

INTRODUCCIÓN AL CURSO

Presentación

Definición de objetivos y conocimientos a impartir
Iniciación e introducción al interfaz de Autodesk 3d Studio Max
Configuración y uso eficaz de los visores y su posicionamiento
Localización de las herramientas básicas para modelar personajes

MODELADO DE PERSONAJES

Conceptos generales: Pasos para la creación de un personaje
Herramientas y técnicas
Realización de un personaje básico sin referencias
Historia del personaje
Bocetado de un personaje
Uso de referencias en visores
Modelado orgánico :Low poly y High poly
Técnicas para partes concretas: Ojos, pestañas, cejas, dientes....

MATERIALES

Teoría del mapeado
UV MAP
UNWRAP UV
Regiones: preparación y usos
Exportación de coordenadas

Creación de mapas en base a las coordenadas

Uso del Editor de Materiales

Canales más usados

Materiales avanzados

CÁMARAS Y LUCES

Tipos de luces y sombras

Iluminación de 3 puntos

- Iluminacion Global
- Ambientación de escenas
- Nieblas y desenfoques
- Efectos Especiales



Iluminación con Vray, estático y animación

Iluminación con mental Ray

Shader de piel especial de Mental Ray

ZBRUSH

Conceptos generales e interfaz

Creación de modelos en MAX y exportación a ZB

Tipos de pinceles

Máscaras y tampones

Subtools y capas

Modelado por regiones

Coloreado de modelos y texturas con Zapplink>Photoshop

Exportación de modelos a 3dsMAX, con mapa de normales y desplazamiento

ANIMACIÓN DE PERSONAJES

Conceptos generales

Teoría: los principios de la animación

Animación básica de objetos por Keys

Controladores de animación

Dope Sheet y Curve Sheet

Huesos: creación de cadenas y controladores IK

Animación de los huesos

Deformación de geometrías con Skin

Modificadores relacionados : SkinWrap y SkinMorph

Ciclo de andar

Biped : preparación

Biped: animación por huellas y Free-Form

Biped: Motion flow y Motion Mixer

Animación Facial. Morph y huesos

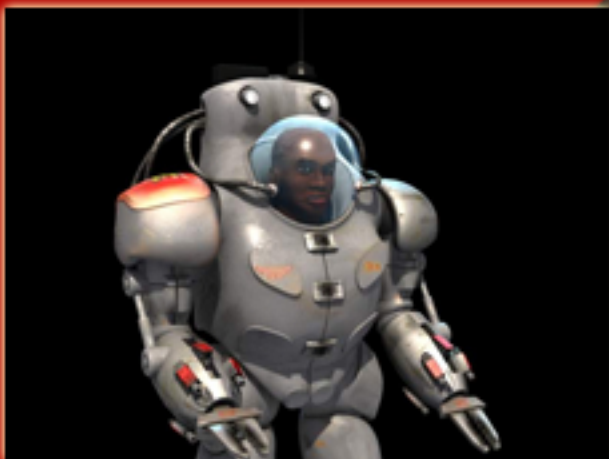
LipSynch : un solo personaje y dialogo entre dos o más

TÉCNICAS AVANZADAS DE PERSONAJES

Pelo (Hair&Fur)

Telas (Cloth)

Vinculación de Dummies a poligonos



CURSO DE MODELADO Y ANIMACION DE PERSONAJES

V-ART

EFFECTOS ESPECIALES

Sistemas de Partículas y FX

Enlaces, recursos y modificadores

COMBUSTION

Conceptos generales e interfaz de trabajo

Importación de secuencias

Montaje por capas y máscaras

Efectos de composición y filtros

Partículas COMBUSTION

Exportación de secuencia

PREMIERE

Métodos de trabajo e interfaz

Importación de secuencias preparadas

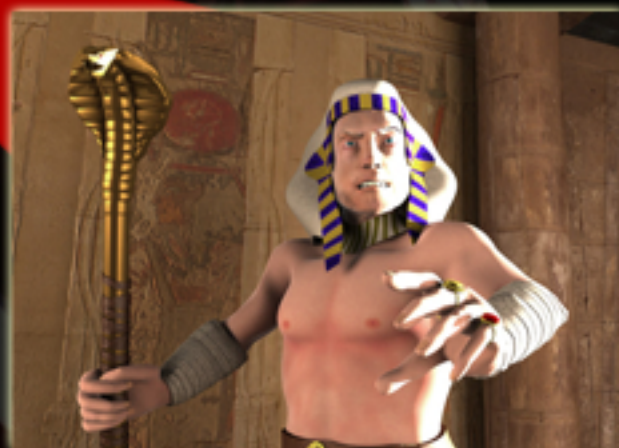
Mezcla de canales de video/Audio

Modificación de clips

Exportación final a vídeo y DVD

PROYECTO

Los alumnos desarrollarán un pequeño cortometraje, supervisados por el docente y en el que se pondrán en práctica los conceptos explicados en el curso, más el desarrollo de otros como: Storyboard, Previos para animación, salida por capas para post-producción...etc



Para cualquier duda con respecto a los cursos,
póngase en contacto con nosotros escribiendo a
contacto@v-art.es ó por tlf. 954628072 /650012880