INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya

+ Información Gratis

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

Máster en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya

duración total: 1.500 horas ***horas teleformación:*** 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

En una industria que valora la perfección visual y la creatividad, nuestro Master en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya es la llave para abrir las puertas del éxito. Este programa está diseñado para que sus participantes dominen la infoarquitectura, creando visualizaciones de exteriores 3D impresionantes, y la animación 3D, adentrándose en el vibrante mundo del diseño de personajes. A lo largo del curso, se explorarán las técnicas esenciales de modelado, desde la concepción de un personaje hasta el detallado arte del rigging y la animación, integrando también las potentes herramientas de Adobe After Effects para la postproducción. El contexto actual demanda habilidades multidisciplinarias, por ello, brindamos formación práctica y actualizada, soportada en una metodología online que prepara a los profesionales para liderar proyectos en la industria cinematográfica, publicidad y videojuegos. Únete a nuestro programa y convierte tu pasión por la animación 3D en tu futuro laboral.

a quién va dirigido

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

objetivos

- Dominar diseño 3D de exteriores.
- Aprender modelado con Autodesk Maya.
- Crear personajes con 3D Studio Max.
- Desarrollar habilidades en rigging.
- Animación de personajes 3D.
- Usar Adobe After Effects CC.
- Aplicar técnicas en workshop.

para qué te prepara

Este curso te prepara para dominar las habilidades de animación y modelado 3D necesarias en la industria del entretenimiento y la visualización arquitectónica. Aprenderás a crear entornos exteriores realistas con técnicas de infografía y modelado en 3D. Avanzarás en manejo de Autodesk Maya para modelar y animar elementos complejos, así como en la creación y en movimiento de personajes con 3D Studio Max, desde el diseño hasta el rigging y la animación. Finalizarás con competencias clave en Adobe After Effects para la postproducción y un workshop práctico que integra todas las habilidades adquiridas.

salidas laborales

Con el Máster en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya, abre las puertas a un mundo de oportunidades profesionales. Especialízate en infoarquitectura, diseño 3D y domine las herramientas de 3D Studio Max y After Effects CC. Prepárate para ser un experto en rigging y animación de personajes, trabajando en estudios de cine, videojuegos, publicidad y visualización arquitectónica. Tu talento dará vida a proyectos en una industria vibrante y en constante evolución.

+ Información Gratis

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).

INESEM Instituto Europeo de Estudios Empresariales

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

Centro de Formación Superior de POSTGRADO INESEM

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 direccion General | **Firma del alumno/a**

MARIA MORENO HIDALGO | **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 3D con Autodesk Maya'
- Manual teórico 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Manual teórico 'Infografía, Diseño y Modelado de Exteriores en 3D'

profesorado y servicio de tutorías

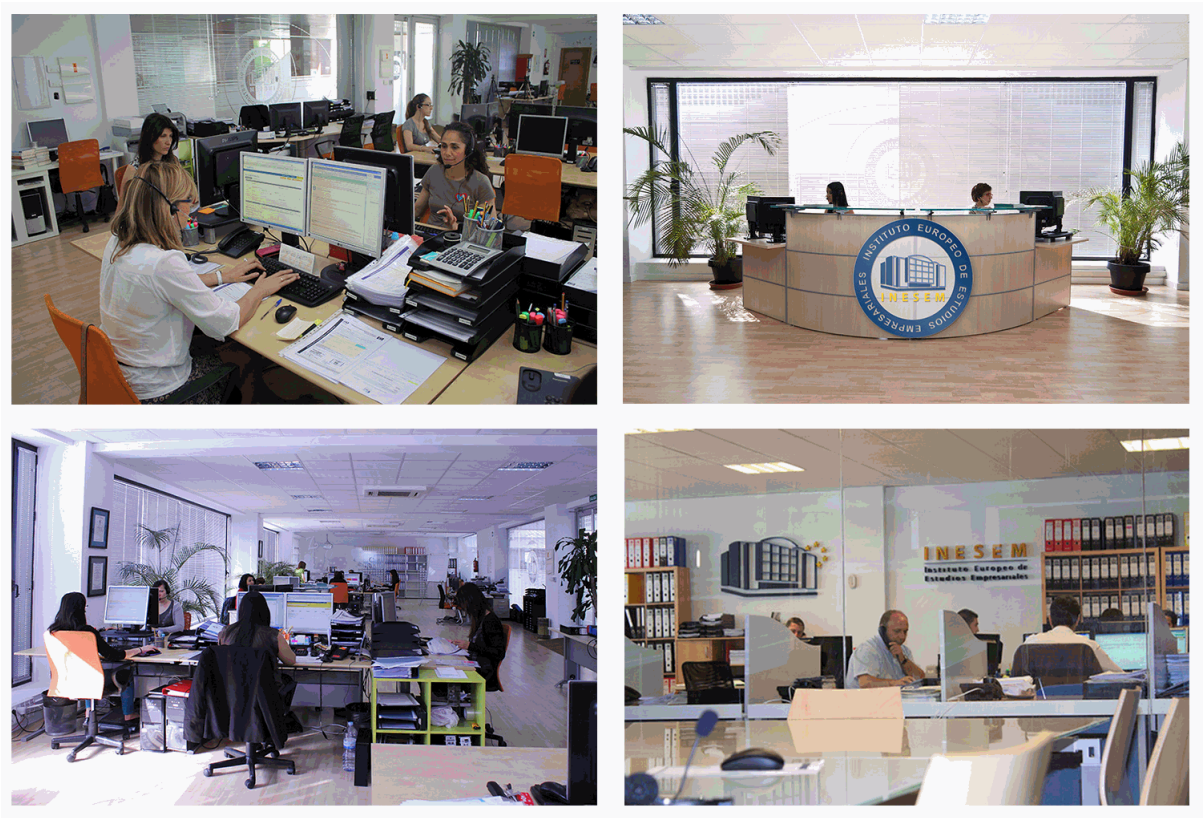
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “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. INFOARQUITECTURA. INFOGRAFÍA, DISEÑO Y MODELADO DE EXTERIORES 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUNTO DE PARTIDA

