INESEM
Instituto Europeo de Estudios Empresariales

Máster en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales en 3D y Animación de Personajes 3D (Online)

+ Información Gratis

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

Máster en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales en 3D y Animación de Personajes 3D (Online)

Duración: 600 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Formación superior en la teoría y la práctica del diseño, modelado y creación de entornos virtuales, así como la animación de personajes en 3D.

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 diseño asistido por ordenador utilizando este programa para la producción de imágenes 3D, aplicables a publicidad, simulación, arquitectura, etc.
- En este Master se hará un recorrido práctico completo por todas las herramientas que se necesitan para la creación de un interior y un exterior arquitectónico de gran calidad. Partiendo de lo más básico que se le puede entregar a un profesional, un plano simple de AutoCAD, o empezando desde cero con medidas aproximadas, se irá viendo paso a paso la creación de un escenario realista.
- Se verán conceptos complejos de modelado para la creación de diversos elementos del entorno.
- Se texturizarán cada uno de los elementos presentes en el escenario, estudiando materiales y disposición de texturas.
- Aprender métodos de iluminación para conseguir un efecto final profesional, así como la posibilidad de conseguir videos de presentación.
-Estudiar, mediante su aplicación práctica, todos los elementos teóricos a tener en cuenta para llevar a cabo un proyecto de modelado y animación de personajes en 3D.

Para qué te prepara

Una vez finalizado el curso, el alumno conocerá a nivel profesional las principales herramientas y utilidades del programa 3D Studio Max 2010, siendo capaz de diseñar, modelar y renderizar entornos virtuales, así como llevar a cabo proyectos de modelado y animación de personajes en 3D.

Salidas laborales

Diseño gráfico, publicidad, infoarquitectura, modelado 3D, diseño web, videojuegos, estudios de producción para cine y televisión, efectos especiales y enseñanza.

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 textos, 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

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. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

-

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

MÓDULO 1. ELEMENTOS DE LA INTERFAZ

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

MÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS

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

MÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES

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

+ Información Gratis

Cámaras
Luces

MÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN

TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

La animación con Auto Key
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

ANEXO I: EJERCICIO DE MODELADO

ANEXO II: ATAJOS DE TECLADO

PARTE 2. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3D STUDIO MAX

TEMA 1: MODELADO DE LA HABITACIÓN

Modelar el entorno
Colocación de puertas
Colocación de ventanas
Modelar escalones
Crear frisos y rodapiés
Crear marcos y rejillas para las ventanas
Crear marcos para las puertas
Modelar un soporte para el mango de la puerta
Modelar los mangos de las ventanas y la puerta

TEMA 2: MODELADO DE LOS MUEBLES

Modelar una estantería
Modelar un sofá. El asiento
Modelar un sofá. El respaldo
Modelar un sofá. Las patas
Modelar una alfombra
Modelar una mesita de café
Modelar una lámpara de pie
Modelar un mueble para DVD y equipos.
Modelar una butaca a partir del sofá

TEMA 3: MODELADO DE OBJETOS DECORATIVOS

Modelar equipo audiovisual
Modelar cajas de DVD y CD
Modelar objetos decorativos
Modelar un jarrón
Modelar Libros
Modelar Marcos para fotos y cuadros
Modelar cortinas con barra
Los cristales de las ventanas
La mirilla de la puerta
Modelar un panel decorativo en las paredes

TEMA 4: APLICAR TEXTURAS

Crear materiales y aplicarlos
Mapear texturas avanzadas

+ Información Gratis

Terminar la habitación

TEMA 5: APLICAR ILUMINACIÓN

Activar Mental Ray
Crear luz diurna
Crear luz interior
Crear el entorno y renderizar

TEMA 6: CONCEPTOS DE DECORACIÓN DE INTERIORES

La luz
La influencia de puertas y ventanas sobre la luz
La luz y los colores
Superficies, texturas y materiales
Telas y tapicerías luminosas
La distribución de los muebles y la luz
Tipos de iluminación
La Iluminación artificial
Sistemas de iluminación
La iluminación de las habitaciones
El Color
El Color en la Decoración
Los principales estilos decorativos
Estilos actuales
Estilos clásicos
Organización de los espacios
Como distribuir y colgar cuadros

PARTE 3. INFOARQUITECTURA. INFOGRAFÍA, DISEÑO Y MODELADO DE EXTERIORES EN 3D

TEMA 1. PUNTO DE PARTIDA

Presentación
Estudio del proyecto
Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
Geometry
Layers
Spline Rendering
Plano de AutoCAD en 3D
Plano de AutoCAD bidimensional
Sin referencias

TEMA 2. DEPURANDO EL MODELO

Refinamiento
Separación de objetos y limpieza de malla
Puliendo las esquinas

TEMA 3. MOBILIARIO DE JARDIN

Diseño
Modelar un sofá de exterior
Modelar cojines
Crear una silla y una mesa a partir del sofá
Modelar elementos para la mesa
Modelar luces exteriores
Modelar stores para las ventanas

TEMA 4. PISCINA

Tumbonas
Piscina

TEMA 5. VEGETACIÓN Y TEJADO

Macetas y plantas
Césped
Tejado

TEMA 6. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

Material Editor
Propiedades de los materiales
Mental ray
Materiales y sombreadores mental ray
Iluminación
Tipos de luces
Daylight
Conclusión

TEMA 7. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

Cámaras
Renderizado
Render Setup
Pases de render
Conclusión

PARTE 4. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

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

+ Información Gratis

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

+ Información Gratis

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