



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



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



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