



# INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Postgrado en Diseño 3D, Modelado y Animación  
con 3D Studio Max + Sketchup + V-Ray (Triple  
Titulación + 10 Créditos ECTS)***

**+ Información Gratis**

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

## ***Postgrado en Diseño 3D, Modelado y Animación con 3D Studio Max + Sketchup + V-Ray (Triple Titulación + 10 Créditos ECTS)***

**duración total:** 610 horas

**horas teleformación:** 180 horas

**precio:** 0 € \*

**modalidad:** Online

\* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

### ***descripción***

Si le interesa el mundo del diseño gráfico y modelado 3D y quiere desenvolverse de manera profesional en este entorno gracias al conocimiento de herramientas como Sketchup o V-Ray este es su momento, con el Postgrado en Diseño 3D, Modelado y Animación con 3D Studio Max + Sketchup + V-Ray podrá adquirir los conocimientos oportunos para desarrollar esta función de la mejor manera posible.



**+ 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*

- Conocer Color Mapping y sus diferentes modos.
- Trabajar con Render Elements
- Aprender a manejar Sketchup.
- Crear y meodificar modelados en 3D.
- Conocer las utilidades de Sketchup para el diseño gráfico.
- Retocar la iluminación y los diferentes estilos visuales.
- Realizar exportaciones a otro software o hardware.

## *para qué te prepara*

El Postgrado en Diseño 3D, Modelado y Animación con 3D Studio Max + Sketchup + V-Ray le prepara para iniciarse en el mundo del diseño gráfico gracias a los programas Sketchup y 3D Studio Max, el cual es uno de lo más utilizados por los profesionales del sector para trabajar con temas de diseño gráfico y 3D. Además podrá especializarse en iluminación y render con V-Ray, realizando acabados realistas en 3D.

## *salidas laborales*

Diseño gráfico / Modelado 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 'Sketchup. Vol I'
- Manual teórico '3D Studio Max'
- Manual teórico 'Sketchup. Vol II'



## 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 ineseem 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. ILUMINACIÓN Y RENDER CON V-RAY

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRIMEROS CONOCIMIENTOS SOBRE V-RAY

- 1.¿Qué es?
- 2.Cómo iniciar V-Ray 2

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. PECULIARIDADES SOBRE V-RAY

- 1.Cáculos relacionados a las divisiones
- 2.Conociendo Image Sampling
- 3.¿Qué es Fixed Rate?
- 4.¿Qué es Adaptive DMC?
- 5.¿Qué es Adaptive Subdivision?
- 6.De qué se trata el Color Mapping y sus distintas funciones
- 7.Funcionalidad de DMC Sampler

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. ILUMINACIÓN

- 1.Iluminación global
- 2.Rebote primario y secundario
- 3.Luces por defecto y V-Ray
- 4.Aplicación de Plane
- 5.Aplicación de Dome
- 6.Aplicación de Sphere
- 7.Aplicación de Mesh
- 8.Aplicación de HDRI Lighting
- 9.Aplicación de Ambient Light

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. MATERIALES Y ELEMENTOS V-RAY

- 1.Max vs V-Ray
- 2.Creando materiales
- 3.Creando materiales transparentes
- 4.Creando materiales translúcidos

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. FIN DEL CURSO

- 1.Finalización del curso

# PARTE 2. SKETCHUP

## UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN

- 1.Introducción
- 2.Incorporación de novedades

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS

- 1.Diseño
- 2.Dibujar rápido y fácil
- 3.Visualizar modelos 3D
- 4.Añadir detalles
- 5.Presentación
- 6.Modelar

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERFAZ

- 1.Interfaz
- 2.Menú "Archivo"
- 3.Menú "Edición"
- 4.Menú "Ver"
- 5.Menú "Cámara"
- 6.Menú "Dibujo"

+ Información Gratis



- 7.Menú "Herramientas"
- 8.Menú "Ventana"
- 9.Menú "Ayuda"
- 10.Barras de herramientas
- 11.Menús contextuales
- 12.Cuadros de diálogo
- 13.Ejes de dibujo
- 14.Inferencia

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. HERRAMIENTAS PRINCIPALES**

- 1.Herramienta "Seleccionar"
- 2.Herramienta "Borrar"
- 3.Herramienta "Pintar"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. HERRAMIENTAS DE DIBUJO**

