



3DS MAX 2012

OBJETIVOS

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

CONTENIDOS

Modelado

- Entorno de 3ds 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
- Crear objetos con 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