

## EXPERTO EN MODELADO Y ANIMACION DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

Con la aparición de las nuevas tecnologías, el modelado y animación de personajes en 3D es una disciplina que se encuentra en auge. Con el fin de responder a estas necesidades, se elabora este pack de materiales que tiene como principal objetivo desentrañar conceptos como modelado, texturizado, rigging, demo, reel, etc. convirtiéndose en la herramienta que capacite al alumno/a para elaborar videojuegos, películas o cortos, entre otros productos mediante el software 3D Studio Max.

### CONTENIDO DEL CURSO:

#### MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

##### TEMA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

##### TEMA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

##### TEMA 3. PREPARAR LA ESCENA

##### TEMA 4. MODELAR EL CUERPO

La pierna  
Las caderas  
El tronco  
El brazo  
Detallar el cuerpo

##### TEMA 5. LA MANO

##### TEMA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

#### MÓDULO 2. LA CABEZA

##### TEMA 7. LA CABEZA

La cara  
El cráneo  
La mandíbula  
La nariz  
Los labios y la boca  
El cuello  
Detalles

##### TEMA 8. LA OREJA

Modelado de la oreja  
Unir a la cabeza

##### TEMA 9. UNIR CON EL CUERPO

#### MÓDULO 3. TERMINANDO LA FIGURA

##### TEMA 10. UNIR LAS MITADES

##### TEMA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

El bañador  
Dientes y lengua  
Perilla y cejas  
El pelo

##### TEMA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

La piel  
Los ojos  
El resto de elementos

## MÓDULO 4. RIGGING

### TEMA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

### TEMA 14. ANIMACIÓN FACIAL

Preparar nuestro personaje  
El modificador Morpher  
Modelar las expresiones

### TEMA 15. APLICAR BIPED A UN PERSONAJE

Incorporar Biped a la escena  
Elementos de Biped  
Ajustar Biped a nuestro personaje  
El modificador Skin

### TEMA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

## MÓDULO 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

### TEMA 17. LOS HUESOS

### TEMA 18. EXPRESIONES

### TEMA 19. AUTO KEY Y SET KEY

### TEMA 20. LA BARRA DE TIEMPO

### TEMA 21. PROPIEDADES DE REPRODUCCIÓN

### TEMA 22. LA HOJA DE RODAJE

### TEMA 23. EL EDITOR DE CURVAS

Comprendiendo las curvas  
Elementos del editor de curvas  
Manipulando las curvas de Biped

### TEMA 24. PASOS

## MÓDULO 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

### TEMA 25. TEORÍA DE LA ANIMACIÓN: LOS DOCE PRINCIPIOS

Squash and Stretch  
Anticipación  
Puesta en escena  
Acción directa y de pose a pose  
Acción continuada y superpuesta  
Entradas lentas y salidas lentas  
Arcos  
Acción secundaria  
Timing  
Exageración  
Modelado y esqueleto sólidos  
Personalidad

### TEMA 26. MÉTODO DE TRABAJO

Storyboard  
Animática  
Poses clave  
Arcos  
Animación secundaria  
Curvas

TEMA 27. PREPARANDO LA DEMO REEL

Ciclo de andar  
Ciclo de correr  
Saltar  
Empujar  
Levantar  
Acting  
Conclusión

ANEXO 1. APLICACIÓN PRÁCTICA

Posibilidades del render  
Cine  
Publicidad  
Páginas web