



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Curso Superior 3D Studio Max 8 y 9

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Curso Superior 3D Studio Max 8 y 9

Duración: 180 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: A distancia

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Formación superior para la creación de efectos visuales a través del software 3D Studio Max en el ámbito profesional . El diseño de estos efectos pueden emplearse en campos dispares, como la publicidad o la arquitectura



+ Información Gratis

A quién va dirigido

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

Objetivos

Capacitar al alumno en el mundo del diseño asistido por ordenador utilizando este programa para la producción de imágenes, aplicables a publicidad, simulación, arquitectura, etc.

Para que te prepara

Te capacita a nivel profesional para dominar el modelado y las herramientas de animación para crear espectaculares efectos visuales, aprovechando la potencia de las herramientas, efectos y utilidades especializadas de 3D Studio Max. Recibe una formación sólida en la creación de imágenes, modelado y animación, conociendo y manejando el programa más avanzado del mercado de animación en todas sus versiones.

Salidas laborales

Informática. Animación

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 'Curso Superior 3D Studio Max 8/9'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Superior 3D Studio Max 8/9'



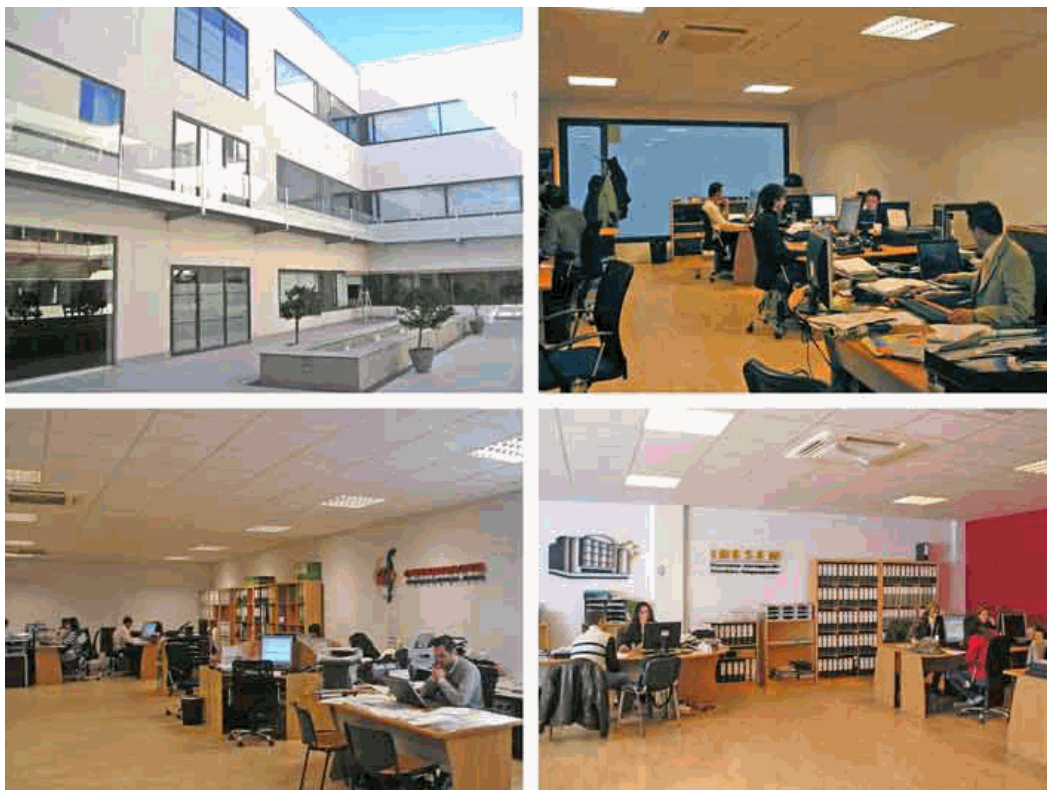
Profesorado y servicio de tutorías

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. LA INTERFAZ.

TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO.

¿Qué es 3D Studio Max?

Elementos de la interfaz.

Los menús. La barra de herramientas.

El panel de comandos.

La barra inferior.

TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS Y LAS VISTAS.

Las ventanas de visualización.

Las vistas.

Opciones de la ventana gráfica.

TEMA 3. ESCENAS DE 3D STUDIO.

Crear y guardar escenas.

Configuración de preferencias.

Importar y exportar escenas.

MÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS.

TEMA 1. CREAR OBJETOS.

Creación de objetos.

Métodos de creación.

Creación de Splines.

Selección de formas.

TEMA 2. MODIFICAR OBJETOS.

Mover, girar y escalar los objetos.

Modificar objetos poligonales.

Segmentos.

TEMA 3. LA PILA DE MODIFICADORES.

Los modificadores.

La pila de modificadores.

Clonar objetos.

Vincular y agrupar.

Los puntos de eje.

Ajuste y alineación de objetos.

TEMA 4. MODELADO DE OBJETOS.

Polígonos.

Métodos de selección.

Modificar partes de un objeto.

Las normales.

Chaflán, extrudido y bisel.

Herramientas Paint Deformation y Soft Selection.

Conectar vértices, aristas y polígonos.

Aplicar Mesh Smooth y Symmetry.

Modelar Splines.

MÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES.

TEMA 1. LOS MATERIALES.

Materiales.

Aplicar materiales.

Editar los materiales.

Mapas.

TEMA 2. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES.

Cámaras.

Tipos de luces.

Creación de luces.

Ajustes.

MÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN.

TEMA 1. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS.

Animación con Autokey.

Animación con Setkey.

Edición de fotogramas clave.

Propiedades de reproducción.

Modificaciones desde la hoja de rodaje.

El editor de curvas.

TEMA 2. LA RENDERIZACIÓN.

¿Qué es la renderización?.

Renderización.

Efectos de renderización.