

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



# INFOGRAFÍA ANIMADA EN 3D STUDIO MAX

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

Manejar las herramientas del programa 3DStudio Max para crear animaciones en 3D.

Contenidos:

## UNIDAD DIDÁCTICA 1.- INTRODUCCIÓN TEÓRICA

Historia del modelado 3D  
Situación actual de software y empleos del 3D  
Evolución de 3D Studio  
Conceptos de infografía y formatos de salida de Max

## UNIDAD DIDÁCTICA 2.- LA INTERFAZ

Secciones de Max  
Principales atajos de teclado  
Vistas, herramientas y configuración personal del programa  
Lista de modificadores  
Archivos

## UNIDAD DIDÁCTICA 3.- MODELADO INORGÁNICO

Los métodos y su elección  
Primitivas  
Malla editable: introducción al box-modeling  
Objetos de composición: booleanos y solevados  
Splines: Correctores y NURBS  
Combinación de métodos: construcción de un edificio



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## UNIDAD DIDÁCTICA 4.- ILUMINACIÓN Y REPRESENTACIÓN ATMOSFÉRICA

Teoría general de iluminación  
Particularidades de la iluminación 3D  
Herramientas de luz y color en Max  
Diseño de iluminación  
Iluminación avanzada: Fotométricas  
Creación de entornos atmosféricos  
Diferentes atmósferas: niebla, volumen de niebla, volumen luminoso y fuego  
Post-producción en Max: Video-Post, canales RPF  
Presentación de la post-producción en efectos atmosféricos e iluminación  
Combinación de métodos: iluminación de una escena

## UNIDAD DIDÁCTICA 5.- MATERIALES Y TEXTURAS

Presentación del editor de materiales: teoría, bibliotecas y sombreadores  
Tipos de materiales  
Canales  
Máscaras, canales alpha y mapas de opacidad  
Materiales especiales  
Mapas procedurales: 2D y 3D  
Bitmaps  
Textporter y coordenadas de mapeado  
Introducción a la texturización orgánica  
Combinación de métodos: texturización de los elementos de una escena

## UNIDAD DIDÁCTICA 6.- ANIMACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES DIGITALES

Bases de animación: de los orígenes a Silly Symphonies  
Ub Iwerks y Preston Blair: nacimiento del lenguaje de la animación  
Evolución de la animación: televisión y nuevas tecnologías  
Otros mercados: Europa y Japón  
Análisis de la animación y diseño de personajes de diversas películas

## UNIDAD DIDÁCTICA 7.- ANIMACIÓN EN 3D STUDIO MAX

Animación inorgánica: controladores, track-view y ficticios  
Estructuras de huesos  
Character Studio



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



Otras técnicas de animación facial: ojos

Animaciones específicas del personaje

Presentación de los personajes: keyframes, appeal y staging

Modelado de personajes con 3D Studio Max

Diseño previo del personaje: fuentes, bocetos y definición

Personalización de la animación

Modelado orgánico: introducción de pelo (plug-ins shag-hair y shag-fur), texturización orgánica, recreaciones de piel, texturización fotográfica y desarrollo de un proyecto completo