



3DS MAX 2012: REPRESENTACIÓN

OBJETIVOS

Conocer técnicas para la creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3ds Max 2012.

CONTENIDOS

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