|  |
| --- |
| Logo Solucion |

|  |
| --- |
| Curso On Line |

|  |
| --- |
| **3DS MAX 2012** |

|  |
| --- |
| **Objetivos:** |
| 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: 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. |

|  |
| --- |
| **Temario:** |
| 1. **MODELADO**   Entorno de 3DS Studio 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   1. **LUCES, CAMARAS Y MATERIALES**   Iluminar la escena  Iluminación global  Técnicas de iluminación  Instalación de cámaras  Materiales (I)  Materiales (II)  Materiales (III)  Materiales (IV)  Materiales (V)   1. **RERESENTACIÓN Y ANIMACIÓN**   Representación de escenas (I)  Representación de escenas (II)  Representación de escenas (III)  Animación  Edición de la animación  inemática (I)  Cinemática (II)  Cinemática (III)  Cinemática (IV)  Cinemática (V)   1. **POSTPRODUCCIÓN Y EFECTOS ESPECIALES**   Entornos y atmósferas  Postproducción y sonido  Sistemas de partículas  Efectos especiales (I)  Efectos especiales (II)  Creación de ambientes |