

## **ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX**

### **1. FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN Y GRÁFICOS.**

Definición de gráficos 3D.

Principios básicos de los gráficos 3D en 3D Studio MAX.

### **2. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX.**

La interfaz de MAX.

Los archivos.

Utilización de referencias refX.

Los visores.

Selección de comandos.

Personalización de la interfaz de MAX.

Control de la presentación de los objetos.

Denominación de objetos.

Trabajo con grupos.

Selección de objetos.

El administrador de imágenes.

### **3. TRABAJO CON OBJETOS.**

Movimiento, escala y rotación de objetos.

Control del centro de transformación.

Copia (clonación) de objetos.

Alineación, matriz y simetría.

La herramienta de espaciado.

### **4. FUNDAMENTOS DEL MODELADO DE MALLAS.**

Modelado de splines.

Edición de splines.

Creación de primitivas.

Cómo trabajar con mallas editables.

### **5. HERRAMIENTAS DEL MODELADO DE MALLAS.**

Cómo trabajar con modificadores.

Uso del catálogo.

Creación de objetos 3D a partir de splines.

Modelado de mallas avanzado.

**6. MÉTODOS DE MODELADO CON CORRECTORES.**

El modelado con correctores.

El corrector editable.

Herramientas de superficie.

**7. ESTUDIO DE LAS NURBS.**

Creación de curvas NURBS.

Creación de superficies NURBS.

Edición de objetos NURBS.

Edición de subobjetos NURBS.

Recorte de superficies NURBS.

**8. LOS SISTEMAS DE PARTÍCULAS.**

Aplicaciones de las partículas.

Tipos de sistemas de partículas.

Utilización de los sistemas de partículas.

Control de las partículas.

**9. LUCES Y CÁMARAS**

La creación de una cámara.

Las luces (tipos).

Creación de luces.

Iluminación especial.

Utilidades de la iluminación.

**10. FUNDAMENTOS DE LOS MATERIALES.**

El editor de materiales.

Bibliotecas de materiales.

Tipos de materiales.

Creación de materiales Estándar.

Uso de mapas en el editor de materiales.

Controles de mapeado.

Mapas procedimentales.

Materiales Raytrace.

**11. MÉTODOS DE ANIMACIÓN.**

La configuración del tiempo en MAX.

Creación de una animación con cuadros clave.

Introducción al Track View.  
Los controladores.  
Controles avanzados de Track View.  
Creación de jerarquías de objetos.  
Cinemática inversa.  
Creación de deformaciones de esqueleto.  
Los efectos especiales.  
Animación con morfismos.  
Animación con dinámica de cuerpo duro.

## **12. TÉCNICAS DE POSTPRODUCCIÓN.**

Video Post.  
Los filtros de imagen.  
Filtros de composición.  
Utilización de Lens Effects (Video Post).  
Efectos de representación.