



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.



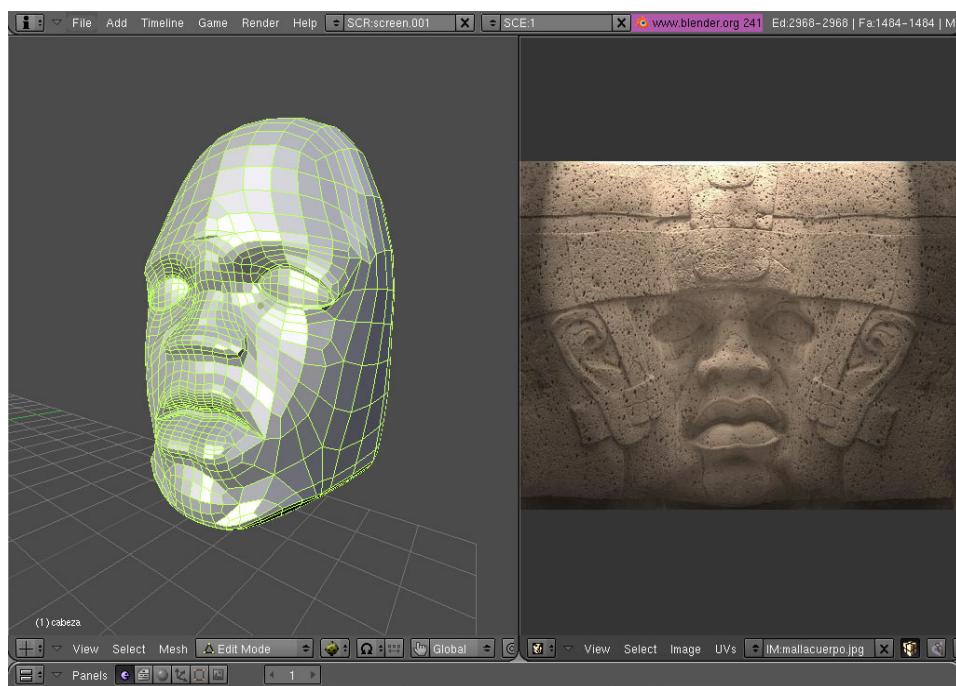
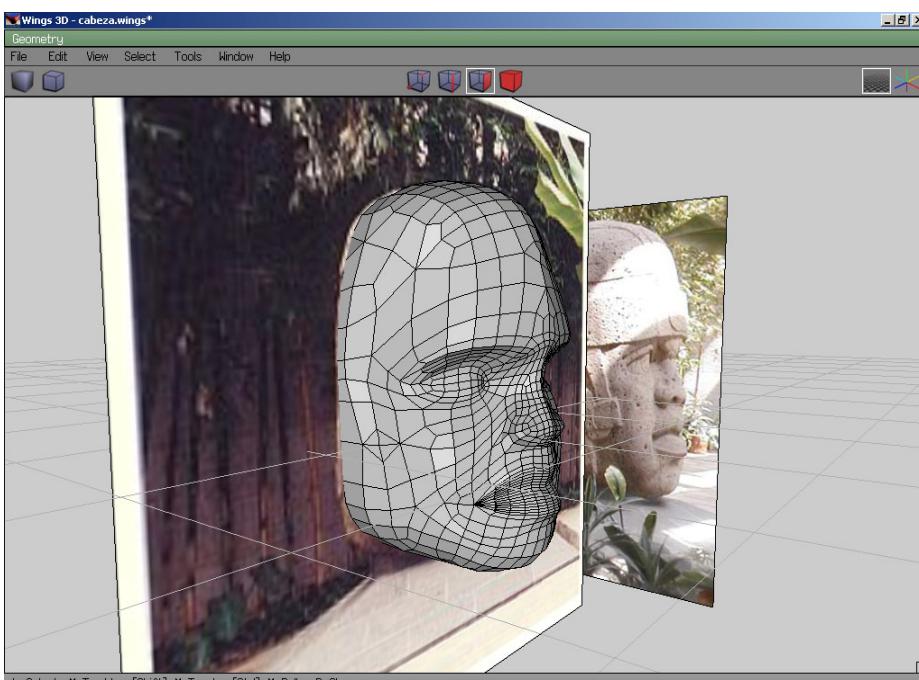
Blender.- Software Open Source para modelado en 3D, animación, rendering, post-producción, creaciones interactivas y playback.

