

1 Control de la Interfaz (1h)

Vamos a identificar las principales formas de comunicarnos con 3ds Max.

También empezaremos a usar los atajos de teclado más útiles y aprenderemos cómo personalizar lo imprescindible para adaptar la interfaz a nuestro flujo de trabajo.

1.1 Menús, paletas y barras de herramientas.

1.2 Espacios de trabajo.

1.3 Vistas.

2 Creación de objetos (2h)

Veremos cómo usar las formas, primitivas y mallas para conseguir crear los objetos más básicos que debería controlar todo usuario de Max.

2.1 Primitivas principales.

2.2 Splines y shapes.

3 Transformación de objetos (4h)

En este capítulo veremos la forma de manipular los objetos desde modificaciones simples hasta las que nos resuelven transformaciones complejas (a 'priori').

También vamos a controlar el clonado de objetos para un uso eficiente de recursos.

3.1 Operaciones básicas.

3.2 Jerarquía de objetos.

3.3 Deformaciones más usadas.

3.4 Repetición de objetos eficiente.

4 Flujo de trabajo (2h)

Trabajaremos con capas, grupos y jerarquías de objetos para tener nuestro diseño organizado.

También veremos las técnicas más efectivas para manipular objetos y materiales de una forma clara y directa.

Se incluye aquí también una serie de consejos sobre la adopción de buenas costumbres al importar mallas y, en general, optimizar de recursos en la escena.

4.1 Organización de la escena.

4.2 Uso eficiente de texturas.

4.3 Optimizar luces.

4.4 Optimizar mallas.

5 Creación de escenarios (4h)

Para la creación de escenarios veremos las técnicas de creación de espacios para escenas de interior.

Crearemos divisiones, huecos, molduras, pavimentos y revestimientos.

También importaremos de la forma más eficiente todos los objetos desde nuestra propia biblioteca.

Además veremos algunos ejemplos de adaptación de escenas conseguidas desde diversos orígenes (web, formatos, etc.).

5.1 Diseñar espacios.

5.2 Molduras.

5.3 Importación de objetos.

5.4 Revestimientos y pavimentos.

5.5 Colocación de luces y cámara.

6 VRAY: Configuración general (1h)

Tras la instalación de este poderoso renderizador estudiaremos sus ajustes globales más interesantes para conseguir los renderizados más realistas en el menor tiempo posible.

Además veremos los ajustes que nos pueden (y deben) ayudar en el flujo de trabajo de nuestro proceso de diseño para ir consiguiendo la apariencia deseada de los materiales, luces, etc.

6.1 Parámetros principales.

6.2 Estudio de los “presets” más importantes.

7 Iluminación (4h)

En este capítulo practicaremos, primero de forma individual y luego combinándolas, con los tipos de luces más usados.

Comprobaremos las ventajas e inconvenientes de las luces genéricas y las específicas de vray (y sus combinaciones).

7.1 Tipos de luces de Vray.

7.2 Materiales luminosos.

7.3 Principales configuraciones de luces.

7.3.1 Luces para interiores.

7.3.2 Luces para Exteriores.

7.3.3 Luces para escenas mixtas.

8 Materiales (5h)

Estudiaremos la interfaz del editor de materiales.

Practicaremos la creación de varios materiales (de vray) y la forma en la que se configuran a base de ‘nodos’.

8.1 Control de editor de materiales.

8.2 Tipos de materiales más usados.

8.2.1 Materiales cerámicos.

8.2.2 Materiales para telas y ropa.

8.2.3 Materiales para madera.

8.2.4 Materiales metálicos.

8.2.5 Materiales para vidrios.

9 Mapeado de texturas (2h)

No pocas veces nos toca ajustar los materiales a las formas de los objetos.

Es aquí donde entra en juego la forma en la que 3DS Max nos asiste con el mapeado de las texturas (de los materiales). Así que estudiaremos varios ejemplos de mapear texturas de la forma más eficiente.

9.1 Tipos de mapeado.

9.2 Manipulación de mapeados.

10 Cámaras (1h)

Para conseguir una buena imagen fotorrealista es esencial controlar el punto de vista, tipo de perspectiva, distancia focal y demás parámetros de la cámara. Así que en este capítulo estudiaremos la cámara física para una buena situación, organización y configuración.

10.1 Tipos de cámara.

10.2 Colocación y manipulación.

10.3 Parámetros principales.

11 Prácticas: (4h)

En estas dos prácticas diseñaremos los espacios para dos escenas y las completaremos con algunos objetos de nuestra biblioteca ("furniture").

Tras eso crearemos sendas configuraciones de luces para interior y exterior.

A continuación iremos creando y aplicando todos los materiales que nos van a ir 'pidiendo' los objetos, tras lo cual configuraremos vray para realizar algunos 'renders' de prueba (a baja resolución y con parámetros poco exigentes).

Finalmente ajustaremos materiales y parámetros de render para preparar nuestras escenas para los 'renders' finales y postproducción.

11.1 Configuración y render de una escena interior.

11.2 Configuración de una escena exterior.