



MAX

MUSEO VIRTUAL DE ANTROPOLOGIA DE XALAPA



- **1940.- Construcción del Museo Antropológico Veracruzano**
- **1957.- Pasa a formar parte de la Universidad Veracruzana**
 - Se realizan expediciones arqueológicas y se crea la sección de arqueología del museo.
- **1962.- Donación del terreno de 60,000m² por ejidatarios**
 - Se crea el primer edificio y a esta fecha la colección alcanza ya las 10,000 piezas.
 - Muchas esculturas estaban expuestas en los jardines al intemperie





- **1985.- El Lic. Agustín Acosta Lagunes, emprende, durante su gubernatura, la construcción del nuevo edificio.**
 - El actual inmueble del MAX fue proyectado por la compañía Edward Durell and Stone, de Nueva York y la obra tomó 15 meses para ser concluida.
- **La inauguración del nuevo recinto tuvo lugar el 30 de octubre de 1986.**
- **El área de exhibición del MAX cuenta ahora con más de 9 mil metros cuadrados, en los que se distribuyen cerca de dos mil quinientas piezas de arte prehispánico.**
- **En el subsuelo del MAX existe una vasta área de bodegas en las que se guardan alrededor de 25 mil obras prehispánicas**





- **En la misma área se cuenta además con:**
 - Un vestíbulo,
 - Una galería con 18 desniveles,
 - 6 salas, y
 - 3 patios cubiertos
- **El edificio posee, además,**
 - Un auditorio para 300 personas,
 - Una sala para exposiciones temporales,
 - Un mezanine,
 - Una cafetería
 - Una librería y
 - Extensos jardines





El Museo de Antropología de Xalapa (MAX) esta considerado como una de las instituciones sobre la historia precolombina más importantes de América Latina





Dada la importancia del Museo y de sus colecciones, se planteo la necesidad de realizar un recorrido virtual mediante la utilización de las nuevas tecnologías e Internet.

Objetivo:

Divulgar y poner a disposición del público en general el Museo Virtual de Antropología de Xalapa, el cual pueda ser visitado mediante Internet, donde las personas puedan hacer un recorrido en sus instalaciones y apreciar algunas colecciones propias del Museo.



Blender.- Software Open Source para modelado en 3D, animación, rendering, post-producción, creaciones interactivas y playback.

¿Porque Blender?

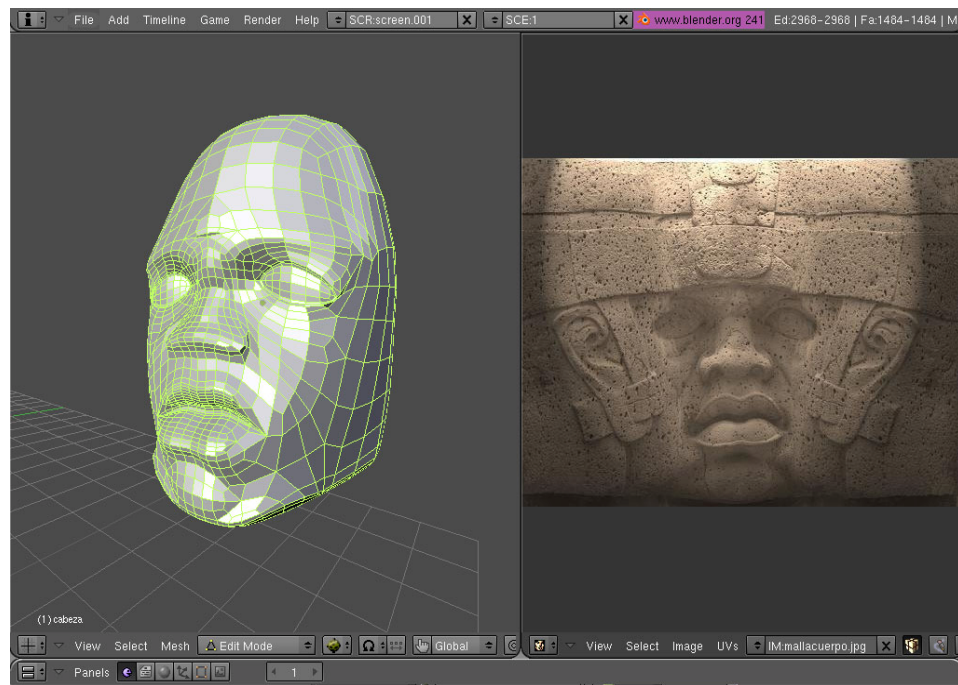
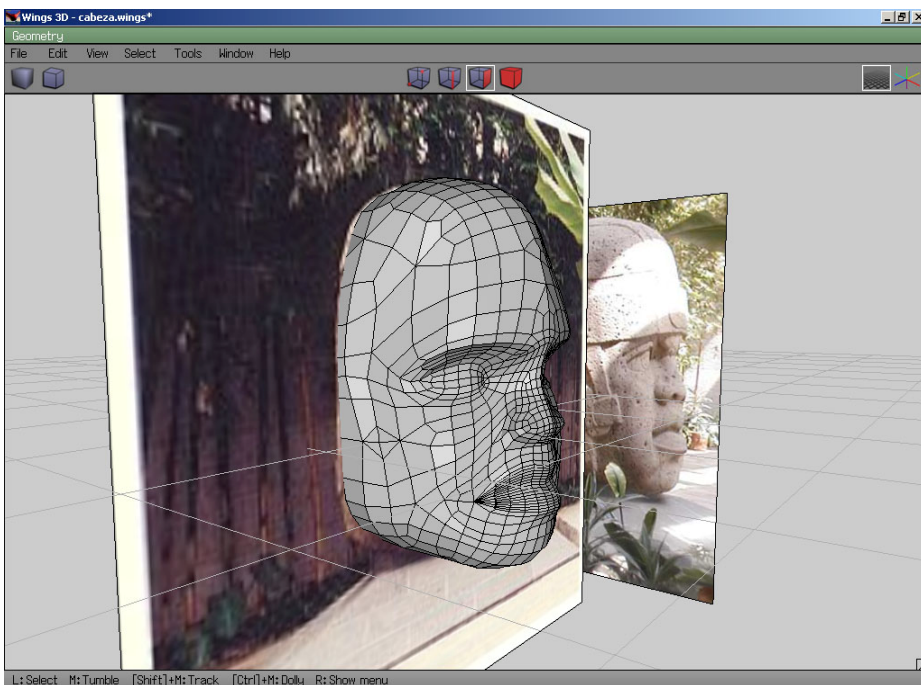
- **Open Source**
- **Integración con varios productos de modelado y 3D**
- **Interacción y animación**
- **Aplicación de audio y video**
- **Recorrido virtual**



