

3DS MAX 2013

CONTENIDOS FORMATIVOS:

1. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. Introducción.
- 1.2. Explorando la Interfaz de Usuario.
- 1.3. Las Ventanas de Vistas.
- 1.4. Archivos.

2. MANIPULAR OBJETOS.

- 2.1. Crear y Editar Objetos Primitivos.
- 2.2. Seleccionar Objetos y Usar Capas.
- 2.3. Transformar, Pivotar, Alinear y Ajustar Objetos.
- 2.4. Clonar Objetos y Crear Arrays de Objetos.
- 2.5. Agrupar, Enlazar y Emparentar Objetos.

3. MODELAR.

- 3.1. Subobjetos, Modificadores y el Amontonador de Modificaciones.
- 3.2. Dibujar y Editar Curvas 2D y Figuras.
- 3.3. Modelar con Polígonos.
- 3.4. Las Herramientas de Modelado de Grafito.
- 3.5. Objetos Compuestos.

4. MATERIALES Y TEXTURAS.

- 4.1. Materiales Standard y el Editor Pizarra de Materiales.
- 4.2. Detalles de Material con Mapas.
- 4.3. Materiales Compuestos y Modificadores de Material.
- 4.4. Desenvolver UVs.

5. CÁMARAS, ILUMINACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

- 5.1. Configurar y Apuntar Cámaras.
- 5.2. Luces y Técnicas Básicas de Iluminación.
- 5.3. Representar una Escena y Habilitar Vivacidad.
- 5.4. Efectos Atmosféricos y de Representación.
- 5.5. Representar con Mental Ray e Iray.
- 5.6. Componer con Elementos de Representación y el Interfaz de Postpro de Video.