Tutorial de construcción y texturizado de una casa con 3ds max

Este es un tutorial para personas que apenas se están iniciando en 3ds y al momento de abrir el programa se quedan petrificados porque no saben cómo empezar y no saben que es todo lo que se puede hacer con este programa. Esto no significa que les daré una instrucción completa del inicio del programa, más bien que será un tutorial explicado y con imágenes del proceso así como de todos los botones que se utilizaran.

Empecemos.

Abrir 3ds max con el icono que hay en el escritorio, nos vamos a personalizar (customizar) <establecer unidades: las establecemos al sistema métrico en metros y aceptamos.

Establecer unidades
Establecer unidades del sistema
Escala de unidades de presentación Sistema métrico
Metros
Sistema EE.UU.
Pies a/Pulgadas decimales 🛃 1/8 💽
Unidades 🌾 Pies 🌔 Pulgadas predeterminadas:
Personalizadas FL = 660,0 Pies
C Unidades genéricas
Unidades de iluminación
Internacionales 💽
Aceptar Cancelar

Ahora nos vamos a la vista superior (top) y le damos clip izquierdo para seleccionarlo y en

el conmutador min/max 🔄 clip para agrandar la vista. Después clip conmutador de

ajuste

para dibujar unas líneas que nos corran por los cruses de las

cuadriculas, clip derecho sobre este mismo conmutador para establecer el espaciado de las cuadriculas a 0,10m y ajustarlo a los puntos de la cuadricula.

Ahora vamos a crear con una spline línea los planos de los muros de la casa, para eso nos vamos a crear forma<splines<línea.

- Tipo de objeto			
CuadrAuto 🗖			
Iniciar forma	Iniciar forma nueva		
Línea)	Rectángulo		
Lirculo	Elipse		
Arco	Corona		
Polígono	Estrella		
Texto	Hélice		
Sección			

Empezamos dibujando la línea de las paredes exteriores, pueden usar de referencia cualquier plano o las medidas de su propia casa, procuren que les de unas distancias a escalas reales por ejemplo una casa con un área entre 40m y 200m sería normal, hay que recalcar que estas líneas hay que cerrarlas al final, tanto las de las paredes exteriores como las de cada cuarto y salón que tenga la casa. Miremos como me quedo mi plano.



En este momento todas las líneas están separadas por 10cm que es el grosor normal de las paredes, las splines son entidades que no están relacionadas entre sí, pero queremos que en conjunto formen las paredes de nuestra casa o cabaña, por lo tanto vamos a seleccionar las paredes exteriores vamos al panel modificar in en la sección de geometría apretamos en el botón asociar múltiple, en el panel que nos sale apretamos en todos y después en asociar

	- Geometría		
	┌─ Tipo de vértice nuevo────		
I	🖲 Lineal 🔿 Suavizado		
I	O Bézier O Esquina Bézier		
I	Crear línea Partir		
	Asociar		
q	Asociar múlt.		
I	Secc transv		



Y le cambiamos el nombre a este objeto por paredes.



Esto no se parece para nada a unas paredes por lo tanto desplegamos la lista de modificadores, seleccionamos extrudir y le damos una cantidad de 2,5m que es una altura normal para una casa, escogemos tapa al inicio y al fin para que las paredes no se vean cocas.



Ahí están las paredes de la casa pero sin los huecos para las puertas y ventanas, para hacer estos nos vamos a la vista superior, vamos a crear<geometría<primitivas estándar<caja, y creamos tantas cajas como deseemos en donde irán las puertas y ventanas. A las que formaran los huecos para las puertas le daremos una altura de 2,08m y a las que formaran los huecos para las ventanas le daremos una altura de 1,15 naturalmente usted puede variar estas medidas, y colocar las puertas y ventanas como mejor se acomoden a su diseño, en mi caso las coloque así, en la imagen las cajas las cajas señaladas con azul representan los huecos donde irán las puertas, y las señaladas con rojo representan los huecos donde irán las ventanas. En este momento podemos

apagar el conmutador de ajuste





En cualquier momento podemos apretar el conmutador de min/max 🔄 para ver las vistas en las otras ventanas y también el botón de rotar arco 😥 para examinar la escena



