

## 3ds Max 2012

Curso sobre creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3Ds Max 2012. Está dividido en cuatro partes:

- f En la primera 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 En la cuarta 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 3Ds Max 12 que te permitirá crear objetos y escenarios en 3D, para crear diferentes escenas aplicando efectos y animaciones realistas.

### Programa

#### Modelado

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

- f Objetos de composición
- f Objetos soleados (I)
- f Objetos soleados (II)
- f Objetos NURBS (I)
- f Objetos NURBS (II)

#### **Luces, cámaras y materiales**

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

#### **Representación y animación**

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

#### **Postproducción y efectos especiales**

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