1.Presentación
2.Estudio del proyecto
3.Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
4.Importar un modelo desde otros formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXTERIORES

1.El proyecto
2.Importación del proyecto a 3D Studio
3.Acondicionamiento del entorno
4.Levantamiento del edificio
5.Modelado de elementos del edificio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE EXTERIORES

1.Diseño del mobiliario
2.Modelado de zona comedor exterior
3.Modelado de zona chill out
4.Modelado de zona de piscina
5.Modelado de luces exteriores
6.Modelado de estores
7.Modelado de vegetación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE COMPONENETES

1.Importar modelos
2.Catálogos de descarga

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1.Material Editor
2.Propiedades de los materiales
3.Art Render
4.Materiales y sombreadores mental ray
5.Iluminación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1.Cámaras
2.Renderizado
3.Conclusiones de lo aprendido

PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1.Introducción
    1.- Iniciar Maya
2.Elementos de la interfaz de Maya
    1.- Barras y paletas
    2.- Visores
    3.- Línea de tiempo
    4.- Barra de rangos
    5.- Mostrar/ ocultar elementos de la interfaz de Maya

+ Información Gratis

6.- Hotbox

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1.Trabajar en escenas de Maya
- 1.- Guardar escenas
- 2.- Crear nuevas escenas en Maya
- 3.- Abrir escenas

2.Importar y exportar
- 1.- Importar en Maya
- 2.- Exportar

3.Manipulación de visores
- 1.- Alternar y maximizar visores
- 2.- Dimensiones de los paneles

4.Niveles de representación

5.Vistas
- 1.- Vistas predeterminadas

6.Explorar escenas de Maya
- 1.- Trabajar con el zoom
- 2.- Mover y rotar la vista
- 3.- Visualización de elementos en Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1.Polígonos
- 1.- Utilizando el menú Create
- 2.- Utilizando la barra Shelf
- 3.- Creación predeterminada

2.Propiedades de polígonos
- 1.- Esferas y cubos
- 2.- Cilindros y conos
- 3.- Planos y toroides
- 4.- Prismas y pirámides
- 5.- Tubos y hélices
- 6.- Pelotas de fútbol y sólidos platónicos
- 7.- Colorear objetos

3.NURBS
- 1.- Acceso a NURBS
- 2.- Creación de NURBS

4.Propiedades de NURBS
- 1.- Esferas y cubos
- 2.- Cilindros y conos
- 3.- Planos y toroides

5.Curvas
- 1.- Métodos de creación
- 2.- Figuras predeterminadas
- 3.- Curvas a mano alzada

6.Textos
- 1.- Creación
- 2.- Edición
- 3.- Separar letras

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1.Seleccionar
- 1.- Herramienta Select
- 2.- Herramienta Lasso
- 3.- Menú Edit

+ Información Gratis

4.- Guardar selecciones
5.- Outliner
2.Ocultar y bloquear en Maya
1.- Ocultar y mostrar objetos
2.- Bloquear
3.Transformaciones
1.- Mover
2.- Rotar
3.- Escalar
4.- Combinación de transformaciones
5.- Punto de pivote
6.- Punto CERO
4.Grupos
5.Copias
1.- Portapapeles
2.- Duplicar
3.- Duplicados especiales
4.- Duplicar con transformación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1.Modelar polígonos
1.- Vértices
2.- Aristas
3.- Caras
4.- Multi
2.Modelar superficies
1.- Control Vertex
2.- Hull
3.Modelar curvas
1.- Points
2.- Control Vertex

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1.Capas
1.- Creación y eliminación
2.- Asignación de objetos
3.- Editor Layer
2.Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1.Acceso a deformadores
2.Lattice, Wrap y Bend
1.- Lattice
2.- Wrap
3.- Bend
3.Flare, Sine y Squash
1.- Flare
2.- Sine
3.- Squash
4.Twist, Wave y Sculpt
1.- Twist
2.- Wave
3.- Sculpt
5.Wire, Blend y Revolve
1.- Wire

