

Objetivo del curso

En este curso aprenderemos el proceso completo para crear una animación en 3d .
No se necesitan conocimientos previos.
Se necesitará que el alumno traiga portátil

Técnicas de Modelado. mes 1 y mes 2

Conceptos básicos

Sistemas de perspectiva (y aplicación a los programas 3D, en especial al LightWave)

Bases del modelado en 3D.

Modelado con Primitivas

Introducción a Modeler.

Menú numeric

Creación de planos en el espacio

Geometría y tipos de geometría

Herramientas de deformación (stretch, taper, bend,...)

Drill

Solid drill

Boleanas

Extrude

Rail extrude

Lathe

Curvas Bezier

Curvas Spline

Curvas NURBS

La herramienta Subpatch

Las MetaBall

Morphing en el LightWave. Los EndoMorph

Modelado con NURBS

Modelado Orgánico

Texturizado/Iluminación mes 3

Estudio de las diferentes capas de un material (mapa de color, bump, difusión, especular, , etc) y aplicación en el modelo

Técnicas de Texturado

Bump Mapping

Texturas procedurales
Mapa de bits
Creación de materiales complejos (compuestos, cartoon, programados)
Asignación de Materiales
Aplicación de texturas de librería.
Parametrización de superficies.
Corrección de proyecciones sobre la malla.
Creación de texturas personalizadas.
Mapeado de modelos.
Particularidades y uso de cada tipo de luz. Parámetros básicos.
Iluminación clásica: 3 p, 4p, Mcclark .
Iluminación interiores.

Iluminación de exteriores.

mes 4

Flare Opyions
Volumetrías
Efectos de niebla y otro tipo de ambientes

Cámaras

mes 5

Tipos de cámaras.
Lentes, ángulo de visión.
Efectos de cámara. Dof. Motion Blur.
Tipologías de planos.
Movimiento y animación de cámara.
Formatos

Animación

mes 6

Principios de la animación.
Animación mediante Keyframes
Animación mediante huesos
Animación mediante cinemática directa
Animación mediante cinemática inversa (IK)
El Graph Editor
Motion Mixer

Dinámicas y Render

mes 7

Sistema de Partículas

HyperVoxels

Motion Designer

SkyTracer

Tipos de Render

Opciones de Render

Caustics

Reflexiones y refracciones

Ray Tracing y Radiosity