Ahora en la vista superior apretamos en el botón de seleccionar y mover in y con la tecla control presionada empezamos a seleccionar todas las cajas que harán las veces de ventanas, seguidamente si no están las cuatro vistas visibles apretaremos el conmutador de min/max y aremos clip con el botón derecho del ratón en la vista frontal para que no se nos deseleccionen las cajas, y cogeremos el haza verde que representa el eje Y para mover todas las cajas al mismo tiempo de forma que le calculemos que la parte superior de las ventanas queden a la misma altura que la parte superior de las puertas



Ahora volvemos a la vista superior y seleccionamos una caja apretamos en crear<geometría<objetos de composición<conectar después en designar booleano apretamos "designar operando B" y seleccionamos todas las cajas, con esto formaran una sola unidad para lo que queremos.

	🛞 🛄 🏌		
		- Designar operando	
		Designar operando C Referenciar C Copiar	
- Tipo de objeto i		Mover C Calcar	
CuadrAuto 🗖			
Morfismo	Dispersar	- Parámetros	
Conformar	Conectar	- Operandos	
MallaBlob	FusForma	Op 0: Caja12	
Booleano	Terreno		
Solevado	Mallador		



Ahora nos salimos apretamos sobre seleccionar y seleccionamos las paredes, nos vamos a crear<geometría<objetos de composición<booleano, ya en este caso nuestro operando "A" son las paredes, apretamos en "Designar operando B" y seleccionamos el conjunto de cajas que ya son una sola entidad, antes nos fijamos que este señalada la opción "Sustracción (A-B)" para que el operando B se reste del A



Después de esto nos quedaran las paredes con todos los huecos que podemos visualizar en la vista en perspectiva rotando la cámara, es buena idea grabar en este momento para

que no se pierda nuestro trabajo. Ahora podemos renderizar 💟 para ver cómo está	
quedando la cosa.	



Antes de seguir con los pisos y el techo démosle un poco de textura a estas paredes, para eso teniéndolas seleccionadas nos vamos al editor de materiales . En la vista hay un material que está predeterminado y su encuadre esta resaltado en blanco, esto significa que los materiales que editemos se reflejaran allí, a estas paredes le voy a aplicar una textura de ladrillos de barro cocido o mejor dicho tabiques, para eso nos vamos a la parte inferior del editor de materiales y desplegamos la lista de mapas. En color difuso apretamos en ninguno, nos surgirá el visor de materiales/mapas donde podremos explorar en la biblioteca de materiales de 3ds max o buscar otros materiales en nuestro computador.



Apretamos sobre bitmap y buscamos en nuestro disco duro una textura que nos sirva, en este caso la saque de la biblioteca de Auto CAD 2008.



Seleccionar archivo bitmap					
Historial: E:\3dsmax6\scenes					
Bus <u>c</u> ar en:	🕌 Textures 💽 🗢 🖻 📺 🔻				
Nombre	Fecha de captura Etiquetas Tamaño »				
MASONRY.UNIT MASONRY.UNIT MASONRY.UNIT MASONRY.UNIT MASONRY.BRI MASONRY.BRIC MASONRY.BRI MASONRY.BRI					
	GLISH CROSS -				
Nombre: MASONRY.UNIT MASONRY.BRICK.MODULAR.ENGLISH Abrir					
<u>T</u> ipo:	Todos los formatos Cancelar				
Dispositivos	Gamma © Usar Gamma de la imagen © Usar Gamma predeterminada del sistema © Sobrescribir				
Información					
Ver J Secuencia IV Presentacion preliminar					
Estadística: 1024x865, 24 bits (RGB) - Una imagen Ubicación: E:\autocad 2008\Application					

Es bueno que el material que escojamos tenga una copia en blanco y negro para más adelante poderle dar relieve. Abrimos el material y ya lo vemos asignado en nuestra casilla.



