

### Comparativa entre 3Ds MAX 9 y VIZ 2008



**Autodesk Viz** es un software orientado especialmente a la visualización en diseño, arquitectura e interiores.

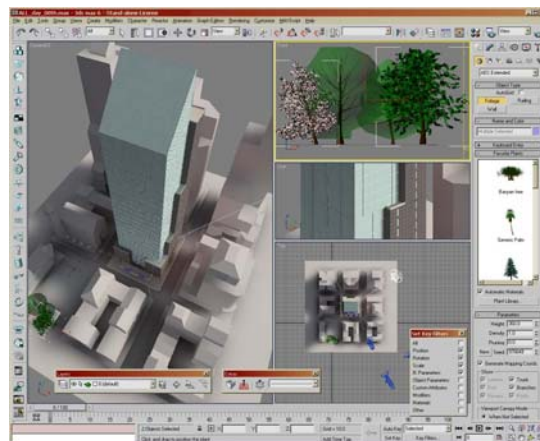
Permite importar datos 2D y 3D de otros programas o crearlos directamente.

Podrá asignar colores y materiales para lograr texturas realistas.

Posee herramientas de iluminación para fuentes naturales y artificiales.

Podrá obtener imágenes o videos de dichas maquetas.

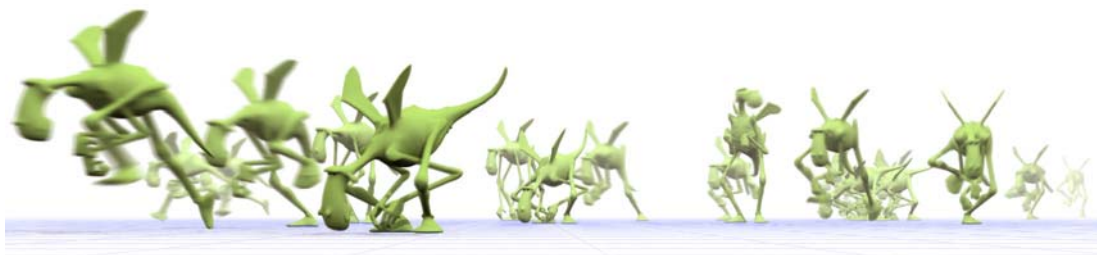
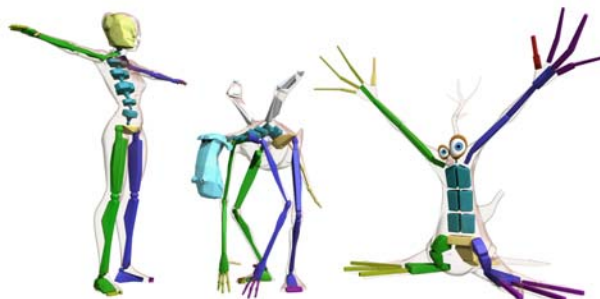
Tiene posibilidad de animar trasformaciones (mover, rotar, escalar), parámetros, materiales y aplicar restricciones y controladores, aunque en forma limitada en comparación con 3Ds MAX.



**Autodesk 3D Max** es superior al VIZ y se complementa perfectamente, puede hacer lo mismo que VIZ, pero agrega potencia sobretodo en lo referente a la animación avanzada:



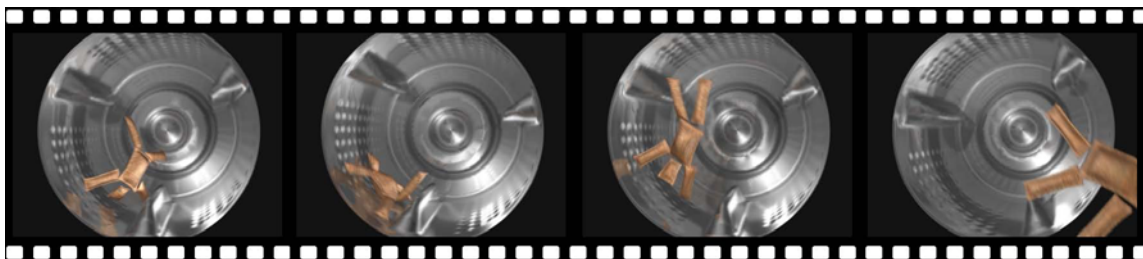
3Ds MAX incorpora **Character Studio**, que permite realizar animaciones de personajes del tipo humanoide en escenas de max (personajes que caminan, saltan, pelean, etc). También se puede adaptar para animación de animales.



Otro módulo que viene incluido es **Particle Flow** (sistemas de partículas) que permite realizar complejos efectos como lluvia, humo, explosiones, etc. Su interfaz de trabajo permite controlar y programar los eventos y sucesos dentro de una animación.



**Reactor 2** es otro modulo de max que permite simplificar las simulaciones de animaciones complejas como fracturas, cadenas, deformaciones, rebotes, etc.



El Sistema **Cloth**, es un Simulador de ropas y telas integrado.



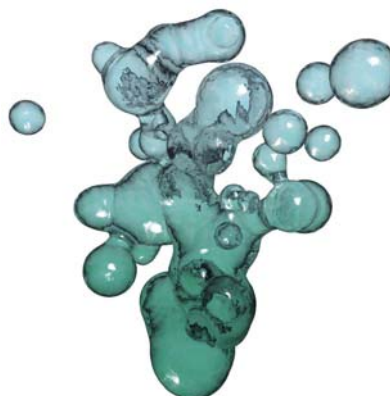
**Hair & Fur**, Simulador de pelos y pieles para simular desde pastizales hasta pelaje o cabelleras.



Otras cualidades están en el sistema de objetos compuestos como **Pro Boolean/Pro Cutter**



**Bloobmesh** permite la fusión entre objetos para lograr efectos de fluidos viscosos.



3ds MAX incorpora **Morph**, herramienta que permite desarrollar y controlar expresiones (faciales o corporales) se puede utilizar para animar deformación de geometría.



Autodesk 3Ds Max es genérico y lo emplean múltiples disciplinas o profesiones como: Diseño Gráfico, Industrial, Ambiental, Arquitectónico, Mecánico, Efectos especiales, Multimedia, Audiovisual, etc.

### Conclusiones.

En términos simples podemos decir que el 3Ds MAX es el padre de VIZ. Ambos tienen la misma interfaz y lógica de trabajo.

Por **Bruno Rossi**.  
División 3D y multimedia.  
**Comgrap**

**Autodesk**  
Authorized Premiere Training Center

Comparativa Técnica:

<b>Componentes y Módulos</b>	<b>3Ds Max</b>	<b>Viz</b>
AEC Design Element	✓	✓
Bones Systems	✓	✓
Character Studio	✓	✗
Cloth	✓	✗
Combustion compatible	✓	✓
Dynamic shader UI	✓	✗
Editable Mesh	✓	✓
Editable Poly	✓	✓
Editable Spline	✓	✓
Environment and Effects	✓	✓
Hair & Fur	✓	✗
HDRI Support	✓	✓
IK (Inverce Kinematic)	✓	✓
Layer Manager	✓	✓
Mental Ray 3.5	✓	✓
multi resolution mesh	✓	✗
Nurbs	✓	✓
Panorama Exporter	✓	✓
Particle Flow	✓	✗
Reactor 2 dinamic	✓	✗
Real-World Lighting	✓	✓
Relax UVs	✓	✗
Render to texture	✓	✓
Schematic View	✓	✓
Space Warps	✓	✗
Vertex Paint	✓	✓