

## Curso Introducción a 3ds Max

### OBJETIVO GENERAL

Al terminar este curso introductorio a 3ds Max podrás estar preparado para trabajar con las herramientas básicas de modelado para crear proyectos 3D, colocar iluminación, aplicar texturas y aprender a trabajar las funciones básicas para render.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Reconocer las opciones principales de la interfaz de 3ds Max y realizar las principales configuraciones para optimizar el rendimiento del software.
- Reconocer las vistas del entorno de trabajo de 3ds MAX e identificar la funcionalidad de cada una, para facilitar la navegación.
- Trabajar con los elementos básicos para dibujar primitivas en 3ds Max y manipular las propiedades básicas de estos.
- Usar los comandos de edición para modificar la ubicación, tamaño, color y otras propiedades de los elementos primitivos.
- Utilizar el Gizmo para manipular los elementos 3D en las vistas de trabajo.
- Trabajar con los modificadores que permiten generar geometrías 3D a partir de formas 2D y hacer uso de las opciones para manipular las formas 3D resultantes.
- Experimentar con las opciones de clonación de elementos 3D para aplicar de forma conjunta o individual cambios de propiedades a los objetos.
- Colocar iluminación estándar a las escenas para generar la cantidad de luz suficiente y adecuada que permita proyectar una imagen atractiva y equilibrada.

## TEMARIO

### Lección 1 – Interfaz de 3ds Max

A través de la exploración de la interfaz de 3ds Max podrás ubicar las principales herramientas del software lo cual te facilitará la visualización, organización de las vistas y configuración del software para un mejor rendimiento.

- Opciones de interfaz
- Configuraciones iniciales
- Unidades de medida
- Entornos de trabajo

### Lección 2 – Opciones básicas de dibujo en 3ds Max

3ds Max cuenta diferentes opciones para generar objetos nuevos a partir de geometrías predefinidas, los cuales pueden servir de base para crear elementos más complejos.

- Creación de geometría básica
- Edición de geometría básica

### Lección 3 – Manipulación de geometrías

Utilizando las funcionalidades del Gizmo y opciones de selección de 3ds Max, puede manipular los objetos para ajustarlos a los requerimientos del proyecto.

- Selección de objetos
- Gizmo y pivote

### Lección 4 – Elementos 2D y conversión a 3D

Puede utilizar elementos básicos como líneas para generar bocetos o perfiles de elementos que luego se convierten en superficies 3D que se pueden ajustar para obtener formas más orgánicas.

- Shapes
- Modificadores de objetos 2D y conversión a 3D
- Clonación y modificación de geometría

## Lección 5 - Generar escenas

Los encuadres permiten crear perspectivas que pueden ajustarse tanto en la ubicación de la cámara como la trayectoria hacia el objetivo, complementando las escenas con aplicación de materiales y colocación de iluminación, para obtener como resultado del render una imagen más realista.

- Crear cámaras
- Materiales y aplicación de materiales
- Iluminación de escenas
- Introducción a render

## Guía de actividades de aprendizaje

Esta guía de actividades de aprendizaje incluye información detallada acerca de las instrucciones, materiales, actividades a realizar, tiempos de realización y tipos de evaluación que están programadas para el desarrollo de las lecciones de este curso.

### Instrucciones:

- Revisa las presentaciones y videos con los contenidos de cada tema.
- Responde las evaluaciones de conceptos que encontrarás al finalizar los temas o lecciones.
- Realiza los ejercicios prácticos indicados en cada lección, en caso de que aplique.
- Debes completar todas las actividades en cada lección, para que el sistema te permita avanzar con las lecciones siguientes.
- Debes cumplir con los porcentajes de ponderación indicados en cada evaluación para poder avanzar a las siguientes lecciones y temas.
- Los tiempos sugeridos para la realización de las actividades en esta guía de aprendizaje te permitirán avanzar a tu propio ritmo.

### Materiales:

- Software 3ds Max en la versión 2021 o superior
- Archivos para ejercicios prácticos (se descargan de plataforma, en las lecciones que apliquen)
- Plataforma e-learning Darco para revisar conceptos y videos.
- Plataforma e-learning Darco para realizar cuestionarios y ejercicios prácticos.

### Lección 1 – Interfaz de 3ds Max

Temas	Actividades	% Ponderación	Tiempo de realización
<ul style="list-style-type: none"> <li>Opciones de interfaz</li> <li>Configuraciones iniciales</li> <li>Unidades de medida</li> <li>Entornos de trabajo</li> </ul>	Revisión de presentaciones y videos.	N/A	2 días
	Evaluación conceptos – Interfaz de 3ds Max	80%	

### Lección 2 – Opciones básicas de dibujo en 3ds Max

Temas	Actividades	% Ponderación	Tiempo de realización
<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación de geometría básica</li> <li>Edición de geometría básica</li> </ul>	Revisión de presentaciones y videos.	N/A	3 días
	Evaluación conceptos – Opciones básicas de dibujo en 3ds Max	80%	

### Lección 3 – Manipulación de geometrías

Temas	Actividades	% Ponderación	Tiempo de realización
<ul style="list-style-type: none"> <li>Selección de objetos</li> <li>Gizmo y pivote</li> </ul>	Revisión de presentaciones y videos.	N/A	3 días
	Evaluación conceptos – Manipulación de geometrías	80%	

## Lección 4 – Elementos 2D y conversión a 3D

Temas	Actividades	% Ponderación	Tiempo de realización
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Shapes</li> <li>• Modificadores de objetos 2D y conversión a 3D.</li> <li>• Clonación y modificación de geometría.</li> </ul>	Revisión de presentaciones y videos.	N/A	1 semana
	Ejercicio práctico general sobre generación de geometrías.	N/A	
	Evaluación conceptos – Elementos 2D y conversión a 3D	80%	

## Lección 5 – Generar escenas

Temas	Actividades	% Ponderación	Tiempo de realización
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear cámaras.</li> <li>• Materiales y aplicación de materiales.</li> <li>• Iluminación de escenas.</li> <li>• Introducción a render.</li> </ul>	Revisión de presentaciones y videos.	N/A	3 días
	Evaluación conceptos – Generar escenas	80%	