



## ANIMACIÓN 3D CON 3DS MAX

### CARACTERÍSTICAS

#### DURACIÓN

160 horas

#### OBJETIVOS

La realización de este curso supone adquirir una formación sólida sobre todas y cada una de las técnicas exigibles a un Infografista, ya sea sobre Modelado, Texturizado, Iluminación y Render, así como Animación.

#### A QUIÉN VA DIRIGIDO

Estudiantes y profesionales del sector de la comunicación, diseño, Bellas Artes, publicidad e informática que deseen continuar sus estudios y cualquier persona que, sin necesidad de conocimientos previos de 3D, quiera especializarse en el mundo del 3D.

#### MODALIDADES

Presencial

#### REQUISITOS

El plan de estudios asume que los estudiantes tengan conocimientos previos de informática a nivel de usuario medio. Se espera de ellos una buena capacidad de lectura y expresión escrita, así como un deseo de aprender el programa de estudios.

- Imprescindibles:
  - + Disponer de horas adicionales (entre 5 y 10) a la semana para realizar ejercicios
  - + Disponer de un manejo fluido de internet
- Recomendables
  - + Ser capaz de leer textos en inglés y comprender la idea principal del mismo

#### PROGRAMA

##### Entorno 3DS MAX

- El entorno del usuario
- Visores y control del visor
- Barras de menú, herramientas, estado y botones
- Administración de archivos
- Archivos de escenas y formatos ajenos
- Creación y edición de objetos ajenos
- Selección de objetos y grupos

- Opciones de representación y color de los objetos
- Objetos spline y extruidos

### **Volúmenes: Modelado y luces**

- Objetos 3D
- Modificadores
- Efectos especiales
- Tipos de luces
- Aplicaciones
- Volumen luminoso
- Sombras
- Definición del color
- Exclusión de objetos
- Visualización desde el render

### **Render**

- Luces desde el Track View
- Aplicación de materiales
- Mapeado y creación de texturas
- Desajustes y multitexturas
- Cámaras. Creación, movimiento y configuración
- Representación tridimensional: fotos fijas
- Muestras y asignación de materiales
- Imágenes proyectadas. Objetos mate/sombras

### **Animación: TRACKVIEW**


- Animaciones
- Claves y vista Track View
- Representación de las animaciones
- Trayectorias del movimiento
- Materiales animados. Deformación animada de objetos
- Sistemas de partículas
- Cinemática jerárquica
- Cinemática inversa
- Controles de animación
- Sonido. Vídeo Post

### **Modelado: Polígonos y NURBS**

- Fundamentos y estrategias del modelado
- Técnicas de modelado poligonal
- Modelado con NURBS
- Modelado de cuerpos, manos, cabezas
  
- Transformaciones. Simulaciones
- Jerarquías y animación de personajes
- Manipulación de jerarquías
- Construcción de esqueletos
- Deformación de la malla y otros métodos

### **Personajes: BIPED**

- Modelos. Physique
- Los modelos. Las poses

- 
- Animación de las posturas
  - Equilibrio, simetría y peso
  - Puesta en escena. Puesta en escena de varios modelos
  - Crear contornos definidos
  - La mecánica de caminar. Pies y piernas
  - Las caderas. La columna. Los hombros. Los brazos
  - La cabeza y la columna desde un lado
  - Animar un personaje
  - Caminar, correr, saltar, andar agachado
  - Animación de bípedos. Ejemplos