



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE  
DEL ÉXITO**

# Guía del Curso

## ARGG012PO INFOGRAFÍA ANIMADA EN 3D

### STUDIO MAX

---

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

---

## OBJETIVOS

Este Curso ARGG012PO INFOGRAFÍA ANIMADA EN 3D STUDIO MAX le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Artes gráficas. Con este CURSO ARGG012PO INFOGRAFÍA ANIMADA EN 3D STUDIO MAX el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y manejar las herramientas del programa 3dstudio max para crear animaciones en 3d.

## CONTENIDOS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

1. Historia del modelado 3D
2. Situación actual de software y empleos del 3D
3. Evolución de 3D Studio
4. Conceptos de infografía y formatos de salida de Max

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA INTERFAZ

1. Secciones de Max

2. Principales atajos de teclado
3. Vistas, herramientas y configuración personal del programa
4. Lista de modificadores
5. Archivos

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO INORGÁNICO

1. Los métodos y su elección
2. Primitivas
3. Malla editable: introducción al box-modeling
4. Objetos de composición: booleanos y solevados
5. Splines: Correctores y NURBS
6. Combinación de métodos: construcción de un edificio

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUMINACIÓN Y REPRESENTACIÓN ATMOSFÉRICA

1. Teoría general de iluminación
2. Particularidades de la iluminación 3D
3. Herramientas de luz y color en Max
4. Diseño de iluminación
5. Iluminación avanzada: Fotométricas
6. Creación de entornos atmosféricos
7. Diferentes atmósferas: niebla, volumen de niebla, volumen luminoso y fuego
8. Post-producción en Max: Video-Post, canales RPF
9. Presentación de la post-producción en efectos atmosféricos e iluminación
10. Combinación de métodos: iluminación de una escena

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. MATERIALES Y TEXTURAS

1. Presentación del editor de materiales: teoría, bibliotecas y sombreadores
2. Tipos de materiales
3. Canales
4. Máscaras, canales alpha y mapas de opacidad

5. Materiales especiales
6. Mapas procedurales: 2D y 3D
7. Bitmaps
8. Textporter y coordenadas de mapeado
9. Introducción a la texturización orgánica
10. Combinación de métodos: texturización de los elementos de una escena

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES DIGITALES

1. Bases de animación: de los orígenes a Silly Symphonies
2. Ub Iwerks y Preston Blair: nacimiento del lenguaje de la animación
3. Evolución de la animación: televisión y nuevas tecnologías
4. Otros mercados: Europa y Japón
5. Análisis de la animación y diseño de personajes de diversas películas

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN EN 3D STUDIO MAX

1. Animación inorgánica: controladores, track-view y ficticios
2. Estructuras de huesos
3. Character Studio
4. Otras técnicas de animación facial: ojos
5. Animaciones específicas del personaje
6. Presentación de los personajes: keyframes, appeal y staging
7. Modelado de personajes con 3D Studio Max
8. Diseño previo del personaje: fuentes, bocetos y definición
9. Personalización de la animación
10. Modelado orgánico: introducción de pelo(plug-ins shag-hair y shag-fur), texturización orgánica, recreaciones de piel, texturización fotográfica y desarrollo de un proyecto completo



C/ San Lorenzo 2 - 2  
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476  
Fax: 951 987 941



[www.academiaintegral.com.es](http://www.academiaintegral.com.es)  
E-mail: [info@academiaintegral.com.es](mailto:info@academiaintegral.com.es)