|  |
| --- |
| 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 MaxIniciar una escenaCreación de objetosObjetos geométricosSeleccionar objetosOtras formas de selecciónTransformar objetosAlineación de objetosAjustes y medidasCopias y matricesObjetos prefabricadosLos modificadores (I)Los modificadores (II)Los modificadores (III)Formas splineEditar splinesModelando con subobjetosCrear objetos con splinesDeformar superficies y añadir peloTelas y vestidosObjetos de composiciónObjetos solevados (I)Objetos solevados (II)Objetos NURBS1. **LUCES, CAMARAS Y MATERIALES**

Iluminar la escenaIluminación globalTécnicas de iluminaciónInstalación de cámarasMateriales (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)AnimaciónEdición de la animacióninemática (I)Cinemática (II)Cinemática (III)Cinemática (IV)Cinemática (V)1. **POSTPRODUCCIÓN Y EFECTOS ESPECIALES**

Entornos y atmósferasPostproducción y sonidoSistemas de partículasEfectos especiales (I)Efectos especiales (II)Creación de ambientes |