



3D Studio Max 9

OBJETIVOS

Curso sobre creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3D Studio MAX 9. Está dividido en cuatro partes. Primero se introducen los conceptos fundamentales sobre la creación y modelado de objetos en 3D que forman una escena. En la segunda parte se añaden materiales, luces y cámaras. En la tercera parte se muestra cómo animar los objetos y a realizar representaciones para obtener imágenes fijas o vídeo de las escenas. Por último, se explican las técnicas de acabado o postproducción y para crear efectos especiales en las escenas.

CONTENIDOS

- Introducción
- ¿Qué es 3ds MAX?
- Interfaz del 3ds MAX
- Creación de geometría
- Propiedades de Geometría
- Selección de objetos
- Transformaciones y movimientos
- Líneas, materiales y modificadores
- Clonación y creación de matrices de objetos
- Modificadores
- Modelado de objetos con primitivas. Mover, rotar y escalar elementos.
- Modelado con operaciones booleanas.
- Modelado por Spline
- Uso de modificadores
- Spacing tool (espaciado)
- Herramienta Array (Matriz)
- Modelado con primitivas
- Splines bidimensionales y modificadores
- Modelado por Editable Poly
- Materiales
- Materiales y sus propiedades
- Materiales y mapeo
- Material Multi/Sub - Object
- NURBS
- Mallas
- Modelado avanzado mediante mallas editables y otras herramientas
- Materiales Arch and Design Mental ray
- Iluminación
- Iluminación Standar
- Cámaras
- Sombreados en iluminación
- Iluminación Fotométrica
- Iluminación GI
- MR Portal SKY Iluminación interior con mental RAY
- Importación de archivos CAD
- Animación
- Animación Básica

FORMACION INDUSTRIAL TELEMATICA

ESPECIALISTAS EN LA INDUSTRIA

FORMACION E-LEARNING

PERSONALIZADA IN COMPANY



- Rendering
- Post Producción
-