



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D

+ Información Gratis

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

Master en Desarrollo de Videojuegos: Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D

duración total: 720 horas

horas teleformación: 360 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este Master en Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D: Especialidad Animación para Videojuegos le ofrece una formación especializada en la materia. El videojuego, como todo medio de comunicación, es un producto cultural que corresponde a un contexto, a una sociedad y a unos fines, también cambia, desde su capacidad como tecnología hasta la capacidad de contenido, en un proceso que generalmente está constituido por personas de muy diferentes disciplinas (programadores, diseñadores gráficos, escritores, etc.) y por esto ha sido revalorizado durante la última década. Este Master en Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D: Especialidad Animación para Videojuegos ofrece la formación superior en la teoría y la práctica del diseño, modelado y creación de entornos virtuales, así como la animación de personajes en 3D para la animación en Videojuegos.



+ 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

- Crear y animar personajes 3D, además de escenarios virtuales para Videojuegos.
- Capacitar al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando este programa para la producción de imágenes 3D, aplicables a publicidad, simulación, arquitectura, etc.
- En este Master en Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D: Especialidad Animación para Videojuegos se hará un recorrido práctico completo por todas las herramientas que se necesitan para la creación de un interior y un exterior arquitectónico de gran calidad. Partiendo de lo más básico que se le puede entregar a un profesional, un plano simple de AutoCAD, o empezando desde cero con medidas aproximadas, se irá viendo paso a paso la creación de un escenario realista.
- Se verán conceptos complejos de modelado para la creación de diversos elementos del entorno.
- Se texturizarán cada uno de los elementos presentes en el escenario, estudiando materiales y disposición de texturas.
- Aprender métodos de iluminación para conseguir un efecto final profesional, así como la posibilidad de conseguir videos de presentación.
- Estudiar, mediante su aplicación práctica, todos los elementos teóricos a tener en cuenta para llevar a cabo un proyecto de modelado y animación de personajes en 3D.

para qué te prepara

Con la realización de este Master en Creación y Animación de Personajes 3D + Escenarios Virtuales 3D: Especialidad Animación para Videojuegos el alumno conocerá a nivel profesional el mundo de la creación y animación de personajes 3D y de escenarios virtuales 3d, conociendo las principales herramientas y utilidades del programa 3D Studio Max, siendo capaz de diseñar, modelar y renderizar entornos virtuales, así como llevar a cabo proyectos de modelado y animación de personajes en 3D.

salidas laborales

Informática / Programación / Desarrollador de Videojuegos.

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 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico 'Diseño 3DS Max. Modelado de Interiores'
- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Manual teórico 'Infografía, Diseño y Modelado de Exteriores en 3D'
- Manual teórico '3D Studio Max'
- Manual teórico 'Cinema 4D'



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. DISEÑO EN 3D. ESPECIALIDAD ANIMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

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

PARTE 2. DISEÑO Y ANIMACIÓN DE ESCENARIOS 3D. ESPECIALIDAD ANIMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3D STUDIO MA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTO

1.Presentación

2.Espacio de trabajo

3.Importación plano CAD

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CREACIÓN DEL ESPACIO

1.Modelar el entorno

2.Creación de puertas

3.Creación de ventanas

4.Crear escaleras

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE INTERIORES

1.Modelado de objetos básicos

2.Importación de objetos de librerías

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ELEMENTOS DE DETALLE

1.Rodapié y molduras

2.Crear cortinas

3.Crear objetos decorativos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO

1.Creación y aplicación de materiales

2.Materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

1.Crear luz exterior

2.Crear luz interior

3.Modelado del entorno para renderizado

4.Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. RENDER FINAL

1.Configuración del Renderizado

2.Resultados finales

3.Recorrido virtual

MÓDULO 2. INFOARQUITECTURA. INFOGRAFÍA, DISEÑO Y MODELADO DE EXTERIORES EN 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 COMPONENTES

- 1.Importar modelos
- 2.Catálogos de descarga

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

- 1.Material Editor
- 2.Propiedades de los materiales
- 3.Mental ray
- 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 3. DISEÑO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES EN 3D. ESPECIALIDAD ANIMACIÓN DE VIDEOJUEGOS

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

PARTE 4. POSTPRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS: DISEÑO Y CREACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES EN 3D CON AFTER EFFECTS

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

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
- 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. POSTPRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS. MONTAJE PROFESIONAL DE VIDEOJUEGOS

MÓDULO 1. MODELADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

- 1.Elementos de la Interfaz.
 - 1.- Barras y Paletas.
 - 2.- Visores.
 - 3.- Gestores en Cinema 4D.
 - 4.- Línea de Tiempo.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

- 1.Trabajar con Escenas.
 - 1.- Crear Escenas en Cinema 4D.
 - 2.- Guardar Escenas.
 - 3.- Abrir en Escenas.
- 2.Importar y Exportar.
 - 1.- Importar.
 - 2.- Exportar.
- 3.Manipulación de Visores.
 - 1.- Manipulación de Visores.
 - 2.- Distribuciones predeterminadas.

3.- Visores a pantalla completa.

4.Vistas.

5.Explorar Escenas.

1.- Mover y Rotar la vista.

2.- Modificar el Zoom de los visores.

3.- Visualización de elementos.

