

Curso Autodesk

3DS Max Fundamentos · Nivel 1



El **curso Fundamentos de 3DS Max** está diseñado para proporcionar a los estudiantes los conocimientos esenciales sobre las herramientas y técnicas básicas del software 3DS Max. A lo largo de **35 horas**, los participantes aprenderán a configurar el entorno de trabajo, gestionar proyectos, modelar objetos en 3D utilizando primitivas y modificadores, aplicar materiales y texturas, y utilizar luces estándar y avanzadas. Además, se introducirá el concepto de animación básica. Este curso sentará las bases necesarias para avanzar hacia niveles más complejos de diseño, modelado y visualización 3D, con un enfoque práctico y profesional.

¿A quién está dirigido?

Diseñadores, realizadores, animadores, desarrolladores, escultores y artistas que busquen realizar modelos, imágenes fijas y animaciones 3D con calidad profesional.

Duración

35 horas cronológicas.

Requisitos

Conocimientos generales en Windows y dibujo técnico.

Software

Autodesk 3DS Max

Metodología

Curso elearning sincrónico. Las clases se imparten online en formato presencial utilizando la plataforma ZOOM.

Material a Recibir

Grabación de todas las clases.

Certificaciones

- Certificado digital de asistencia y evaluación
- Certificate of Completion de Autodesk.

Otros

Para iniciar los cursos en la fecha estipulada necesitamos contar con quorum mínimo. CDC Academia se reserva el derecho de postergar el inicio del curso.

¿Qué aprenderás en este curso?

En este curso de 3ds Max aprenderás a modelar, texturizar, iluminar, animar y renderizar proyectos 3D de forma profesional.

Introducción a 3DS Max

- Configuraciones iniciales y opciones principales del software.
- Identificación de la interfaz de 3DS Max.
- Configuración, creación y apertura de nuevos proyectos.
- Tipificación de las carpetas en un proyecto.
- Trabajo y configuración de la ventana gráfica.

Operaciones esenciales

- Uso de las herramientas de vistas, cubo, acercamiento y desplazamiento.
- Estudio de los métodos de selección en 3DS Max.
- Configurando y trabajando con las unidades de medida.
- Identificación y uso de las capas y propiedades de objetos.

Importación y ensamble de proyectos

- Diferenciando enlazar e importar.
- Vinculando e importando archivos externos.
- Uso de los formatos max, dwg, ipt, iam y otros.
- Gestión de datos y seguimiento de documentos.

Técnicas de modelado básico

- Uso y modelado con primitivas.
- Aplicación de transformadores y modificadores.
- Accediendo al modo Sub-Object de un polígono.
- Empleo de sistema de coordenadas y transformadores del pivote o centro.
- Estudiando las clonaciones y agrupaciones para un ensamble.

Modelado desde entidades 2D

- Modelando desde líneas y elementos 2D.
- Uso de modificadores para la generación de volumetría.
- Utilización de las referencias (SNAP) como precisión.
- Importación de líneas como entidad de construcción.

Materialidad de elementos

- Entendiendo los materiales y texturizado.
- Administrando materiales por medio del editor.
- Creando materiales generales, físicos y multi sub objeto.
- Identificación de los materiales ScanLine, Autodesk.
- Uso de los materiales con textura.
- Configurando materiales con rugosidad, reflejos y opacidad.
- Comprendiendo los materiales Arnold.



- Uso del explorador de materiales y convertidor de escenas.

Aplicando coordenadas y escala de texturizado

- Uso del control de mapeo en el editor de materiales, modificador y el UVW Map.
- Asignando escala de textura en modelos.
- Aplicar coordenadas de texturas con línea suavizada.

Estudio de las luces estándar

- Identificando la luz inicial, local y global.
- Interiorizándose y uso de las luces estándar.
- Diferenciando los tipos de sombras en 3DS Max.

Uso de las luces Arnold, avanzadas y cámaras

- Identificando y configurando las luces fotométricas.
- Trabajando con información de luz IES.
- Uso de las luces Arnold.
- Creación de cámaras físicas y estándar.
- Utilizando imágenes de entorno.

Configurando el control de exposición, luz día vs noche y render

- Identificando los métodos de control de exposición.
- Configuración y uso de la luz solar y cielo.
- Estudiando el procedimiento y opciones del Render estándar.

- Interiorizándose en el uso de Arnold.
- Usando la guía de tamaño de impresión.

Fundamentos de la animación

- Conociendo la animación y el control del tiempo.
- Aplicación de la exhibición progresiva y degradación adaptativa.
- Diferenciando entre AutoKey y SetKey.
- Usando la herramienta de animación de desplazamiento.
- Editando el tiempo de animación.

Acerca de Nuestra Certificación

CDC Academia es un Autodesk Authorized Training Center (ATC). Los cursos y diplomados ofrecidos por CDC Academia son entrenamientos certificados por Autodesk y con validez internacional.

Todos nuestros profesores están certificados.

Horario

Consultar programación en la web

Información Comercial

Consultar

Formas de Pago

- Tarjeta de crédito
- Contado (cheque al día, depósito y/o transferencia)
- Orden de compra con pago máximo a 30 días
- OTIC: consultar condiciones
- Consultar otras alternativas

Beneficios

- Chile consultar por beneficios
- Consultar beneficios de otros

países.

Requerimientos básicos con que debe contar el alumno para participar en los cursos de elearning

Una vez confirmada la participación del alumno al curso mediante pago total y habiéndose enviado confirmación del curso, se le hará llegar la invitación para conectarse por ZOOM con el correspondiente ID de Sesión y Contraseña, para mantener el protocolo de seguridad. El link sirve para todas las sesiones que corresponden al curso.

El alumno debe contar con la licencia del software que se utilizará (última versión) instalada en su computador, previo al inicio de las clases. De no contar con éste, la Academia puede compartirles el link de descarga del Trial en cuestión.

El alumno debe contar con buena conexión a Internet.

A modo de sugerencia, es ideal contar con un computador con 2 pantallas o un computador con una pantalla, acompañado de una Tablet gráfica, para poder seguir el curso más fácilmente (no es requisito).

Contacto

- +56 (9) 9949 6296
- academia@computerdesign.cl
- www.academiacdc.com
- @cdacademia
- CDC Academia