- Procedimiento para el desarrollo del Museo Virtual:
 - Captura de fotos y video de la arquitectura y de las piezas
 - Modelado de la arquitectura y de los objetos (piezas)

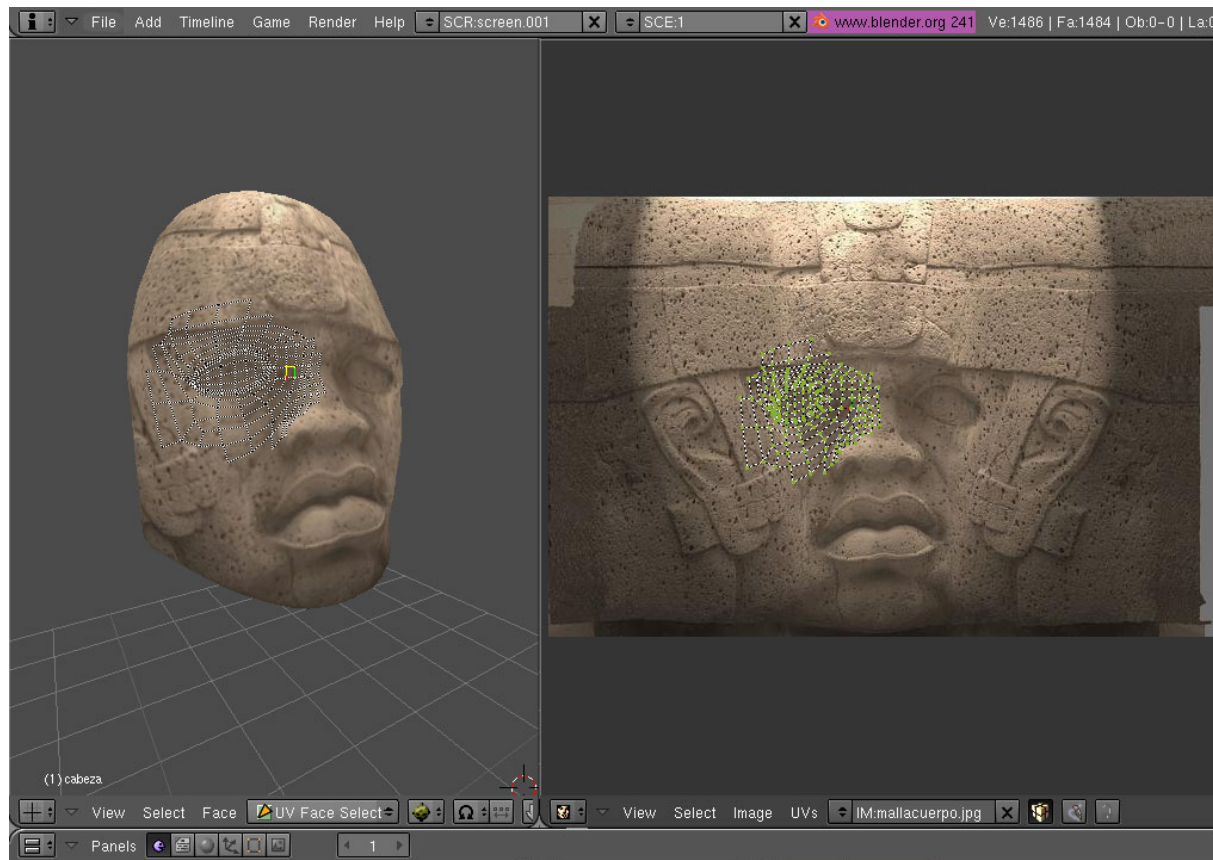


WINGS 3D



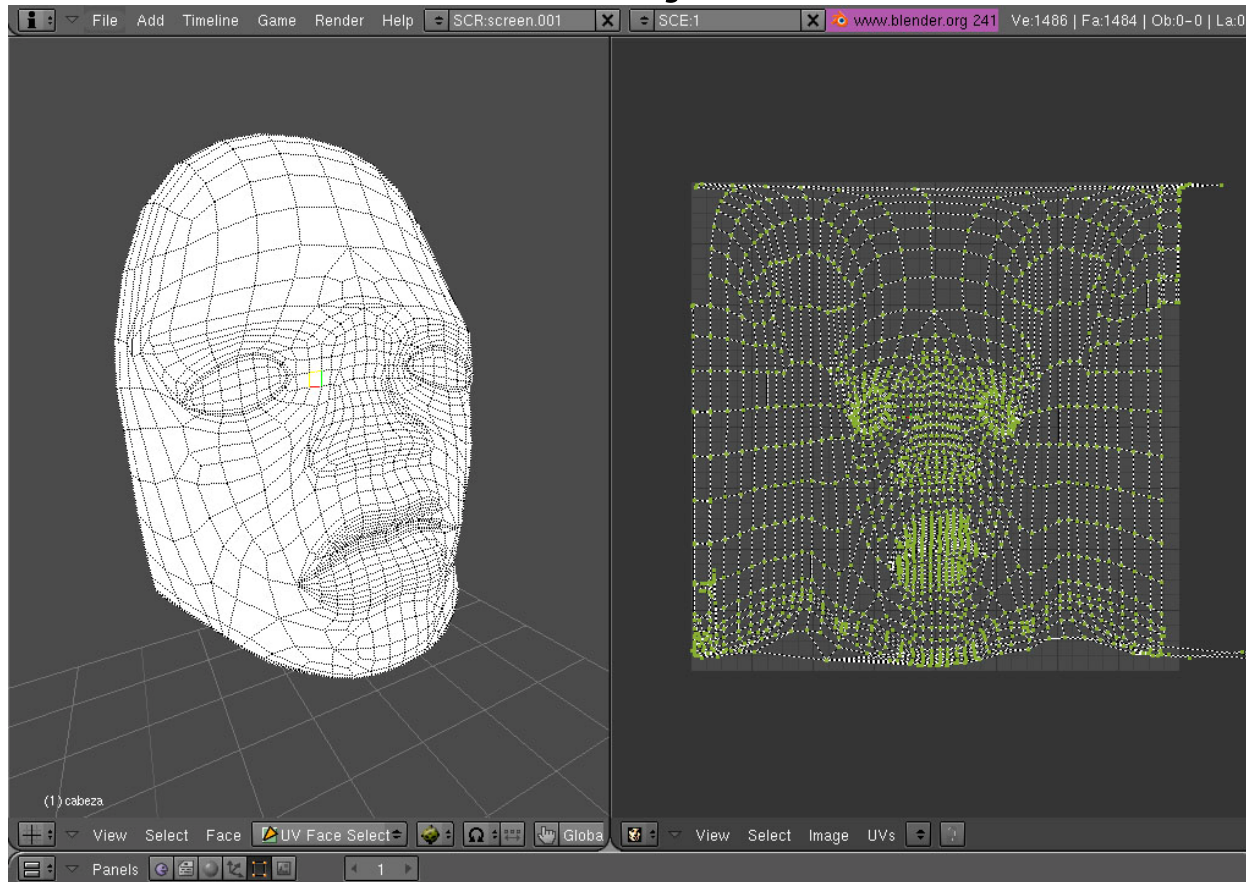


- Procesamiento de las texturas y normalización de las fotografías
- Proceso de iluminación en la arquitectura
- Creación de la malla bidimensional





- **Aplicación de la malla a los objetos**



- **Proceso de iluminación de los objetos**
- **Desarrollo de las ventanas de detalle**



UNIVERSIDAD
VERACRUZANA

Museo Virtual de Antropología



MUSEO DE ANTROPOLOGÍA DE XALAPA **MAX**

Demostración



Navegación



Créditos

Clic [aquí](#) si tiene problemas para instalar el plugin de blender. Mejor resolución 1024 x 768 o superior. Funciona con Internet Explorer 6 o posterior.