INESEM
Instituto Europeo de Estudios Empresariales

Máster en Creación y Desarrollo de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D / 3D

+ Información Gratis

TITULACIÓN DE FORMACIÓN CONTINUA BONIFICADA EXPEDIDA POR EL INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

Máster en Creación y Desarrollo de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D / 3D

Duración: 600 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: A distancia

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Formación de postgrado pensada para crear y desarrollar elementos multimedia y elementos dentro de las animaciones tridimensionales para su utilización en campos como el de la publicidad y la informática a nivel profesional.

A quién va dirigido

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

Objetivos

- Adquirir los conocimientos necesarios en los principales programas de diseño gráfico, modelado y retoque fotográfico, a partir de los cuales podrá desarrollar proyectos gráficos de gran envergadura combinando las posibilidades de los programas aprendidos.
- Convertirse en un Experto en Animaciones en 3D, Spots Publicitarios, CDs y DVDs corporativos, Contenidos Didácticos en Formato Multimedia, etc.

Para qué te prepara

Prepárese para obtener una titulación de postgrado con categoría de Máster para especializarse en la creación y desarrollo de contenidos multimedia y animaciones en tres dimensiones. Trabaje como Experto en Infografía y Diseño 3D, Tratamiento de Imágenes, Desarrollo de Aplicaciones y CDs Multimedia.

Salidas laborales

Estudios de diseño gráfico y desarrollo multimedia.

+ Información Gratis

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/máster, 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).

INESEM Instituto Europeo de Estudios Empresariales

Instituto Europeo de Estudios Empresariales

como Escuela de Negocios acreditada para la impartición a nivel nacional de Acciones de Formación Superior de Postgrado

Centro de Formación Superior de POSTGRADO INESEM

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN DE POSTGRADO CON NIVEL DE CURSO

D. Antonio Sánchez Sánchez

con D.N.I. 01010101X que presta sus servicios en la empresa ANTONIO S.L. con C.I.F. B0000001 ha superado los estudios correspondientes de

Técnico Superior en Igualdad de Género

perteneciente al Plan de Formación Continua dentro del marco de la Fundación Tripartita para la Formación en el empleo dirigido a trabajadores de todos los sectores en la convocatoria del 2008.

Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente EFOR/2008-0001-01

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en Granada a 31 de noviembre de 2008

El/La profesor/a tiular.	La Dirección General	El/La interesado/a
Manuel Ángel López Pérez	Jesús Moreno Hidalgo	Antonio Sánchez Aguilera

Fundación Tripartita

UNIÓN EUROPEA Fondo Social Europeo

La programación de cursos, contenidos y características formativas de este curso se ajustan a lo dispuesto por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales en los correspondientes reales decretos citados a continuación, en cuanto a CAPACITACIÓN DOCENTE en materia de formación oficial no reglada. - REAL DECRETO 1646/1997, de 31 de octubre (BOE 16/11/1997) por el que se establece el certificado de profesionalidad de la ocupación. - REAL DECRETO 34/2008, de 18 de enero, por el que se regulan las directrices sobre los Certificados de Profesionalidad. - LEY ORGÁNICA de 5/2002 de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la Formación Profesional.

Forma de bonificación

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

Metodología

Nuestra metodología de aprendizaje se fundamenta en la lectura de los materiales de estudio, con una clara vocación práctica. La evaluación final consistirá en cumplimentar el cuaderno de evaluación que se envía junto al resto de material entregado. Para superar satisfactoriamente la acción formativa, deberá contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas. Para ello, podrá hacer uso de nuestro Campus Virtual.

