen como herramienta de comunicación en el contexto cotidiano, comercial, industrial, profesional y del entretenimiento, es cada vez más significativo.

En este laboratorio tecnológico se introduce al alumno en el manejo básico de modelamiento de objetos y espacios. 3D max para Windows es el programa modelador 3D, animador y visualizador fotográfico a nivel profesional más vendido en el mundo. Especial para la creación de espacios y ambientes arquitectónicos, escenas, productos y objetos, animación de personajes y para el desarrollo de juegos de última generación.

### Dirigido a:

---

Profesionales del ámbito de la arquitectura, diseño, ingeniería, publicidad, comunicación, y a todas aquellas personas relacionados con la práctica del mundo de la imagen tridimensional.

### Plan de Estudios:

---

El programa se desarrolla en 2 sesiones semanales de 3 horas cada una impartidas en un mes, completando un total de 24 horas.

Al finalizar el curso el alumno recibe un diploma certificado por Autodesk y Chile País de Diseño.

### Metodología:

---

El laboratorio tecnológico es fundamentalmente práctico con ejercicios aplicados.

El instructor realiza ejercicios con demostración por medios digitales.

Los participantes resuelven en su computador los problemas planteados en el laboratorio.

## Programa:

---

### Unidad 1

#### INTERFAZ DE USUARIO Y MANEJO DE ESCENA

- Definiciones
- Navegación / Interacción interfaz
- Navegación y control Viewport
- Visualización Viewport
- Preferencias de Visualización
- Selección de objetos
- Transformaciones
- Organización de objetos
- Carpetas de proyectos

### Unidad 2

#### MODELADO I

- Configuración de Escena
- Creando Formas 2D
- Creando Extended Splines
- Introducción al modelado 2D procedural (edit spline)
- Edición de sub-objetos 2D
- Modificadores Procedurales 2D
- Lofting

### Unidad 3

#### MODELADO II

- Creando Primitivas 3D
- Visualizar estadísticas
- Clonación de objetos
- Modelado procedural 3D
- Edición de sub-objetos 3D
- Objetos Compuestos
- Tipos de superficies
- Box Modeling

### Unidad 4

#### CAMARAS

- Conceptos de encuadres y ángulos
- Objetivo/Libre
- Parámetros
- Ortográfica/perspectivada
- Control de Viewport
- Crear cámara desde perspectiva

#### ILUMINACIÓN I y II

- 3ds Max e iluminación
- Angulo de incidencia
- Pintar con luz
- Omni light
- Spot light
- Direct light
- Transformaciones
- Herramientas

### Unidad 5

#### RENDERIZADO

- Scanline Renderer
- Render Scene, quick render, activeshade
- Filtros de renderizado
- Opciones Comunes
- Asistente de Impresión
- Ventana de renderizado
- Bloquear viewport de render asignado
- Atajos de teclado
- Archivo comprimido v/s secuencia estática
- Diálogo de preferencias

### Unidad 6

#### MATERIALES I y II

- Material editor
- Definición de Material
- Definición de mapas
- Slots de mapas
- Coordenadas de mapeo
- Interfaz de material editor
- Creación de un material simple
- Parámetros básicos de Shader
- Parámetros extendidos
- Modificador de mapeo UVW
- Coger material
- Cambiando tipos de materiales

### Unidad 7

#### ANIMACIÓN

- Aplicación de herramientas para animar un objeto
- Conceptos Keyframe
- Interfaz Animación
- Creación de Keys
- Kinemática inversa
- Kinemática adelantada
- Controladores
- Restrictores
- Preview

### Unidad 8

#### MANEJO DE ESCENA

- Asset Browser
- Merge
- Replace
- Rename Tool
- Scene States
- Xreferences
- Asset Tracking

### Requisitos Mínimos:

---

Manejo de windows, conocimientos básicos de Dibujo técnico, o gráficas en computador.

### Objetivos Generales:

---

Entrenar al alumno en el manejo básico de modelado con 3D MAX

### Objetivos Epecíficos:

---

- Representación de espacios interiores y exteriores
- Representación de objetos industriales

### Valor:

---

Valor \$180.000  
Formas de pago: 3 cuotas de \$60.000 documentadas.

### Horarios de Clases:

---

Las clases son 2 veces por semana en sesiones de 3 horas cada una.  
De 18:30 a 21:30 hrs

### Dirección:

---

Universidad San Sebastián, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Campus Bellavista, Ernesto Pinto Lagarrigue 47  
Teléfono: 633 9803

mail de contacto: [flavia.c@chilepd.cl](mailto:flavia.c@chilepd.cl)

### Código Sence:

---

12-37-7860-48