



3DS Max

Modelado y Animación

A quien va dirigido

Está dirigido a Diseñadores Gráficos, estudiantes y afines.

Requisito Previo

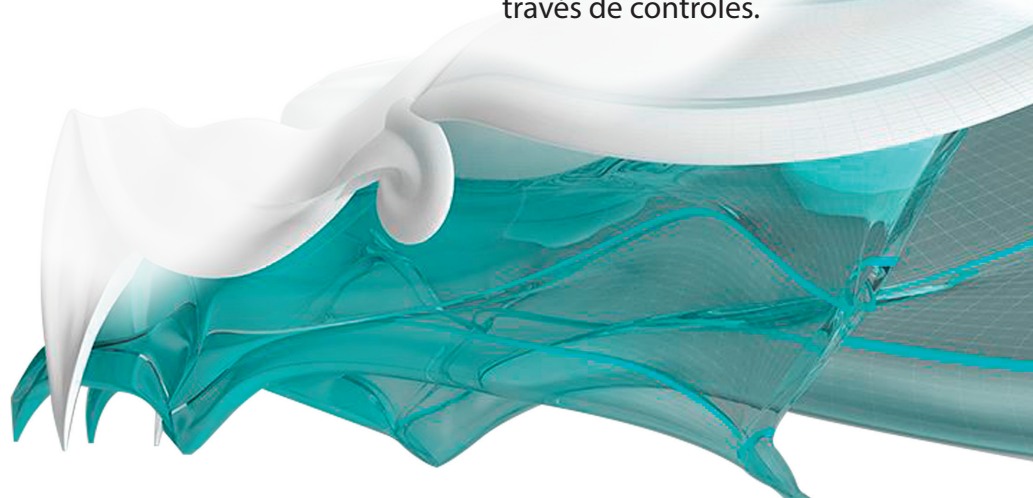
Manejo del entorno de trabajo Windows, tener facilidad en el manejo de entornos 3D.

Objetivo General

- Generar modelos tridimensionales con gran nivel de detalle.
- Texturizar los modelos 3D para lograr el realismo.
- Animar los modelos 3D

Objetivos Específicos

- Reconocer la interfaz de usuario de 3Ds Max.
- Conocer las herramientas básicas para modelar y los modificadores más importantes.
- Manejar luces, cámaras, texturas y los diferentes motores de render Scanline y MentalRay.
- Crear materiales y texturas con imágenes de referencias.
- Crear modelos 3Ds Max con sus texturas, hacer Rigged y animarlo a través de controles.



UNIDAD I: INTERFAZ DE USUARIO

Tema 1: Mapa de navegación: Uso correcto de la interfaz de usuario.

Tema 2: Herramientas de transformación: Aprendizaje de las mismas.

Tema 3: Manejo de visores: Conociendo su uso y configuraciones.

Tema 4: Barra de herramientas: Conocimiento de sus funciones.

Tema 5: Menú del panel de control: Aprendiendo su contenido y funciones básicas.

Tema 6: Línea de tiempo: Su uso en las animaciones y configuraciones.

Tema 7: Clonar geometrías: Su aplicación en nuestra escena.

Tema 8: Modificadores: viendo sus manejos y configuraciones básicas.

UNIDAD II: IMPORTAR ARCHIVOS DE OTROS PROGRAMAS

Tema 1: Importación de archivos de Adobe Illustrator y extracción del logo.

Tema 2: Editor de materiales y parámetros básicos de los materiales y aplicación de las diferentes texturas y shaders.

Tema 3: Creación de luces con aplicación de efectos (Lens Effects y Volume Light).

Tema 4: Creación de cámaras y manejo del Render Setup.

UNIDAD III: MODELADO Y TEXTURIZACION DE PIEZAS GEOMÉTRICAS

Tema 1: Parametrización de la escena y modelado de piezas geométricas.

Tema 2: Modelado de geometrías adicionales.

Tema 3: Texturización de la escena y render.

UNIDAD IV: CREACION ESCENA EXTERIOR

Tema 1: Parametrización de la escena. Creación de un paisaje a partir del uso de geometrías plane y sphere.

Tema 2: Aplicación de texturas a las diferentes geometrías.

Tema 3: Iluminación, cámaras, efectos atmosféricos y render. Creación de luces primaria, secundaria y de relleno, creación de cámara, aplicación de efectos atmosféricos Glow y Volume Fog.

UNIDAD V: CREACION Y ANIMACION DE PERSONAJE

Tema 1: Parametrización de escena y modelado de geometrías primarias.

Tema 2: Modelado de geometrías complementarias, por medio de splines y geometrías sólidas.

Tema 3: Modelado de geometrías adicionales.

Tema 4: Modelado de complementos, por medio de splines y geometrías sólidas.

Tema 5: Rigged y creación de controles. Creación de los huesos en las diferentes partes del modelo para su manejo con Dummies, creación del IK Handle. Aplicación en el modelo del modificador SKIN, aplicación de controles para el manejo de la animación del personaje

Tema 6: Animación. Manejo de técnicas para animar el personaje, mostrando el uso de animación manual o Set Key, demostración del Curve Editor para prolongar la animación en la escena y el desarrollo de una escena de un paisaje, puesta de luces y cámara para la creación de render.