

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA:

INFOGRAFÍA ANIMADA EN 3D STUDIO MAX (65 HORAS PRESENCIALES)

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

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 solevados
 - 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

- 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