- 1.Herramienta "Línea"
- 2.Herramienta "Arco"
- 3.Herramienta "Rectángulo"
- 4.Herramienta "Círculo"
- 5.Herramienta "Polígono"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS DE MODIFICACIÓN**

- 1.Herramienta "Mover"
- 2.Herramienta "Rotar"
- 3.Herramienta "Escala"
- 4.Herramienta "Empujar/tirar"
- 5.Herramienta "Sígueme"
- 6.Herramienta "Equidistancia"
- 7.Herramienta "Intersecar con modelo"
- 8.Herramienta "Situación de textura"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS AUXILIARES**

- 1.Herramienta "Medir"
- 2.Herramienta "Transportador"
- 3.Herramienta "Ejes"
- 4.Herramienta "Acotación"
- 5.Herramienta "Texto"
- 6.Herramienta "Texto 3D"
- 7.Herramienta "Plano de sección"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE CÁMARA**

- 1.Anterior
- 2.Siguiente
- 3.Vistas estándar
- 4.Herramienta "Orbitar"
- 5.Herramienta "Desplazar"
- 6.Herramienta "Zoom"
- 7.Herramienta "Ventana de zoom"
- 8.Herramienta "Ver modelo centrado"
- 9.Aplicar zoom a fotografía

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE PASEO**

- 1.Herramienta "Situación de cámara"
- 2.Herramienta "Caminar"
- 3.Herramienta "Girar"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. HERRAMIENTAS DE CAJA DE ARENA**

- 1.Herramienta "Caja de arena desde contornos"

- 2.Herramienta "Caja de arena desde cero"
- 3.Herramienta "Esculpir"
- 4.Herramienta "Estampar"
- 5.Herramienta "Proyectar"
- 6.Herramienta "Añadir detalle"
- 7.Herramienta "Voltear arista"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 11. UBICACIÓN**

- 1.Botón "Añadir Localización"
- 2.Botón "Mostrar terreno"
- 3.Botón "Compartir modelo"
- 4.Botón "Obtener modelos"
- 5.Ajustes y gestores del modelo
- 6.Cuadro de diálogo "Información del modelo"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 12. AJUSTES Y GESTORES DEL MODELO**

- 1.Cuadro de diálogo "Información de la entidad"
- 2.Explorador de materiales
- 3.Explorador de Componentes
- 4.Explorador de estilos
- 5.Marca de agua
- 6.Gestor de escenas
- 7.Ajustes de sombras
- 8.Gestor de capas
- 9.Suavizar aristas
- 10.Esquema
- 11.Niebla
- 12.Adaptar fotografía
- 13.Instructor
- 14.Cuadro de diálogo "Preferencias"

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 13. ENTIDADES**

- 1.Entidades
- 2.Entidades de acotación
- 3.Entidades de arco
- 4.Entidades de cara
- 5.Entidades de círculo
- 6.Entidades de componente
- 7.Entidades de curva
- 8.Entidades de grupo
- 9.Entidades de imagen
- 10.Entidades de línea
- 11.Entidades de línea guía
- 12.Entidades de plano de sección
- 13.Entidades de polígono
- 14.Entidades de polilínea 3D
- 15.Entidades de punto guía
- 16.Entidades de superficie
- 17.Entidades de texto
- 18.Información de la entidad

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 14. ENTRADA Y SALIDA**

- 1.Importación de gráficos 2D
- 2.Importación de modelos 3D (DWG/DXF)
- 3.Importación de modelos 3D (3DS)
- 4.Importación de modelos 3D (KMZ/KML)

- 5.Importación de modelos 3D (SHP)
- 6.Exportación de gráficos 2D
- 7.Exportación de gráficos 2D (DWG/DXF)
- 8.Exportación de gráficos 2D (PDF/EPS)
- 9.Exportación de modelos 3D (DWG/DXF)
- 10.Exportación de modelos 3D (3DS)
- 11.Exportación de modelos 3D (VRML)
- 12.Exportación de modelos 3D (OBJ)
- 13.Exportación de modelos 3D (FBX)
- 14.Exportación de modelos 3D (XSI)
- 15.Exportación de modelos 3D (KMZ)
- 16.Exportación de modelos 3D (DAE)
- 17.Exportación de líneas de sección
- 18.Exportación de animaciones
- 19.Escenas y animaciones
- 20.Impresión

## **PARTE 3. 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