

LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO

Guía del Curso

Especialista TIC en Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max

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

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

OBJETIVOS

Curso superior de diseño, modelado, texturizado, rigging y animación de personajes con 3D Studio Max 2010.

CONTENIDOS

MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARAR LA ESCENA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELAR EL CUERPO

1. La pierna
2. Las caderas
3. El tronco
4. El brazo
5. Detallar el cuerpo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA MANO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

MÓDULO 2. LA CABEZA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA CABEZA

1. La cara
2. El cráneo
3. La mandíbula
4. La nariz
5. Los labios y la boca
6. El cuello
7. Detalles

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA OREJA

1. Modelado de la oreja
2. Unir a la cabeza

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UNIR CON EL CUERPO

MÓDULO 3. TERMINANDO LA FIGURA

UNIDAD DIDÁCTICA 10. UNIR LAS MITADES

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

1. El bañador
2. Dientes y lengua
3. Perilla y cejas
4. El pelo

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

1. La piel
2. Los ojos
3. El resto de elementos

MÓDULO 4. RIGGING

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ANIMACIÓN FACIAL

1. Preparar nuestro personaje
2. El modificador Morpher
3. Modelar las expresiones

UNIDAD DIDÁCTICA 15. APLICAR BIPED A UN PERSONAJE

1. Incorporar Biped a la escena

2. Elementos de Biped
3. Ajustar Biped a nuestro personaje
4. El modificador Skin

UNIDAD DIDÁCTICA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

MÓDULO 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 17. LOS HUESOS

UNIDAD DIDÁCTICA 18. EXPRESIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 19. AUTO KEY Y SET KEY

UNIDAD DIDÁCTICA 20. LA BARRA DE TIEMPO

UNIDAD DIDÁCTICA 21. PROPIEDADES DE REPRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 22. LA HOJA DE RODAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 23. EL EDITOR DE CURVAS

1. Comprendiendo las curvas
2. Elementos del editor de curvas
3. Manipulando las curvas de Biped

UNIDAD DIDÁCTICA 24. PASOS

MÓDULO 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TEORÍA DE LA ANIMACIÓN: LOS DOCE PRINCIPIOS

1. Squash and Stretch
2. Anticipación
3. Puesta en escena
4. Acción directa y de pose a pose
5. Acción continuada y superpuesta
6. Entradas lentas y salidas lentas
7. Arcos
8. Acción secundaria
9. Timing
10. Exageración
11. Modelado y esqueleto sólidos
12. Personalidad

UNIDAD DIDÁCTICA 26. MÉTODO DE TRABAJO

1. Storyboard
2. Animática
3. Poses clave
4. Arcos
5. Animación secundaria
6. Curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 27. PREPARANDO LA DEMO REEL

1. Ciclo de andar
2. Ciclo de correr

3. Saltar
4. Empujar
5. Levantar
6. Acting
7. Conclusión

ANEXO 1. APLICACIÓN PRÁCTICA

1. Posibilidades del render
2. Cine
3. Publicidad
4. Páginas web



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es