

T E M A R I O



CURSO: **INTRODUCCION a SOFTIMAGE.**
 DURACIÓN: 40 horas.
 JORNADA: 4 Horas/día.

OBJETIVOS GENERALES

El alumn@ aprende el proceso de producción de la animación 3D, obteniendo conocimientos del Interface, Modelado, Iluminación, Render, Animación, y Salida a video con Softimage XSI en Internet.

PROGRAMA

1ª SEMANA

Lunes
 Interface.
 Vistas - Teclas - Explorer – Selección.
 Primitivas - Ejes – Transformaciones.
 Topologías - Vértice - Arista - Polígono – Transformaciones.
 Jerarquías.
Martes
 Modelado Nurbs – Poligonal.
 Curvas y Revoluciones.
 Uso extensivo del Tag mode.
Ejercicios de interface:
 Cruz / Mesa / Silla
 Deformación Lattice Terminador.
Miércoles
 Modelado Poligonal.
 Extrusiones.
 Añadir, Borrar, Unir, Separar, Modificar según Topología
 Vértices, Aristas y Polígonos.
Jueves
 Subdivisión Surfaces.
 Weight Maps.
Ejercicios de Modelado:
 Infoarquitectura - Fachada - Extrusión - Booleanas y detalle.
 Videojuegos - Nave espacial - Duplicado polígonos y detalle.
 FX - Cabeza Criatura - Edición Proporcional y detalle.
Viernes
 Materiales.
 Phong - Lambert - Blinn - Anisotrópico - Constant - Toon
 Ambient - Difuse - Specular - Transparencias - Reflexión
 Translucencia – Incandescencia.

2ª SEMANA

Lunes
 Render Tree - Incidencia - Subsurface Scatering.
 Texturas 2D – UV.
 Mixers - Texturas Procedurales.
 Proyecciones y soportes.
Martes
 Luces – Características.
 Por defecto, Infinita, Lightbox, Neon, Point Spot
 Sombras - Raytracing, Area lights, Shadow map.
 Iluminación de Hollywood 3 Puntos.
 Iluminación y Color.
Miércoles
 Iluminación y Efectos de Proyección o Gobos.
 Iluminación HDRI.
 Final Gathering.
 Técnicas de Render.
 Opciones de Render.
 Render de Imagen al disco duro para impresión, Web o soporte digital.
Jueves
 Preparación de la escena a su formato de salida Pal 25fps/
 Áreas Seguras.
 Keyframing / Dopesheet.
 Bouncing ball.
 Animación en modelado, Shaders e Iluminación.
 Control de la Animación Curvas de Función.
 Animación Básica de Flying Logo.
Viernes
 Diferencia entre Mover, Animar y Actuar.
 Render del background de una secuencia animada.
 Comprobación de salidas de color en sistema Avid Mojo.
 Render de Imagen al disco duro para video analógico.
 Volcado a cinta VHS con tarjeta y formatos de video Sistema
 Pal - In/Out.