¿Porque Blender?

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

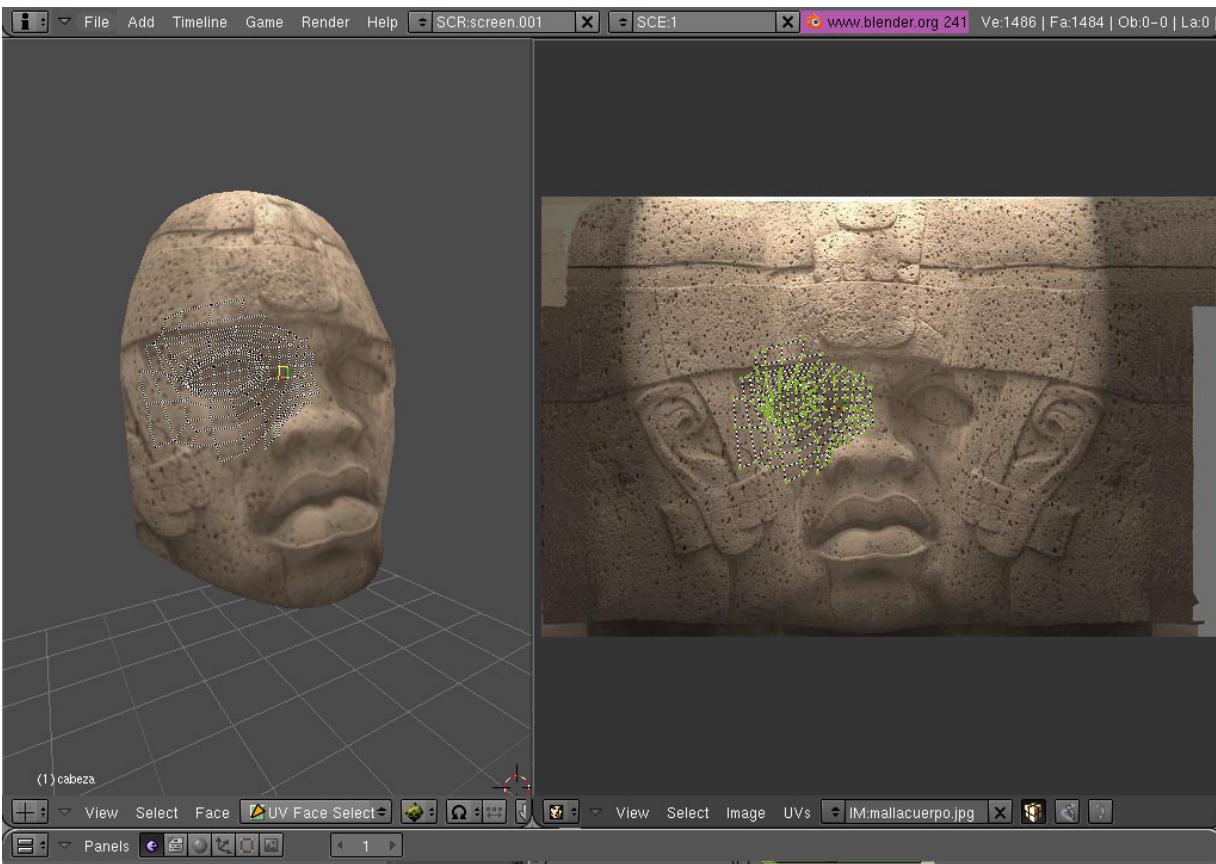


- Procedimiento para el desarrollo del Museo Virtual:
 - Captura de fotos y video de la arquitectura y de las piezas
 - Modelado de la arquitectura y de los objetos (piezas)



