



## 3ds Max 2012

**Sku:** PC695

**Horas:** 120

**Formato:** HTML

### OBJETIVOS

- Aprender creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3ds Max 2012.
- Introducción a los conceptos fundamentales sobre la creación y modelado de objetos en 3D que forman una escena
- Aprender a añadir materiales, luces y cámaras
- Aprender a cómo animar los objetos y a realizar representaciones para obtener imágenes fijas o vídeo de las escenas
- Aprender las técnicas de acabado o postproducción y para crear efectos especiales en las escenas.

### CONTENIDOS

Unidad 1. Modelado

Unidad 2. Luces, cámaras y materiales

Unidad 3. Representación y animación

Unidad 4. Postproducción y efectos especiales