

ARGG012PO INFOGRAFÍA ANIMADA EN 3D STUDIO MAX

Categoría

Artes gráficas



www.clictic.es

Objetivos

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

Características



Modalidad
E-learning



Duración
65H

MÁS CURSOS EN >

<https://catalogo.repositorioclictic.com/>



Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

- 1.1. Historia del modelado 3D
- 1.2. Situación actual de software y empleos del 3D
- 1.3. Evolución de 3D Studio
- 1.4. Conceptos de infografía y formatos de salida de Max

2. LA INTERFAZ

- 2.1. Secciones de Max
- 2.2. Principales atajos de teclado
- 2.3. Vistas, herramientas y configuración personal del programa.
- 2.4. Lista de modificadores
- 2.5. Archivos

3. MODELADO INORGÁNICO

- 3.1. Los métodos y su elección
- 3.2. Primitivas
- 3.3. Malla editable: introducción al box-modeling
- 3.4. Objetos de composición: booleanos y sollevados
- 3.5. Splines: Correctores y NURBS
- 3.6. Combinación de métodos: construcción de un edificio

4. ILUMINACIÓN Y REPRESENTACIÓN ATMOSFÉRICA

- 4.1. Teoría general de iluminación.
- 4.2. Particularidades de la iluminación 3D
- 4.3. Herramientas de luz y color en Max
- 4.4. Diseño de iluminación
- 4.5. Iluminación avanzada: Fotométricas
- 4.6. Creación de entornos atmosféricos
- 4.7. Diferentes atmósferas: niebla, volumen de niebla, volumen luminoso y fuego
- 4.8. Post-producción en Max: Video-Post, canales RPF
- 4.9. Presentación de la post-producción en efectos atmosféricos e iluminación
- 4.10. Combinación de métodos: iluminación de una escena

Índice de contenidos

5. MATERIALES Y TEXTURAS

- 5.1. Presentación del editor de materiales: teoría, bibliotecas y sombreadores
- 5.2. Tipos de materiales
- 5.3. Canales
- 5.4. Máscaras, canales alpha y mapas de opacidad
- 5.5. Materiales especiales 5.6. Mapas procedurales: 2D y 3D
- 5.7. Bitmaps
- 5.8. Textporter y coordenadas de mapeado
- 5.9. Introducción a la texturización orgánica
- 5.10. Combinación de métodos: texturización de los elementos de una escena

6. ANIMACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES DIGITALES

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

7. ANIMACIÓN EN 3D STUDIO MAX

- 7.1. Animación inorgánica: controladores, track-view y ficticios
- 7.2. Estructuras de huesos 7.3. Character Studio
- 7.4. Otras técnicas de animación facial: ojos
- 7.5. Animaciones específicas del personaje
- 7.6. Presentación de los personajes: keyframes, appeal y staging
- 7.7. Modelado de personajes con 3D Studio Max
- 7.8. Diseño previo del personaje: fuentes, bocetos y definición
- 7.9. Personalización de la animación
- 7.10. 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