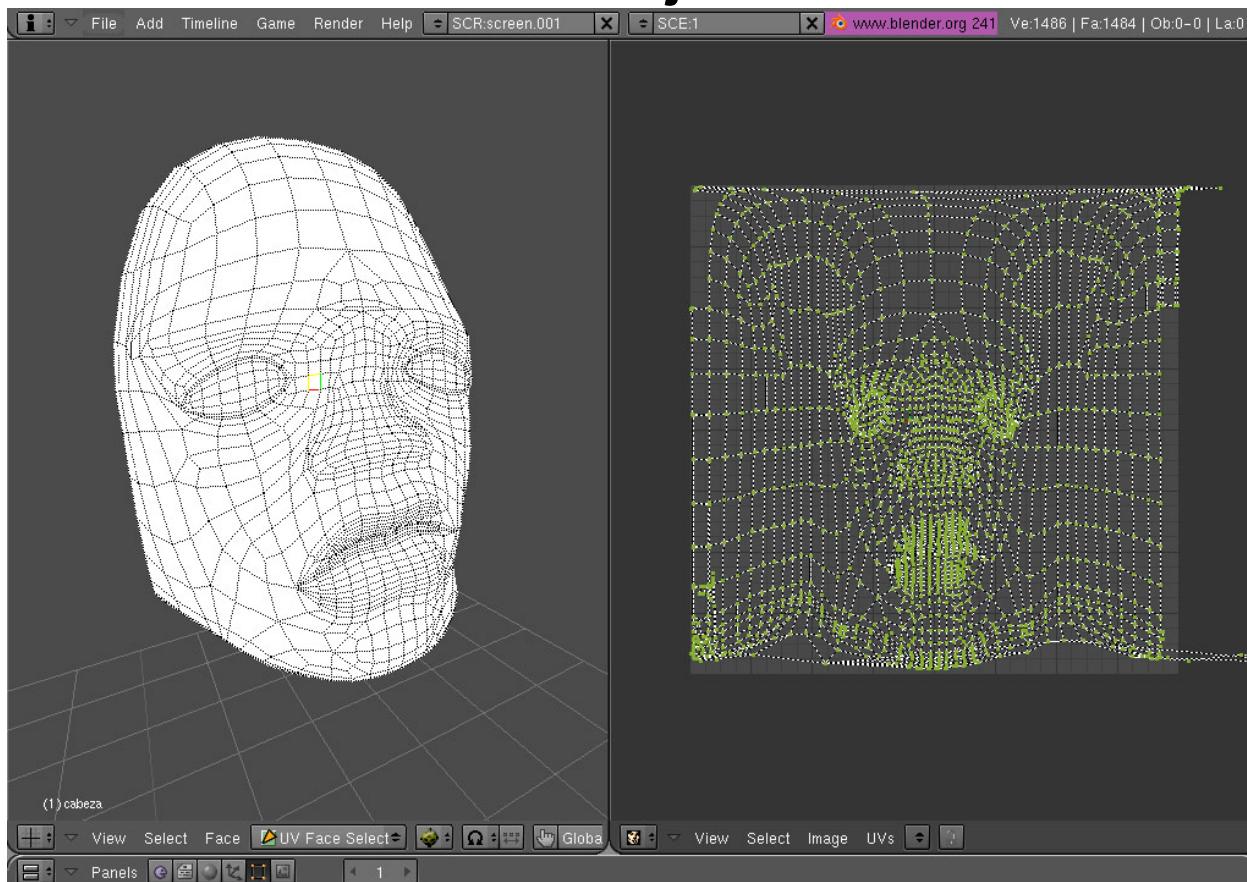


- Procesamiento de las texturas y normalización de las fotografías
- Proceso de iluminación en la arquitectura
- Creación de la malla bidimensional





- Aplicación de la malla a los objetos



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



MUSEO DE ANTROPOLOGÍA DE XALAPA

MAX

Pasillos

- ✖ Sala 6
- ☰ Patio 3
- ❖ Sala 5
- Sala 4
- > Sala 3
- ≥ Patio 2
- ≡ Sala 2
- = Sala 1
- Patio 1
- Acceso Lobby
- Fachada

Demostración



Navegación



Créditos