



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso en Infografía Animada con 3D Studio Max

+ Información Gratis

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

Curso en Infografía Animada con 3D Studio Max

duración total: 200 horas

horas teleformación: 100 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Con el presente Curso en Infografía Animada con 3D Studio Max recibirá una formación especializada en la materia. Las infografías nos permiten representar de manera visual una determinada información de manera que sea más fácil de entender. Con 3D Studio Max podremos realizar infografías en 3D.



+ 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

- Manejar las herramientas del programa 3DStudio Max para crear animaciones en 3D.

para qué te prepara

El presente Curso en Infografía Animada con 3D Studio Max le preparará para manejar las herramientas del programa 3DStudio Max para crear animaciones en 3D.

salidas laborales

Ilustrador / Diseñador / 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 'Infografía animada en 3D Studio Max Vol. 1'
- Manual teórico 'Infografía animada en 3D Studio Max Vol. 2'



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

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN TEÓRICA

- 1.Historia del modelado 3D
- 2.Situación actual de software y empleos del 3D
- 3.Evolución de 3D Studio
- 4.Conceptos de infografía y formatos de salida de Max

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA INTERFAZ

- 1.Secciones de Max
- 2.Principales atajos de teclado
- 3.Vistas, herramientas y configuración personal del programa
- 4.Lista de modificadores
- 5.Archivos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO INORGÁNICO

- 1.Los métodos y su elección
- 2.Primitivas
- 3.Malla editable: introducción al box-modeling
- 4.Objetos de composición: booleanos y solevados
- 5.Splines: Correctores y NURBS
- 6.Combinación de métodos: construcción de un edificio

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ILUMINACIÓN Y REPRESENTACIÓN ATMOSFÉRICA

- 1.Teoría general de iluminación
- 2.Particularidades de la iluminación 3D
- 3.Herramientas de luz y color en Max
- 4.Diseño de iluminación
- 5.Iluminación avanzada: Fotométricas
- 6.Creación de entornos atmosféricos
- 7.Diferentes atmósferas: niebla, volumen de niebla, volumen luminoso y fuego
- 8.Post-producción en Max: Video-Post, canales RPF
- 9.Presentación de la post-producción en efectos atmosféricos e iluminación
- 10.Combinación de métodos: iluminación de una escena

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MATERIALES Y TEXTURAS

- 1.Presentación del editor de materiales: teoría, bibliotecas y sombreadores
- 2.Tipos de materiales
- 3.Canales
- 4.Máscaras, canales alpha y mapas de opacidad
- 5.Materiales especiales
- 6.Mapas procedurales: 2D y 3D
- 7.Bitmaps
- 8.Textporter y coordenadas de mapeado
- 9.Introducción a la texturización orgánica
- 10.Combinación de métodos: texturización de los elementos de una escena

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES DIGITALES

- 1.Bases de animación: de los orígenes a Silly Symphonies
- 2.Ub Iwerks y Preston Blair: nacimiento del lenguaje de la animación
- 3.Evolución de la animación: televisión y nuevas tecnologías
- 4.Otros mercados: Europa y Japón
- 5.Análisis de la animación y diseño de personajes de diversas películas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN EN 3D STUDIO MAX

- 1.Animación inorgánica: controladores, track-view y ficticios
- 2.Estructuras de huesos

- 3.Character Studio
- 4.Otras técnicas de animación facial: ojos
- 5.Animaciones específicas del personaje
- 6.Presentación de los personajes: keyframes, appeal y staging
- 7.Modelado de personajes con 3D Studio Max
- 8.Diseño previo del personaje: fuentes, bocetos y definición
- 9.Personalización de la animación
- 10.Modelado orgánico: introducción de pelo(plug-ins shag-hair y shag-fur), texturización orgánica, recreaciones de p
texturización fotográfica y desarrollo de un proyecto completo