



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