Ahora apretamos en el botón de asignar material a la selección ², para que quede en nuestras paredes, pero todavía no se ve entonces apretamos el botón de mostrar mapa en el visor 2.

Image: Second secon
i + Superindesteo
Mapas
Cantidad Tipo de mapa

Después apretamos en subir nivel para aplicarle otra textura a nuestro material, esta vez en la lista de mapas en relieve apretamos en ninguno.

	Cantidad	Tipo de mapa	
🔲 Color ambiental .	. 100 拿	Ninguno	
🔽 Color difuso	100 🗘	JLAR.ENGLISH CROSS.JPG)	
🔲 Color especular .	100 💲	Ninguno	
🔲 Nivel especular .	100 拿	Ninguno	
🗖 Lustre	100 💲	Ninguno	
🔲 Autoiluminación .	100 拿	Ninguno	
🔲 Opacidad	100 💲	Ninguno	
🔲 Color Filtro	100 🗘	Ninguno	
🗧 Relieve	. 30 💲	Ninguno	
🗖 Reflexión	100 🗘	iNinguno	

Volvemos a apretar en bitmap y buscamos la copia del material en blanco y negro para que nos dé el relieve.

Historial: E:\au	utocad 2008\Application D)ata\Autodesk\Te	extures 📃 💌	
Bus <u>c</u> ar en:	Ji Bump	•	🗢 🗈 💣 🖪	
Nombre	Fecha de captura	Etiquetas	Tamaño	» *
MASONRY.UNIT MASONRY.UNIT MASONRY.UNIT MASONRY.UNIT MASONRY.BRI MASONRY.BRI				
Nombre: M	ASONRY.UNIT MASONR	Y.BRICK.MODUL	AR.ENGLISH	Abrir
<u>T</u> ipo: To	odos los formatos		•	Cancelar
Dispositivos	Gamma © Usar Gamma de la i	magen		
Instalar				
Información		•		
Ver	🗖 Secuencia 🔽 P	resentación prelin	ninar	

Volvemos a apretar en subir nivel o ir a ascendiente sy en mapas, en relieve le damos un valor de 100 para que se note el contraste, ustedes pueden ensayar con otros valores

hasta que encuentren el que les guste.

Los ladrillos tienen un aspecto bien crudo así que nos vamos a resaltes especulares y cuadramos los niveles como se muestran en la imagen.



Ahora cerremos el editor de materiales y miremos como se está viendo nuestras paredes.



No se nota mucho nuestro material así que nos vamos a modificar<lista de modificadores<mapa UVW y cambiamos los siguientes parámetros.



Con estos cambios nuestras paredes cambiaran de esta forma



A esta otra forma





Ahora digamos que nos gusta estar ubicados geográficamente y que la posición de la luz solar no se corresponde con nuestra residencia así que nos vamos crear<sistemas<luz solar, y escogemos nuestra ubicación geográfica si queremos graduamos la hora del día.

		Tiempo	
	🛞 🎑 🏌	Horas Mins. Segs.	
	»	Día Mes Año	
Estándar	_	J-5 ⊊ Huso horario Horario de verano	
- Tipo de	e obieto	Posición	
CuadrA	uto 🗖	Asignar posición	
Huesos	Matriz anul	Medellín Colombia	
Luz solar	Luz diurna	Longitud: 75,34	
Posición geográfica	Posición geográfica		
<u>C</u> iudad:	Мара:		
Maples MD Marfa TX	América del Sur	💌 🔽 Ciudad <u>m</u> ás próxima	
Marianna FL Marietta GA	1 Juli		
Marion IN Marshall TX	<i>""</i>	L'and the second	
Martinica Marysville CA Marui HI		· France	
McAlester OK Mcallen TX		V5. 3	
McCook NE McGuire OH			
McKellar TN Meadows Field CA		£	
Melbourne FL	•		

Esto es un pequeño desvió para que los aprendices se den cuenta del abanico de posibilidades con este programa, volviendo con lo nuestro renderisemos la imagen para ver cómo nos quedaron las paredes.



