



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Character Studio: Experto en 3D Studio Max

+ Información Gratis

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

Character Studio: Experto en 3D Studio Max

duración total: 340 horas

horas teleformación: 170 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Si tiene interés en el diseño 3D y desea aprender los aspectos esenciales para realizar una animación de personajes de calidad este es su momento, con el Curso de Character Studio: Experto en 3D Studio Max podrá adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar esta función con éxito. A través de este curso el alumno recibirá una formación sólida en la creación de imágenes, modelado y animación, con el programa más utilizado del mercado.



a quién va dirigido

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

objetivos

- Conocer BIPED.
- Trabajar con Physique.
- Convertir entre Freeform y Footsteps animation.
- Crear capas y BIPED.
- Capacitar al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando este programa para la producción de imágenes 3D, aplicables a publicidad, simulación, arquitectura, etc.

para qué te prepara

Este Curso de Character Studio: Experto en 3D Studio Max le prepara para desenvolverse profesionalmente en el mundo del diseño 3D, usando las potentes herramientas de modelado, texturizado y animación de 3D Studio Max.

salidas laborales

Diseño gráfico, diseño Web, videojuegos, modelado y animación 3D.

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 '3D Studio Max'
- LICENCIA

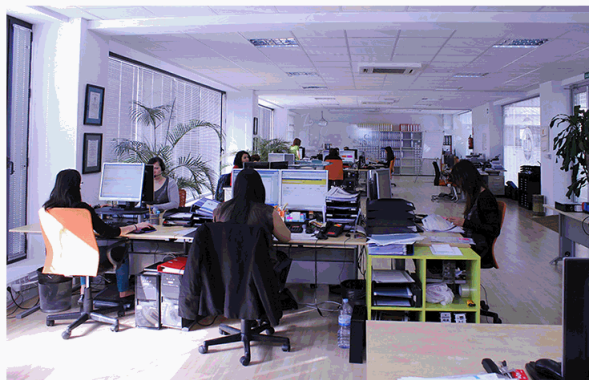


profesorado y servicio de tutorías

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 disponer de toda su documentación



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. CHARACTER STUDIO EN 3DS MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN

- 1.Objetivos del curso
- 2.Vincular proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. BIPED

- 1.¿Qué es BIPED?
- 2.Modos Figura y modo pasos
- 3.Motion Flow Mode
- 4.Key Info I y Key Info II

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DESARROLLO PHYSIQUE

- 1.¿Qué es Physique?
- 2.Trabajar con Physique
- 3.Músculos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EFECTO Y ANIMACIÓN CON BIPED

- 1.Definición Footsteps y Freeform animation
- 2.Convertir y efecto que usa entre Freeform y Footsteps animation
- 3.Edición de la animación con Workbench

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MOTION MIXER

- 1.¿Qué es Motion Mixer?
- 2.Pistas de animación en Motion Mixer
- 3.Importar y trabajar con Clips
- 4.Transiciones en los Clips y exportación de animación

UNIDAD DIDÁCTICA 6.BIPED

- 1.Creación de capas y creación de BIPED
- 2.Escalado Extremidades Inferiores y tronco
- 3.Asignación de Physique a nuestra malla 3D
- 4.Bulges para crear músculos con Physique

PARTE 2. 3D STUDIO MAX

MÓDULO 1. ELEMENTOS DE LA INTERFAZ

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX

- 1.¿Qué es 3D Studio Max?
- 2.Elementos de la interfaz
- 3.El panel de comandos
- 4.La barra inferior

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

- 1.Las ventanas de visualización
- 2.Las vistas
- 3.Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)
- 4.Utilización de la rueda de desplazamiento
- 5.Opciones de la ventana gráfica

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

- 1.Crear y guardar escenas
- 2.Importar y exportar escenas

MÓDULO 2. CREACIÓN Y MODELADO DE OBJETOS

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

- 1.Creación de objetos

- 2.Cambiar nombre y color

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

- 1.Los métodos de creación
- 2.Creación de Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

- 1.Métodos de selección
- 2.Modificar objetos
- 3.Segmentos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

- 1.Los modificadores
- 2.La pila de modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MODELADO DE OBJETOS

- 1.Polígonos
- 2.Selección de Sub-objetos
- 3.Modificar partes de un objeto
- 4.Las normales
- 5.Chaflán, extrudido y bisel
- 6.Principales herramientas de modelado

MÓDULO 3. MATERIALES, CÁMARAS Y LUCES

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

- 1.Introducción a las Propiedades de los materiales
- 2.Material editor
- 3.Material / Map Browser y Explorer
- 4.Material estándar y sombreadores
- 5.Mapas 2D
- 6.Mapas 3D
- 7.Materiales compuestos y modificadores

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

- 1.Cámaras
- 2.Luces

MÓDULO 4. ANIMACIÓN Y RENDERIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

- 1.La animación con Auto Key
- 2.La animación con Set Key
- 3.Edición de fotogramas clave
- 4.Propiedades de reproducción
- 5.Modificaciones desde la hoja de rodaje
- 6.El editor de curvas

UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA RENDERIZACIÓN

- 1.¿Qué es la renderización?
- 2.Renderización
- 3.Efectos de renderización

ANEXO I: EJERCICIO DE MODELADO

ANEXO II: ATAJOS DE TECLADO

