



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Blender: Experto en Modelado Orgánico con Loops + 3D Studio

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Blender: Experto en Modelado Orgánico con Loops + 3D Studio

duración total: 340 horas

horas teleformación: 170 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Si trabaja en el sector del diseño gráfico y desea especializarse en el diseño 3D para modelado y animación este es su momento, con el Curso de Blender: Experto en Modelado Orgánico con Loops + 3D Studio podrá adquirir los conocimientos oportunos para desarrollar esta función de la mejor forma posible y llegar a crear personajes.



a quién va dirigido

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

objetivos

- Preparar el modelado.
- Modelar diferentes partes del cuerpo con Loops.
- Suavizar y detallar del modelo.
- Crear personajes listos para aplicación de huesos y animación.
- 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 qué te prepara

Este Curso de Blender: Experto en Modelado Orgánico con Loops + 3D Studio le prepara para tener una visión amplia y precisa del entorno del diseño 3D, utilizando herramientas como Loops y 3D Studio para el modelado y animación de personajes.

salidas laborales

Diseño y modelado 3D / Animación de personajes.

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).

**INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES**

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

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

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo 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.

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 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'



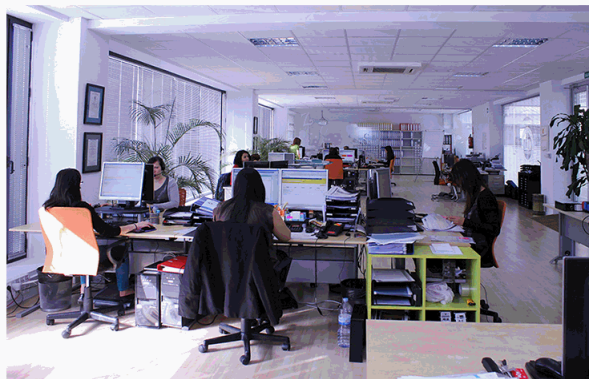
profesorado y servicio de tutorías

Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio.

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 en un plazo máximo de 48 horas.
- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.
- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como



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.

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.

comunidad

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.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. MODELADO ORGÁNICO CON LOOPS EN BLENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN AL CURSO MODELADO ORGÁNICO PARA LOOPS EN BLENDER

- 1.Objetivos del curso Modelado orgánico con loops en Blender
- 2.Modelado orgánico con loops en Blender

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORGANIZACIÓN DEL MODELADO

- 1.Modelado en vacío y a partir de referencia
- 2.Colocaciones de todas las referencias

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELO DE LA CABEZA

- 1.Modelo de caja
- 2.Recolocación de los segmentos y movimiento
- 3.Movimiento de subdivisiones por el resto de ejes
- 4.Afinar los loops con escultura
- 5.Loops de los ojos, boca, orejas , nariz

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELO DE TORSO CON LOOPS

- 1.Modelo a partir de las cajas
- 2.Crear brazos
- 3.Modelado de las manos y de pulgar

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO DE LAS PIERNAS

- 1.Modelo de pierna con ritmo
- 2.Ampliación de modelo del pie

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USO DE ELEMENTOS UNIDOS AL MODELO

- 1.Sobre la cabeza al cuerpo
- 2.Unir dos partes
- 3.La diferencia entre los modificadores
- 4.Suavizado y detallado del modelo
- 5.Escultura en el torso en loops piernas y espalda
- 6.Finalización del curso Modelado orgánico con loops en Blender

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

MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARAR LA ESCENA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELAR EL CUERPO

- 1.La pierna
- 2.Las caderas
- 3.El tronco
- 4.El brazo
- 5.Detallar el cuerpo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA MANO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

MÓDULO 2. LA CABEZA

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA CABEZA

- 1.La cara
- 2.El cráneo
- 3.La mandíbula
- 4.La nariz
- 5.Los labios y la boca
- 6.El cuello
- 7.Detalles

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA OREJA

- 1.Modelado de la oreja
- 2.Unir a la cabeza

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UNIR CON EL CUERPO

MÓDULO 3. TERMINANDO LA FIGURA

UNIDAD DIDÁCTICA 10. UNIR LAS MITADES

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

- 1.El bañador
- 2.Dientes y lengua
- 3.Perilla y cejas
- 4.El pelo

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

- 1.La piel
- 2.Los ojos
- 3.El resto de elementos

MÓDULO 4. RIGGING

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ANIMACIÓN FACIAL

- 1.Preparar nuestro personaje
- 2.El modificador Morpher
- 3.Modelar las expresiones

UNIDAD DIDÁCTICA 15. APLICAR BIPED A UN PERSONAJE

- 1.Incorporar Biped a la escena
- 2.Elementos de Biped
- 3.Ajustar Biped a nuestro personaje
- 4.El modificador Skin

UNIDAD DIDÁCTICA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

MÓDULO 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 17. LOS HUESOS

UNIDAD DIDÁCTICA 18. EXPRESIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 19. AUTO KEY Y SET KEY

UNIDAD DIDÁCTICA 20. LA BARRA DE TIEMPO

UNIDAD DIDÁCTICA 21. PROPIEDADES DE REPRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 22. LA HOJA DE RODAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 23. EL EDITOR DE CURVAS

- 1.Comprendiendo las curvas
- 2.Elementos del editor de curvas
- 3.Manipulando las curvas de Biped

UNIDAD DIDÁCTICA 24. PASOS

MÓDULO 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

UNIDAD DIDÁCTICA 25. TEORÍA DE LA ANIMACIÓN: LOS DOCE PRINCIPIOS

- 1.Squash and Stretch
- 2.Anticipación
- 3.Puesta en escena
- 4.Acción directa y de pose a pose
- 5.Acción continuada y superpuesta
- 6.Entradas lentas y salidas lentas
- 7.Arcos
- 8.Acción secundaria
- 9.Timing
- 10.Exageración
- 11.Modelado y esqueleto sólidos
- 12.Personalidad

UNIDAD DIDÁCTICA 26. MÉTODO DE TRABAJO

- 1.Storyboard
- 2.Animática
- 3.Poses clave
- 4.Arcos
- 5.Animación secundaria
- 6.Curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 27. PREPARANDO LA DEMO REEL

- 1.Ciclo de andar
- 2.Ciclo de correr
- 3.Saltar
- 4.Empujar
- 5.Levantar
- 6.Acting
- 7.Conclusión

ANEXO 1. APLICACIÓN PRÁCTICA

- 1.Posibilidades del render
- 2.Cine
- 3.Publicidad
- 4.Páginas web