Ahora creemos los pisos para lo cual nos vamos a la vista superior la maximizamos para mayor comodidad y utilizamos crear<primitivas estándar<caja y crearemos una caja que sobresalga del frente de nuestra casa aproximadamente 1m, de ancho y en la parte trasera puede ir a ras, pero si lo prefieren puede sobresalir, le damos unos 10cm de altura.

C A @ M T C A @ M T Primitivas estándar	Parámetros Longitud: 9,044m Anchura: 19,175m Altora: 0,1m Segme longitud: 1	
L - Tipo de objeto CuadrAuto	Segms anchura:	
Caja Cono	Segms altura: 🚺 🌲	
Esfera Geoesfera	Generar coords. mapeado	
	<u> </u>	

Ahora nos podemos ir a una vista frontal o lateral seleccionamos ilas paredes y las elevamos 10cm

Ahora trabajemos sobre el material del piso, para esto seleccionamos la caja be podemos cambiar el nombre por piso, abrimos el editor de materiales escogemos la

segunda casilla, desplegamos la lista de mapas y apretamos en asignar material bela después doble clip en multi/subobjeto.

57 S Visor de materiales/mapas Ninguno 📃 🗄 🔹 🕥 92 X 🗟 ٠ NINGUNO Arquitectónico. 🙆 Compuesto Oos lados. 🕘 Estándar Examinar desde: Ink 'n Paint Biblioteca mat. 🕘 Mat de Lightscape Editor mat. Mate/Sombra Ranura activa Material carcasa Selección Mezcla Escenal 🕘 Morfista Nuevo Multi/Subobjeto Mostrar-Raytrace Materiales Shellac Mapas Superior/Inferior Incompatibles Sustitución de iluminación avanzada NINGUNO 🔽 Sólo raíz Atenuación F Por objeto 🏉 Bitmap Mapas 2D 🏉 Cavidad Mapas 3D /// Celular

En los parámetros básicos del multi/subobjeto apretamos en definir número y en la pantallita escribimos 1.

Parámetros básicos de Multi/Subobjeto	
ID Nombre Submaterial Act/Des	Definir número de materiales
2 Material #1 (Estándar) 3 Material #2 (Estándar)	Número de materiales
4 Material #3 (Estándar)	
Apretamos sobre material estándar	Nombre Submaterial Act/Des Material #0 (Estándar)

Sobre color difuso apretamos en ninguno. En el visor de materiales/mapas doble clip en bitmap. Navegamos por el explorador hasta que encontremos nuestro material apropiado para los pisos, le damos a abrir.

-	Мар)as			
	Cantidad	Tipo de mapa	O Vicor de materiales	-/manac	? x
🔲 Color ambient	tal 🚺 😫 🚽	Ninguno		Ninguno	
🔲 Color difuso .	100 😫 🤇	Ninguno			X
🔲 Color especu	lar. 🚺 🗧 📩	Ninguno		Atenuación	
🔲 Nivel especu	lar. 🚺 🗘 📘	Ninguno		Bitmap	
🗖 Lustre	100 😫 🔄	Ninguno		Cavidad Celular	
🔲 Autoiluminaci	ión . 🚺 😫 🔄	Ninguno	Examinar desde:	Color de vértice	
🔲 Opacidad	100 😫 🔤	Ninguno	 Biblioteca mat. C Editor mat. 	Compuesto	
🔲 Color Filtro	100 😫 🔄	Ninguno	C Ranura activa	Cuadros // Degradado	
🔲 Relieve		Ninguno	C Escena	🖉 Desenfoque de partí	culas
Seleccionar a	archivo bitmap	A 70 mm		x	
Historial: E:\3	3dsmax6\scenes		•		
Bus <u>c</u> ar en:	\mu Textures	-	- 🔁 💣 📰	-	
Nombre	Fecha de ca	otura Etiquetas	Tamaño	» *	
FINISHES.FL	.0 FINISHES	.FLO FINISHES.FLO.	FINISHES.FLOOR ING.WOOD.HAR		
			DWOOD.1	.	
Nombre: F	INISHES.FLOOF	RING.WOOD.HARDWOO	D.1	Abrir	
<u>T</u> ipo:	Fodos los formato	s	•	Cancelar	
,					
Dispositivos	∫ Gamma — I Isar Gan	nma de la imagen			
Instalar	📔 🔿 Usar Gan	nma predeterminada del si	stema	a was all	
Información	C Sobrescri	bir 🚺	ALL ALL		
Ver	🗖 Secuenci	ia 🔽 Presentación pre	eliminar		

