

## 3D Studio Max 9

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:

- f Primero se introducen los conceptos fundamentales sobre la creación y modelado de objetos en 3D que forman una escena.
- f En la segunda parte se añaden materiales, luces y cámaras.
- f En la tercera parte se muestra cómo animar los objetos y a realizar representaciones para obtener imágenes fijas o vídeo de las escenas.
- f Por último, se explican las técnicas de acabado o postproducción y para crear efectos especiales en las escenas.

**Duración: 120 horas**

**Objetivo General:** Conocer el funcionamiento del programa 3D Studio Max 9 que te permitirá crear objetos y escenarios en 3D, para crear diferentes escenas aplicando efectos y animaciones realistas.

### Programa

#### Módulo 1: Modelado

- f 1: Entorno de 3D Studio Max
- f 2: Iniciar una escena
- f 3: Creación de objetos
- f 4: Objetos geométricos
- f 5: Seleccionar objetos
- f 6: Otras formas de selección
- f 7: Transformar objetos
- f 8: Alineación de objetos
- f 9: Ajustes y medidas
- f 10: Copias y matrices
- f 11: Objetos prefabricados
- f 12: Los modificadores (I)
- f 13: Los modificadores (II)
- f 14: Los modificadores (III)
- f 15: Formas spline
- f 16: Editar splines
- f 17: Modelando con subobjetos

- f 18: Modificar splines
- f 19: Deformar superficies y añadir pelo
- f 20: Telas y vestidos
- f 21: Objetos de composición
- f 22: Objetos solevados (I)
- f 23: Objetos solevados (II)
- f 24: Objetos NURBS (I)
- f 25: Objetos NURBS (II)

### **Módulo 2: Luces, cámaras y materiales**

- f 26: Iluminar la escena
- f 27: Iluminación global
- f 28: Técnicas de iluminación
- f 29: Instalación de cámaras
- f 30: Materiales (I)
- f 31: Materiales (II)
- f 32: Materiales (III)
- f 33: Materiales (IV)
- f 34: Materiales (V)

### **Módulo 3: Representación y animación**

- f 35: Representación de escenas (I)
- f 36: Representación de escenas (II)
- f 37: Representación de escenas (III)
- f 38: Animación
- f 39: Edición de la animación
- f 40: Cinemática (I)
- f 41: Cinemática (II)
- f 42: Cinemática (III)
- f 43: Cinemática (IV)
- f 44: Cinemática (V)

### **Módulo 4: Postproducción y efectos especiales**

- f 45: Entornos y atmósferas
- f 46: Postproducción y sonido
- f 47: Sistemas de partículas
- f 48: Efectos especiales (I)
- f 49: Efectos especiales (II)
- f 50: Creación de ambientes