



## 3ds Max 2012: Representación

**Sku:** PC697

**Horas:** 60

**Formato:** HTML

### OBJETIVOS

Aprender 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.

### CONTENIDOS

- **Unidad 1. Luces, cámaras y materiales**
  - Iluminar la escena
  - Iluminación global
  - Técnicas de iluminación
  - Instalación de cámaras
  - Materiales (I)
  - Materiales (II)
  - Materiales (III)
  - Materiales (IV)
  - Materiales (V)
- **Unidad 2. Representación y animación**
  - Representación de escenas (I)
  - Representación de escenas (II)
  - Representación de escenas (III)
  - Animación
  - Edición de la animación
  - Cinemática (I)
  - Cinemática (II)
  - Cinemática (III)

- Cinemática (IV)
- Cinemática (V)
- **Unidad 3. Postproducción y efectos especiales**
  - Entornos y atmósferas
  - Postproducción y sonido
  - Sistemas de partículas
  - Efectos especiales (I)
  - Efectos especiales (II)
  - Creación de ambientes