Le damos a asignar material a la selección, mostrar mapa en el visor y después ir a

ascendiente para agregarle otra textura.	Ro	XI	9	h	*= • •	🛐 🕅	
						-	

📕 🗐 Relieve	Ninguno
🔲 🗖 Reflexión 100 💠	Ninguno

En la lista de mapas en reflexión apretamos en ninguno, y en la lista desplegable escogemos refracción de cristal, serramos el editor de materiales y en la vista en perspectiva miramos como nos está quedando nuestro piso.



Hay que hacerle la misma operación que a las paredes, pero para que estas no nos estorben en la visualización, nos vamos a presentación Seleccionadas, después cuando lo necesitemos escogemos mostrar todo.



Ahora modificar<lista de modificadores<mapa UVW y movemos los siguientes parámetros.

Mapeado: Plano Cilíndrico Tapa CEsférico Ajuste+contracción	Mosaico U: 1,79 Voltear Mosaico V: 1,11 Voltear Mosaico W: 1,13 Voltear
© Cara © Cara © XYZ a UVW	Canal: © Canal de mapa: 1 +
Longitud: 1,81m Anchura: 4,083m Altura: 0,1m	Canal de color de vértice Alineación:

Miremos nuestro piso renderizado.



Ahora metámosle una plancha o terraza por si más adelante le queremos construir otro apartamento enzima. Nos vamos a crear<geometría<primitivas estándar<caja, seleccionamos la vista superior y asemos una caja con las mismas medidas que hicimos la caja para el piso y exactamente en el mismo lugar, la podemos nombrar plancha para poderla seleccionar por el nombre si hace falta.

Image: Constraint of the second of				
- Tipo de	e objeto			
Cuadr.4	suto 🗖 🔰			
Caja	Caja Cono			
Esfera	Geoesfera			
Cilindro	Tubo			
Toroide	Pirámide			
Tetera	Plano			
- Nombre y color				
plancha				

Ahora apretamos en seleccionar y mover v nos vamos a una vista frontal o lateral, como ya les dije antes para que no se nos deseleccione la caja aremos clip derecho en la otra vista para activarla, cogemos el haza del eje y lo elevamos 2,60m si le diste otra altura a tu casa, pues que quede a ras con la parte superior de las paredes. Si tus paredes no están visibles te vas a presentación y en ocultar aprietas en mostrar todo.



Ahora aprietas de nuevo en el editor de materiales y démosle un material de concreto para que se asemeje mas a una plancha prefabricada. Para eso activas la tercera casilla de material, te vas directamente a la lista de mapas desplegable y en color difuso aprietas en ninguno, después en bitmap y buscamos nuestro material en la biblioteca.

Historial: E:\a	utocad 2008\Application	Data\Autodesk\T	l'extures 🔄]
Bus <u>c</u> ar en:] Textures	•	🕂 🖻 🕂	
Nombre	Fecha de captura	Etiquetas	Tamaño	» [*]
Bump	Cutout	CONCRETE.C AGGREGATE.C	CONCRETE.C . AGGREGATE.FI.	
N <u>o</u> mbre: 🖸 <u>T</u> ipo: Ta	ONCRETE.CAST-IN-PLA	CE.FLAT.GREY.3	·	<u>A</u> brir Cancelar
Dispositivos	Gamma O Usar Gamma de la	imagen		
Instalar	Usar Gamma pred	eterminada del sis	tema	
Información	C Sobrescribir	÷		
Ver	🗖 Secuencia 🔽	Presentación preli	iminar	
Estadística: 6 Ubicación: E	60x546, 24 bits (RGB) - U :\autocad 2008\Applicat	Ina imagen ion		



nos vamos de nuevo a la lista de mapas y en relieve apretamos en ninguno, apretamos en bitmap y buscamos una copia del material anterior en blanco y negro para poderle dar el realce. La abrimos subimos de nivel 📧 vamos a relieve y le damos un valor de 150

