

INTRODUCCIÓN AL DISEÑO 3D

PROGRAMA:

A. INTRODUCCIÓN

Gráficos 3D: software y aplicaciones: Arquitectura, diseño de interiores, ingeniería, simulaciones, cine, animación digital, videojuegos, publicidad, diseño de producto, impresión 3D, realidad virtual.

Interfaz 3d Max

B. MODELADO 3D

Geometrías primitivas

Modelado con formas 2d

Modificadores

Modelado poligonal

Lowpoly – Highpoly

C. Materiales, texturas y mapas

Librería de materiales

Material Standard y raytrace

Mapeado UVW map

Uso y creación de texturas

Mapeado UNWRAP

Normal map

D. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

Tipos de luces

Oclusión ambiental

Tipos de cámaras

E. RENDERIZADO

Preparar los parámetros de render

Motores de render: mental ray

Motores de Videojuegos

F. ANIMACIÓN DIGITAL

Aspectos básicos de animación digital

Fotogramas clave

Cinemática directa – cinemática inversa

El editor de curvas

G. PROYECTO FINAL

Se plantearán una serie de pequeños proyectos para aplicar todo lo aprendido durante el curso. Estos proyectos son voluntarios y si se realizan serán devueltos con las anotaciones y correcciones del profesor.