

## 3ds Max 2012: Representación

Curso sobre creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3ds Max 2012. Partiendo de un conocimiento sobre la creación y modelado de objetos tridimensionales, en el curso se describe la inclusión de materiales en los objetos, luces y cámaras en la escena. También se estudia la animación y la realización de representaciones para obtener imágenes fijas o vídeo de las escenas, finalizando con las técnicas de acabado o postproducción para crear efectos especiales en las escenas

**Duración: 60 horas**

**Objetivo General:** Crear escenarios en 3D aplicando efectos y animaciones realistas partiendo de la creación y modelado de objetos tridimensionales.

### Programa

#### 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)

#### Postproducción y efectos especiales

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

#### 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)