Nombre	Fecha de captura	Etiquetas	Tamaño	» ^
CONCRETE AGGREGAT	.C CONCRETE.C E	CONCRETE.CAS T-IN-PLACE.FLA T.GREY.2.BUMP	CONCRETE.C	
_				T
Nombre:	CONCRETE.CAST-IN-PL	ACE.FLAT.GREY.2.	BUMP	<u>A</u> brir
<u>T</u> ipo: 1	Fodos los formatos		•	Cancelar
Dispositivos	Gamma © Usar Gamma de I	la imagen		
Instalar	📔 🌕 Usar Gamma pre	determinada del siste	ema	
Información	C Sobrescribir	÷		
Ver	📔 🗖 Secuencia 🔽	Presentación prelin	ninar	
	J [

Relieve 150 💲 CE.FLAT.GREY.2.BUMP.JPG)

Ahora le cambiamos el nivel especular un poquito así.

- Resaltes especu	lares
Nivel especular	31 :
Lustre:	19 \$
Debilitar:	

Ahora nos vamos a modificar<lista de modificadores<mapa UVW y seleccionamos los siguientes parámetros.

Caja
C Cara
© XYZ aUW
Longitud: 0,95m
Anchu <mark>l</mark> a: 11,865m 💲
Altura: 0,1m 🜲
Mosaico U:
1,53 🗸 🗖 Voltear
Mosaico V:
1,02 😏 Voltear
Mosaico W:
1,0 🗘 Voltear

Démosle a nuestra casa un terreno un terreno firme en el cual descansar, para eso nos vamos a la vista superior seleccionamos crear<geometría<primitivas estándar<plano y creamos un plano alrededor de nuestra casa del tamaño que queramos.



Nos vamos directamente al editor de materiales seleccionamos una cuarta casilla, desplegamos la lista de mapas, sobre color difuso apretamos en ninguno, doble clip en bitmap y buscamos nuestro material.



Apretamos estos dos botones 🙋 🛛 🕞 🖉 🖉 🖉 🖓 🖓 🖓 🖓 🖓 🖓 🖓

perspectiva para mirar cómo nos quedo.



Renderisemos.



Grabemos lo que llevemos hasta acá.

Por el momento vamos a dejar nuestra casa así, mas adelante ustedes le pueden agregar las puertas y ventanas, muebles y enseres, algunos árboles, un paisaje de fondo y un juego de luces para que se vea una escena más realista.

Vamos a animar una cámara que hace una toma de acercamiento a la casa y después la mira desde adentro. Para esto tenemos que crear el recorrido de la cámara, nos vamos a crear< formas<curvas NURBS<curva puntos.

Creamos una curva que se acerque a la casa entre por la puerta principal atraviese la casa, salga por detrás, la rodee y la mire lateralmente. Hacemos un punto en donde le queramos modificar la altura



Seleccionamos la curva con seleccionar y mover nos vamos a una vista lateral y elevamos la curva a la altura aproximada de los ojos de una persona



Esta curva tienes puntos de control que nos permitirá modificar su forma, nos vamos a editar<superficies NURBS apretamos en el signo + y escogemos punto.

📮 Superficie NURBS
Punto
i Curva

Los puntos que nos queden por fuera de la casa los vamos seleccionando y moviendo uno por uno a la altura que queramos.



Ya tenemos listo el recorrido para nuestra cámara, ahora la crearemos para eso nos vamos a crear<cámara<libre<35mm y la ubicamos cerca del inicio del recorrido.