Igualmente, el alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS6'
- Manual teórico 'Adobe Flash Professional CS6'
- Manual teórico '3D Studio Max 2010'
- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia 3D Studio Max 2010'
- CDROM 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- DVD
- DVD

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

PARTE 1. 3D STUDIO MAX 2010

TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX 2010
¿Qué es 3D Studio Max?
Elementos de la interfaz
El panel de comandos
La barra inferior

TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS
Las ventanas de visualización
Las vistas
Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
Utilización de la rueda de desplazamiento
Opciones de la ventana gráfica

TEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS
Crear y guardar escenas
Importar y exportar escenas

TEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOS
Creación de objetos
Cambiar nombre y color

TEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS
Los métodos de creación
Creación de Splines

TEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS
Métodos de selección
Modificar objetos
Segmentos

TEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL
Los modificadores
La pila de modificadores

TEMA 8. MODELADO DE OBJETOS
Polígonos
Métodos de selección
Modificar partes de un proyecto
Las normales
Chaflán, extrudido y bisel
Principales herramientas de modelado

TEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR
Introducción a las Propiedades de los materiales
Material editor
Material / Map Browser y Navigator
Material estándar y sombreadores
Mapas 2D
Mapas 3D
Materiales compuestos y modificadores

TEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES
Cámaras
Luces

TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS
La animación con Auto Key

+ Información Gratis

La animación con Set Key
Edición de fotogramas clave
Propiedades de reproducción
Modificaciones desde la hoja de rodaje
El editor de curvas

TEMA 12. LA RENDERIZACIÓN

¿Qué es la renderización?
Renderización
Efectos de renderización

PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

TEMA 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

Animación tridimensional frente a animación tradicional
Diseño del personaje
Preparar la escena
Modelar el cuerpo
La mano
Unión de las piezas

TEMA 2. LA CABEZA

La cabeza
La oreja
Unir con el cuerpo

TEMA 3. TERMINANDO LA FIGURA

Unir las mitades
Modelar los elementos que faltan
Texturizar la figura

TEMA 4. RIGGING

¿Qué es el Rigging?
Animación facial
Aplicar Biped a un personaje
Los ojos y los dientes

TEMA 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

Los huesos
Expresiones
Auto Key y Set Key
La barra de tiempo
Propiedades de reproducción
La hoja de rodaje
El editor de curvas
Pasos

TEMA 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

Teoría de la animación: los doce principios
Método de trabajo
Preparando la Demo Reel

PARTE 3. ADOBE FLASH CS6

TEMA 1. PRESENTACIÓN

Introducción

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos
Novedades Flash CS6
Flujo de trabajo Flash CS6
Ver el área de trabajo

+ Información Gratis

Menús
Gestión de ventanas y paneles
Guardar espacio de trabajo
Preferencias en flash
Prácticas

TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento
Herramientas
Línea de tiempo y capas
Vistas del documento
Reglas, guías y cuadrículas
Deshacer, rehacer, historial
Películas flash
Prácticas

TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos
Las plantillas
Importación de imágenes e ilustraciones
Ilustrator y Flash
Photoshop y Flash
Archivos Flash
Creación de proyectos
Prácticas

TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo
Modos de dibujo
Preferencias de dibujo
Herramientas básicas
Herramientas avanzadas
Herramienta pluma
Editar contornos
Prácticas

TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos
Seleccionar objetos
Combinación de objetos
Borrar y eliminar objetos
Alinear objetos
Mover y copiar objetos
Prácticas

TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color
Paleta color
Degradados
Herramienta transformar degradados
Herramienta bote de tinta y cubo de pintura
Panel de Kuler
Herramienta cuentagotas y pincel rociador
La Herramienta deco
Prácticas

TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Tipos de símbolos
Crear un símbolo
Bibliotecas
Instancias
Símbolos gráficos
Crear un botón
Clip de película
Prácticas

TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo
Las Capas
Animaciones
Animaciones fotograma a fotograma
Interpolación de forma
Animación interpolada
Interpolación clásica
Interpolación de movimiento
Editor de movimiento
Animaciones con guías
Animar objetos 3D
Prácticas

TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MASCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas
Filtros
Tipos de filtros
Modos de Mezcla
Capas de mascara
Cinemática inversa
Esqueleto en una forma
Esqueleto en un símbolo
Prácticas

TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)
Propiedades de caracteres TLF
Propiedades de párrafo TLF
Propiedades de contenedor y flujo
Fluir texto en cajas
Texto Clásico
Tipos de texto clásico
Incorporar fuentes
Prácticas

