

Temario

3Ds Max · Nivel básico

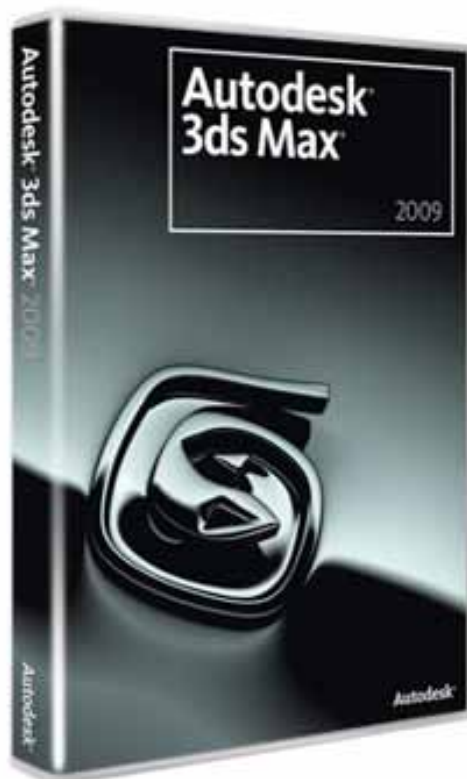
Dirigido a: Diseñadores gráficos, Arquitectos, Publicistas, Productores Multimedia

Duración de horas: 24 hrs.

Pre requisitos del alumno: Experiencia en sistema operativo Mac y Windows, manejo mínimo de uno o dos programas gráfico y tener una referencia al menos visual de la interfaz de los programas

Contenidos del Curso:

1. Introducción A La Animación
2. Modelado
3. Texturizado.
4. Iluminación.
5. Camaras.
6. Animación De Objetos.
7. Entornos.
8. Gravedad.
9. Fuerza.
10. Particulas.
11. Inercia.
12. Jerarquia Quinetica.
13. Deformadores
14. Render.
15. Formatos De Salida



Temario

MAYA · Nivel básico

TRABAJO CON LA INTERFAZ DE 3D MAX

ACERCA DE LA PALETA CONTROL: Conocer las paletas de trabajo y sus diferentes disposiciones según sea la labor a desarrollar

INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN: Conceptos básicos de la animación Conocer el origen del movimiento en 2D y en 3D, Crear diseños y conceptos pensando en la profundidad de campo de una escena.

Modelar proyectos Volumetricamente para tener referencias más fieles en el desarrollo de los modelados.

MODELADOS: Creación de estructuras bases, manipulación de poligonos y edición en sus diferentes alternativas (vertices, puntos, aristas, caras, y manejo de splin).

Asistentes de modelado para automatizar terminaciones (suavizados, simetrias, buleanos, deformadores, ruidos)

TEXTURIZADO: Creación de mapas de textura, aplicación de texturas y edición de estas sobre los modelados, combinación de texturas, intervención de texturas.

ILUMINACIÓN: Introducción de la Iluminación, iluminación aplicada, efectos de iluminacón, volumen luminoso, iluminación combinada, creación y edición de sombras, potencia de iluminación, atenuación, efecto cromatico.

CAMARAS: Creación de camaras, estilos de camaras, efectos de camara (zoom ,doly ,enfoque, desenfoque,) camara dinamica, camaras en union con trayectorias.

ANIMACIÓN DE OBJETOS: Conceptos de animación, movimientos basicos, secuencias animadas, interpolacion de tiempos, instancias de animación.

ENTORNOS: Creación de entornos realistas para ambientar las escenas modeladas (nocturnos, dia, atardecer, niebla, nubes).

GRAVEDAD Y FUERZA: Aplicación de efectos de gravedad y fuerza a los objetos modelados para la creación de mayor realismo en la animación.

EFFECTOS DE PARTICULAS: Aplicación de particulas para animaciones que contemplan detalles distintos, donde se animan pequeños elementos simultaneamente para lograr un determinado efecto.

INERCIA: Este elemento se aplica para realzar el comportamiento real de los objetos modelados (da más flexibilidad a los alementos).

JERARQUIA QUINETICA: Aplicación de estructuras oecas a los elementos que tendran movimiento , esto comprende una jerarquia para su adecuada movilidad. (hombro, codo, muñeca, dedos).

DEFORMADORES: Aplicación de deformadores a los modelos creados, (derretir, torcer, flectar ,ruido).

RENDER: Proceso en que se produce la pelicula y se compila toda la animación y efectos realizados en el proyecto, tambien contiene una configuración de salida para definir los ultimos detalles visuales que contendra la pelicula en el proceso del RENDER.

FORMATO DE SALIDA: Selección de los diferentes formatos de salida, según sea el destino en que se utilizara nuestra pelicula definimos el formato ej: Widscreen, DV, DV - NTSC, DV - PAL