Con la cámara seleccionada nos vamos al menú animación<restricción<restricción de recorrido. De la cámara nos sale una pequeña línea que cometamos con nuestra curva, para generar la restricción en el recorrido de esta.



Podemos mover la cámara por todo el recorrido y nos damos cuenta y nos damos cuenta que la cámara no cambia de orientación, esto lo podemos hacer manualmente orientando la cámara en todo momento hacia el lugar que queramos mirar.

En la vista de perspectiva, damos clip derecho en el titulo de la vista y en vistas seleccionamos cámara 01, apretamos en seleccionar y rotar y en las otras vistas orientamos la cámara hacia nuestra casa observando en la vista de la cámara01 que si esta orientada correctamente, la ubicamos al comienzo de nuestro recorrido para empezar la animación.



Nos vamos a configuración de tiempo 🔤 y ponemos los siguientes parámetros.

Configuración de tiempo	
Velocidad de imagen NTSC Película PAL Personalizar FPS: 30	Aceptar Cancelar
Reproducción	-
🔽 Tiempo real 🔽 Sólo visor activo 🔽 Bucle	
Velocidad: ○ 1/4x ○ 1/2x ● 1x ○ 2x ○ 4x	
Dirección: @ Avance 🔿 Retroceso 🤊 Pimpón	
Animación Inicio: 0 - Congitud: 1600 - Fin: 1600 - Nº fotogramas: 1601 - Congitud: 1600 - C	
Pasos de key	1
🔽 Usar TrackBar 🛛 🖾 Usar transformación actual	
🔽 Sólo objetos seleccionados	
🏹 Posición 🔽 Rotación 🔽 Escala	

Ya el número de frames llega a 600 pero nuestra animación llega a 100.



La movemos a 600.

Ahora apretamos key auto y vemos que la barra de desplazamiento se vuelve roja.

Vamos moviendo la barra de desplazamiento lentamente y vamos reorientando la cámara para que nos este señalando la casa. Observemos que en cada punto en que realicemos una modificación a la escena nos aparece un marcador.

Estos son usados por 3ds max para calcular los movimientos intermedios entre estos marcadores. Después de que terminemos el recorrido deseleccionamos key auto, seleccionamos la vista de la cámara01 y apretamos el botón play.

1	Key auto	Selección 💌		-	
	Def. key	Filtros de keys	HH	397	0

Ahora nos vamos a renderizar escena segmento de tiempo actual y un tamaño de

640X480. En salida de render apretamos en archivo guardamos en animaciones, le ponemos de nombre escena de mi casa y tipo de archivo avi.

	- Salida de tiempo			
	🤊 Sencilla 🔋 Cada n fotogramas: 1 🛊			
0	Segmento tiempo act: 0 a 600			
	🔿 Rango: 🚺 🗘 Hasta 185 💲			
	Base nº archivos: 🚺 🗧			
	C Fotogramas: 1,3,5-12			
	Tamaño de salida			-
	Personalizado	N <u>o</u> mbre:	escena de mi casa	<u>G</u> uardar
	Anchura: 640 - 320x240 720x486	-		Conselar
	Altura: 480 - 640x480 800x600	<u>Tipo:</u>	AVI File (".avi)	Lancelar

Seleccionamos el visor la camara01 y le damos a render, depende de tu equipo el tiempo que se tarde en renderizar esta escena que por lo general dura varios minutos, de puedes ir a almorzar y en una hora volver a ver el resultado de tu trabajo.



Ya después de esto hemos terminado, si a alguna persona le ha servido de algo mi aporte o quiere hacerme llegar algún comentario respecto al mismo pueden hacérmelo llegar al email jeogeleazar@gmail.com o jeogeleazar@hotmail.com.

Para los que no se pudieron conseguir los materiales y no tuvieron acceso a los archivos adjuntos, aquí se los dejos para que los copien.



ALC: NO
Contra Contra
1111150
100
TAPECOND.
1.1
100
A Party of the last
No. No.
No. of Street, or Stre
A Concerned