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Importar sonidos
Formatos de sonido admitidos
Sonido en la línea de tiempo
Añadir sonido a un botón
Editar un sonido
Comprimir un sonido
Importar video
Propiedades del video
Adobe Media Encoder

+ Información Gratis

Practicas

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript
Panel acciones
Acciones más comunes
Panel Fragmentos de código
Formularios
Configurar publicación
Exportar en flash
Prácticas

TEMA 14. ADOBE AIR Y JSFL

¿ Que es Adobe Air ?
Creación de un archivo Adobe AIR
Vista previa de una aplicación de Adobe AIR
Publicar un archivo AIR
JSFL
Prácticas

TEMA 15. SPRITE SHEETS Y HTML 5

¿Qué es un Sprite Sheets?
HTML 5
Flash y HTML5
Exportar HTML5

PARTE 4. ADOBE PHOTOSHOP CS6

TEMA 1. PRESENTACIÓN

Presentación

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa
Tipos de imágenes
Resolución de imagen
Formato PSD
Formatos de imagen

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen
Crear un documento nuevo
Área de trabajo
Gestión de ventanas y paneles
Guardar un espacio de trabajo
Modos de pantalla

TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú
Barra de herramientas
Opciones de Herramientas y barra de estado
Ventanas de photoshop I
Ventanas de photoshop II
Zoom y mano y ventana navegador
Prácticas

TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramientas de selección
Herramienta marco
Opciones de marco
Herramienta lazo

+ Información Gratis

Herramienta Varita
Herramienta de selección rápida
Herramienta mover
Sumar restar selecciones
Modificar selecciones
Prácticas

TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramientas de dibujo y edición
Herramienta Pincel
Crear pinceles personalizados
Herramienta lápiz
Herramienta sustitución de color
Herramienta pincel historia
Herramienta sustitución de color
Herramienta degradado
Herramienta bote de pintura
Prácticas

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Herramientas de retoque y transformación
Herramienta recortar
Herramienta sector
Cambiar el tamaño del lienzo
Herramienta pincel corrector puntual
Herramienta ojos rojos
Tampón de clonar
Herramienta borrador
La Herramienta desenfocar
Herramienta sobreexponer y subexponer
Prácticas

TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de capas
El panel capas
Trabajar con capas I
Trabajar con capas II
Alinear capas
Rasterizar capas
Opacidad y fusión de capas
Estilos y efectos de capa
Capas de ajuste y relleno
Combinar capas
Prácticas

TEMA 9. TEXTO

Herramientas de texto
Introducir texto
Cambiar caja y convertir texto
Formato de caracteres
Formato de párrafo
Rasterizar y filtros en texto
Deformar texto
Crear estilos de texto
Relleno de texto con una imagen

+ Información Gratis

Ortografía
Herramienta máscara de texto y texto 3D
Prácticas

TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Herramientas de dibujo
Modos de dibujo
Herramienta pluma
Ventana trazados
Subtrazados
Convertir trazados en selecciones
Pluma de forma libre
Capas de forma
Herramienta forma
Prácticas

TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula
La herramienta regla
Acciones
Filtros
Objetos inteligentes
Canales
Mascara rápida
Canales Alfa
Prácticas

TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes
Deformar un elemento
Tamaño de la imagen
Resolución imagen y monitor
Rollover
Los sectores
Tipos de sectores
Propiedades de los sectores
Modificar sectores
Optimizar imágenes
Guardar para web
Prácticas

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión
Impresión de escritorio
Pruebas de color en pantalla
Perfiles de color
Imprimir una imagen
Preparación para imprenta
Prácticas

TEMA 14. 3D

Fundamentos 3D
Herramientas de objeto y de cámara 3D
Creación de formas 3D
Descripción general del panel 3D
Prácticas

+ Información Gratis

TEMA 15. VÍDEO Y ANIMACIONES

Capas de vídeo e importar vídeo
El panel Animación
Animación a partir de una secuencia de imágenes
Animaciones de línea de tiempo
Guardado y exportación de vídeo y animaciones
Prácticas

+ Información Gratis