



INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Master en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales
en 3D y Animación de Personajes 3D + Titulación
Universitaria***

+ Información Gratis

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

Master en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales en 3D y Animación de Personajes 3D + Titulación Universitaria

duración total: 725 horas

horas teleformación: 300 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Si quiere ser un experto en diseño y modelado en el ámbito del 3D este es su momento, con este Master en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales en 3D y Animación de Personajes 3D (Online) adquirirá los conocimientos necesarios para ser un profesional en entornos virtuales 3D online y en animación online 3D. Además este Master en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales en 3D y Animación de Personajes 3D (Online) no solo te da formación superior en la teoría sino que también podrás disfrutar de la práctica del diseño, modelado y creación de entornos virtuales, así como la animación de personajes 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

- Capacitar al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando este programa para la producción de imágenes 3D, aplicables a publicidad, simulación, arquitectura, etc.
- Realizar 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

El Master en Diseño y Modelado de Entornos Virtuales en 3D y Animación de Personajes 3D (Online) permitirá que el alumno conozca a nivel profesional las principales herramientas y utilidades del programa 3D Studio Max 2010, 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

Diseño gráfico / publicidad / infoarquitectura / modelado 3D / diseño web / videojuegos / estudios de producción para cine y televisión / efectos especiales y enseñanza / Experto en 3D / Experto en animación de personajes 3D / Experto en entornos virtuales 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 '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'



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. 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

PARTE 2. DISEÑO Y MODELADO DE INTERIORES CON 3D STUDIO MAX

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

PARTE 3. 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 4. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

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