

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

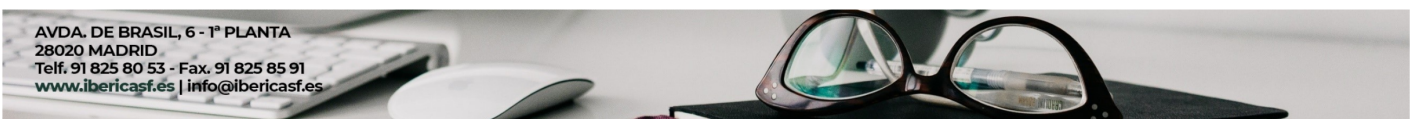
Historia del modelado 3D
Situación actual de software y empleos del 3D
Evolución de 3D Studio
Conceptos de infografía y formatos de salida de Max

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



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Combinación de métodos: construcción de un edificio

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

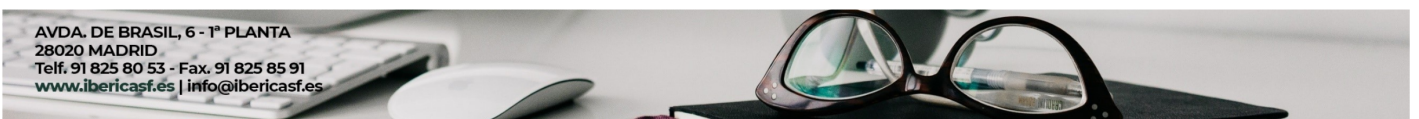
Evolución de la animación: televisión y nuevas tecnologías

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



La manera más sencilla de que crezca
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN
FORMACIÓN**



Estructuras de huesos

Character Studio

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