6.Niveles de Representación.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1.Creación de primitivas.

1.- Creación de Objetos desde el menú Crear.

2.- Creación desde la Barra de Herramientas.

2.Propiedades de Primitivas.

1.- Propiedades de Conos y Cubos.

2.- Propiedades de Cilindros, Discos, Planos y Polígonos.

3.- Propiedades de Esferas, Toroides y Cápsulas.

4.- Propiedades de Tanques, Tubos y Pirámides.

5.- Propiedades de Platónicos, Figuras, Terrenos y Bezier.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

1.Seleccionar y ocultar objetos.

1.- Herramientas de Selección.

2.- Ocultar Objetos.

2.Mover, Rotar y Escalar.

1.- Herramienta Mover.

2.- Herramienta Rotar.

3.- Herramienta Escala.

3.Grupos y Protección.

1.- Creación de Grupos.

2.- Proteger Objetos.

4.Conectar Objetos.

5.Hacer Editable.

1.- Subobjetos.

2.- Menú Selección.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

1.Splines primitivas.

2.Propiedades de las Splines.

1.- Propiedades de Arcos y Círculos.

2.- Propiedades de Hélices y n-Lados.

3.- Propiedades de Rectángulos y Estrellas.

4.- Propiedades de Textos.

5.- Propiedades de 4-Lados y Cisoides.

6.- Propiedades de Rudas dentadas y Cicloides.

7.- Propiedades de Fórmulas y Flores.

3.Splines a mano alzada.

1.- Herramienta Dibujo.

2.- Herramienta Bezier.

3.- Herramientas B-Spline y Lineal.

4.- Herramientas Cúbica y Akima.

4.Edición de Splines.

1.- Manipulación de Puntos.

2.- Ediciones predeterminadas.

5.Generadores.

1.- Extrusión.

- 2.- Torno.
- 3.- Forro.
- 4.- Recorrido.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

1. Copiar Objetos.
 - 1.- Uso del Portapapeles.
 - 2.- Copiar mediante el Gestor de Objetos.
2. Duplicar Objetos.
3. Matriz.
4. Alinear Objetos.

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

1. Creación y eliminación.
 - 1.- Crear Capas.
 - 2.- Eliminar Capas.
2. Incluir Objetos.
 - 1.- Incluir objetos en capas existentes.
 - 2.- Incluir Objetos en nuevas capas.
3. Gestor de Capas.
 - 1.- Conmutadores.
 - 2.- Menús.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMACIONES EN CINEMA 4D

1. Aplicación de deformadores.
2. Deformadores I.
 - 1.- Doblar.
 - 2.- Abultar.
 - 3.- Explosión.
 - 4.- FFD.
 - 5.- Fórmula y Fundir.
 - 6.- Romper y Sesgar.
3. Deformadores II.
 - 1.- Cubrir.
 - 2.- Suavizado.
 - 3.- Esferizar.
 - 4.- Spline.
 - 5.- Rail.
 - 6.- Envolver Spline.
 - 7.- Afilas y Enroscar.
 - 8.- Viento.

MÓDULO 2. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

1. Materiales predefinidos.
 - 1.- Cargar materiales preestablecidos.
 - 2.- Aplicar materiales.
 - 3.- Varios materiales a la vez.
2. Editar Materiales.
 - 1.- Desde el Gestor de materiales.
 - 2.- Desde el Editor de materiales.
 - 3.- Desde la Etiqueta de Objeto.
3. Creación de materiales.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1. Tipos de luces.

- 1.- Luz y Luz de foco.
 - 2.- Luz Infinita y de área.
 - 3.- Luz con objetivo y solar.
- 2.Parámetros de Luces.
- 1.- Efectos destellantes.

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

- 1.Cámaras.
- 1.- Objeto Cámara.
 - 2.- Objeto Cámara con Objetivo.
 - 3.- Vistas de Cámara.
 - 4.- Parámetros de Cámaras.
- 2.Elementos de Ambiente.
- 1.- Suelo.
 - 2.- Cielo.
 - 3.- Entorno.
 - 4.- Fondo.
 - 5.- Primer Plano.

MÓDULO 3. ANIMACIÓN Y RENDERIZADO

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

- 1.Paleta de tiempo.
- 2.Animaciones automáticas.
- 3.Animaciones manuales.
- 4.Editar Animaciones.
 - 1.- Modificar Trayectorias.
 - 2.- Modificar Transformaciones.
 - 3.- Modificar Fotogramas Claves..
- 5.Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

- 1.Emisor de partículas.
- 1.- Creación de Emisores.
 - 2.- Propiedades de Emisores.
- 2.Deformadores de Partículas.
- 1.- Atractor.
 - 2.- Deflector.
 - 3.- Destructor.
 - 4.- Fricción y Gravedad.
 - 5.- Rotación y Turbulencia.
 - 6.- Viento.

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

- 1.Renderizar Escenas.
- 1.- Tipos de Render.
 - 2.- Configuraciones de Render.
 - 3.- Efectos de Render.
- 2.Renderizar Animaciones.
- 1.- Crear Previo.
 - 2.- Crear archivo de video.

PARTE 6. BIBLIOTECA DE RECURSOS 3D (ESCENARIOS, PERSONAJES, ETC.)

+ Información Gratis