+ Información Gratis

2.- Blend
3.- Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1.Editor de materiales
2.Creación y asignación de materiales
1.- Creación de materiales
2.- Asignación de materiales
3.- Asignación a componentes
4.- Asignación a elementos de superficies
5.- Seleccionar en base a materiales
6.- Eliminar materiales
3.Edición de materiales
1.- Acceso a sus parámetros
2.- Atributos generales
3.- Relieves
4.- Ramp
5.- Transparencias
4.Texturas
1.- Texturas 2D
2.- Texturas 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1.Creación de luces
1.- Point Light
2.- Spot Light
3.- Directional Light
4.- Ambient Light
5.- Area light
6.- Volume Light
2.Edición de luces
1.- Atributos generales
2.- Atributos por tipo de foco
3.- Sombras
4.- Enfocar escenas desde focos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1.Creación de cámaras
2.Edición de atributos
1.- Atributos generales
2.- Planos de corte

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1.Animaciones manuales
1.- Introducción
2.- Claves
3.- Crear animación manual
4.- Controles de reproducción
2.Animaciones automáticas
1.- Creación
2.- Configuración de la reproducción
3.Trayectorias
1.- Visualizar trayectorias
2.- Modificar trayectoria
3.- Agregar y borrar claves
4.Animación de deformadores

+ Información Gratis

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1.Renderizar escenas
- 1.- Renderizar
- 2.- Tipos de render
- 3.- Configuraciones de render

2.Renderizar animaciones
- 1.- Exportar con formato de video
- 2.- Exportar cada fotograma

3.Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1.Emisor de partículas
- 1.- Emisor de punto
- 2.- Emisor de objeto

2.Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 1. 3DS MAX. MODELADO I

UNIDAD DIDÁCTICA 2. 3DS MAX. MODELADO II

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SPLINES

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOFT

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOX MODELLING

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UV LAYOUT

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTURAS Y MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LUCES, CÁMARAS Y RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

PARTE 4. ADOBE AFTER EFFECTS CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

1.Introducción al video digital
2.Planificación del trabajo
3.After Effects y otras aplicaciones de Adobe
4.Conceptos básicos de la postproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS

1.Interfaz de After Effects
2.Paneles
3.Activar una herramienta
4.Búsqueda y zoom
5.Ajustes de composición y proyecto
6.Paneles más usados en After Effects
7.Preferencias
8.Ejercicio de creación de espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS

1.Crear un proyecto
2.Tipos de proyectos
3.Unidades de tiempo
4.Composiciones
5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS

+ Información Gratis

1.Métodos de importación
2.Formatos compatibles
3.El panel de proyectos
4.Organizar material de archivo
5.Marcadores de posición y Proxy
6.Canal alfa
7.Fotogramas y campos
8.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS

1.Crear capas
2.Atributos de capa
3.Tipos de capas
4.Trabajar con capas
5.Recortar capas
6.Administrar capas
7.Fusión de capas
8.Estilos de capas
9.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS

1.Definición y visualización
2.Crear fotogramas clave
3.Editar fotogramas clave
4.Interpolaciones
5.Trazados de movimiento
6.Aceleración y desaceleración
7.Herramienta de posición libre I
8.Herramienta de posición libre II
9.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS

1.Insertar texto
2.Editar texto
3.Panel Carácter y panel párrafo
4.Animación de texto
5.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

1.Herramientas de pintura
2.Tampón de clonar y borrador
3.Animar un trazado
4.Capas de forma
5.Máscaras y Transparencias
6.Animar máscaras
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS

1.Canales alfa y mates
2.Incrustación y croma
3.Aplicación de efectos
4.Tipos de efectos
5.Ajustes preestablecidos
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS

1.Imágenes 3D y capas

+ Información Gratis

2.Desplazar y girar una capa 3D
3.Procesador tridimensional
4.Vistas preestablecidas
5.Cámaras
6.Capas de luz
7.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS

1.Plugins
2.Audio en After Effects
3.Propiedades y efectos de audio
4.Previsualización I
5.Previsualización II
6.Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS

1.Principios básicos
2.Tipos de exportación
3.Panel Cola de procesamiento
4.Formatos de exportación
5.Ejercicios

PARTE 5. WORKSHOP CON AUTODESK MAYA Y ADOBE AFTER EFFECTS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACION

1.Presentación del curso
2.¿Qué es Motion Graphics?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RESOLUCIONES

1.Creación de nuestro primer proyecto en Maya
2.Ajustes de Render
3.Ajustes de Composition

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANIMACIONES

1.Texto 3D
2.Bisel
3.Polígonos
4.Deformadores
5.Añadiendo deformadores al logo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREAR UNA ESCENA DE MAYA Y UTILIZARLA EN AFTER EFFECTS

1.Desarrollo de una cámara
2.Trabajando con cámaras
3.Editor Graph
4.Puntos de referencia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS RENDER

1.Sombras
2.Color
3.Oclusión
4.Transparencia

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES CON AFTER EFFECTS

1.Creación de formas con capas
2.Anidamientos
3.Animaciones
4.Tipos de animaciones

+ Información Gratis

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FIN DEL CURSO

1.Finalización del curso

+ Información Gratis