



3D STUDIO MAX 9

OBJETIVOS

Conocer técnicas para la creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3D Studio MAX 9.

CONTENIDOS

Modelado

- Entorno de 3D Studio Max
- Iniciar una escena
- Creación de objetos
- Objetos geométricos
- Seleccionar objetos
- Otras formas de selección
- Transformar objetos
- Alineación de objetos
- Ajustes y medidas
- Copias y matrices
- Objetos prefabricados
- Los modificadores (I)
- Los modificadores (II)
- Los modificadores (III)
- Formas spline
- Editar splines
- Modelando con subobjetos
- Modificar splines
- Deformar superficies y añadir pelo
- Telas y vestidos
- Objetos de composición
- Objetos solevados (I)
- Objetos solevados (II)
- Objetos NURBS (I)
- Objetos NURBS (II)

Luces, cámaras y materiales

- Iluminar la escena
- Iluminación global
- Técnicas de iluminación
- Instalación de cámaras
- Materiales (I)
- Materiales (II)
- Materiales (III)
- Materiales (IV)
- Materiales (V)

Representación y animación



Representación de escenas (I)
Representación de escenas (II)
Representación de escenas (III)
Animación
Edición de la animación
Cinemática (I)
Cinemática (II)
Cinemática (III)
Cinemática (IV)
Cinemática (V)

Postproducción y efectos especiales

Entornos y atmósferas
Postproducción y sonido
Sistemas de partículas
Efectos especiales (I)
Efectos especiales (II)
Creación de ambientes