



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Técnico Superior en Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Técnico Superior en Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max

Duración: 300 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: A distancia

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Curso superior de diseño, modelado, texturizado, rigging y animación de personajes con 3D Studio Max 2010.



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

Guiar al alumno paso a paso en la creación de un personaje en 3D, desde su diseño inicial en 2D hasta la implementación de huesos y su animación. Estudiar, mediante su aplicación práctica, todos los elementos teóricos a tener en cuenta para llevar a cabo un proyecto de modelado y animación.

Para que te prepara

Te capacita, a nivel profesional, para llevar a cabo de forma completa un proyecto de modelado y animación de personajes con 3D Studio Max 2010. Aprende los conceptos teóricos de modelado, rigging y animación mediante su aplicación práctica, mientras completas paso a paso tu primer personaje en 3D.

Salidas laborales

Diseño gráfico, diseño web, publicidad, videojuegos, modelador y animador para cine y televisión.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo el manual teórico así como ir visionando las distintas lecciones que presenta el CDROM Multimedia, a la vez que se responden las distintas cuestiones y ejercicios que se incluyen dentro del cuaderno de evaluación.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, dicho cuaderno de evaluación. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

TEMA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

TEMA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

TEMA 3. PREPARAR LA ESCENA

TEMA 4. MODELAR EL CUERPO

La pierna

Las caderas

El tronco

El brazo

Detallar el cuerpo

TEMA 5. LA MANO

TEMA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

MÓDULO 2. LA CABEZA

TEMA 7. LA CABEZA

La cara

El cráneo

La mandíbula

La nariz

Los labios y la boca

El cuello

Detalles

TEMA 8. LA OREJA

Modelado de la oreja

Unir a la cabeza

TEMA 9. UNIR CON EL CUERPO

MÓDULO 3. TERMINANDO LA FIGURA

TEMA 10. UNIR LAS MITADES

TEMA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

El bañador

Dientes y lengua

Perilla y cejas

El pelo

TEMA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

La piel

Los ojos

El resto de elementos

MÓDULO 4. RIGGING

TEMA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

TEMA 14. ANIMACIÓN FACIAL

Preparar nuestro personaje

El modificador Morpher

Modelar las expresiones

TEMA 15. APLICAR BIPED A UN PERSONAJE

Incorporar Biped a la escena

Elementos de Biped

Ajustar Biped a nuestro personaje

El modificador Skin

TEMA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

MÓDULO 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

TEMA 17. LOS HUESOS

TEMA 18. EXPRESIONES

TEMA 19. AUTO KEY Y SET KEY

TEMA 20. LA BARRA DE TIEMPO

TEMA 21. PROPIEDADES DE REPRODUCCIÓN

TEMA 22. LA HOJA DE RODAJE

TEMA 23. EL EDITOR DE CURVAS

Comprendiendo las curvas

Elementos del editor de curvas

Manipulando las curvas de Biped

TEMA 24. PASOS

MÓDULO 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

TEMA 25. TEORÍA DE LA ANIMACIÓN: LOS DOCE PRINCIPIOS

Squash and Stretch

Anticipación

Puesta en escena

Acción directa y de pose a pose

Acción continuada y superpuesta

Entradas lentas y salidas lentas

Arcos

Acción secundaria

Timing

Exageración

Modelado y esqueleto sólidos

Personalidad

TEMA 26. MÉTODO DE TRABAJO

Storyboard

Animática

Poses clave

Arcos

Animación secundaria

Curvas

TEMA 27. PREPARANDO LA DEMO REEL

Ciclo de andar

Ciclo de correr

Saltar

Empujar

Levantar

Acting

Conclusión

ANEXO 1. APLICACIÓN PRÁCTICA

Posibilidades del render

Cine

Publicidad

Páginas web

+ Información Gratis