



# ANIMACIÓN 3D CON 3DS MAX

## DURACIÓN

PRESENCIAL: 160 horas

ONLINE: 60 horas Clases en Directo + 100 horas de Proyectos Tutorizados

## 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 u Online

## 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.

- + Disponer de horas adicionales (entre 5 y 10) a la semana para realizar ejercicios
- + Disponer de un manejo fluido de internet



## ANIMACIÓN 3D CON 3DS MAX

### 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

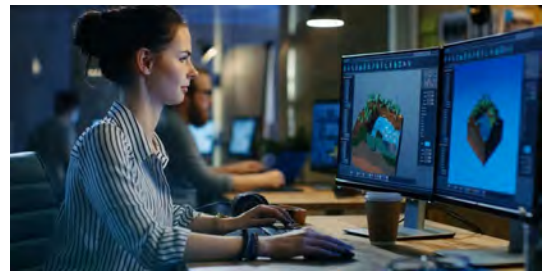
- Objetos 3D
- Modificadores
- Efectos especiales
- Tipos de luces
- Aplicaciones
- Volumen luminoso
- Sombras
- Definición del color
- Exclusión de objetos
- Visualización desde el render





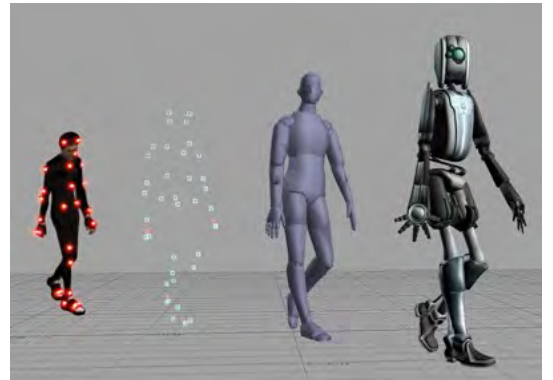
## Render

- 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

