

TEMARIO.-

1. Conociendo 3ds Max 2015
2. Creación de primitivas
3. Elementos de diseño
4. Selección de objetos
5. Representación de los objetos
6. Capas
7. Transformación de objetos
8. Clonación de objetos
9. Objetos Booleanos
10. Creación de formas splines
11. Modelado NURBS
12. Modificadores
13. Vista esquemática
14. Iluminación
15. Cámaras
16. Materiales
17. Objetos Solevados
18. Objetos de Composición
19. Sistemas de partículas
20. Efectos especiales
21. Métodos básicos de animación
22. Jerarquías y cinemática
23. Entorno
24. Posproducción de escenas