



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Máster Superior en Grafismo, Postproducción y 3DVFX + Titulación Universitaria

+ Información Gratis

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

Máster Superior en Grafismo, Postproducción y 3DVFX + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Este Master en Grafismo, Postproducción y 3DVFX le ofrece una formación especializada en la materia. La post-producción es un campo que integra toda la serie de procesos que se llevan a término después del rodaje: desde el montaje hasta el retoque de color, pasando por la creación de títulos de crédito o de trabajos gráficos. Se trata de un campo lleno de retos que demanda profesionales cualificados con conocimientos muy específicos, y por ello con grandes oportunidades laborales. Se abordarán en el Master en Grafismo, Postproducción y 3DVFX programas como: Adobe After Effects que es una herramienta para crear efectos visuales y gráficos animados de gran calidad. Cinema 4D que es un programa de creación de gráficos y animación 3D que permite modelado (primitivas, splines, polígonos, etc), texturización y animación. Adobe Premiere que es la herramienta de edición de vídeo digital no lineal más utilizada por profesionales y no profesionales, debido a que es un software muy extendido en el sector de la edición de vídeo. Y Autodesk Maya que es una de las herramientas más utilizadas y potentes para el modelado, texturizado y animación de objetos en tres dimensiones.



+ 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 los diferentes pasos a seguir para realizar un proyecto en After Effects y sus conceptos básicos.
- Reconocer las diferentes áreas de trabajo en la Interface de la aplicación, así como sus herramientas básicas.
- Crear un proyecto nuevo y reconocer los diferentes tipos existentes, sus características y funciones.
- Utilizar diferentes herramientas de dibujo y dar animación a los trazados.
- Manejar adecuadamente la incrustación y sus efectos.
- Incorporar animaciones en 3D.
- Conocer los fundamentos y ajustes para la exportación de archivos.
- Editar contenidos de vídeo y audio de forma profesional.
- Capacitar al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando este programa para la producción de imágenes 3D, aplicables a publicidad, simulación, arquitectura, etc.
- Conocer las diferentes herramientas para la utilización del programa.
- Saber modelar en los diferentes objetos en Maya.

para qué te prepara

Este Master en Grafismo, Postproducción y 3DVFX le prepara para especializarse en Grafismo, Postproducción y 3DVFX. El Master está organizado secuencialmente para lograr un óptimo conocimiento práctico de las diferentes herramientas de las distintas aplicaciones. Al finalizar el Master el alumno será capaz de realizar una completa tarea de postproducción y composición multicapa. Además descubrirá todas las posibilidades de Cinema 4D y cómo adaptarlo a su forma de trabajar, aprenderá a manejar a nivel profesional el software más avanzado del mercado para la edición y el montaje de vídeos: Adobe Premiere Pro. También le capacita a nivel profesional para crear espectaculares imágenes 3D, usando las potentes herramientas de modelado, texturizado y animación de 3D Studio Max y le prepara para saber manejar el programa de ordenador Autodesk Maya.

salidas laborales

Edición y montaje de vídeo / Empresas de creación de videojuegos / Estudios de Infoarquitectura / Empresas de Marketing y Diseño Publicitario, diseño de contenidos audiovisuales, etc.

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 'Modelado y Animación 3D con Autodesk Maya'
- Manual teórico 'Adobe After Effect CC'
- Manual teórico '3D Studio Max'
- Manual teórico 'Cinema 4D'
- Manual teórico 'Adobe Premiere CC'



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. ESPECIALISTA EN MOTION GRAPHICS

MÓDULO 1. 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

- 1.Métodos de importación
- 2.Formatos compatibles
- 3.El panel de proyectos
- 4.Organizar material de archivo
- 5.Marcadores de posición y Proxy
- 6.Canál 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

MÓDULO 2. CINEMA 4D BROADCAST

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.- Afilar y Enroscar.
 - 8.- Viento.

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.

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 2. ESPECIALISTA EN EDICIÓN + COMPOSICIÓN

MÓDULO 1. ADOBE PREMIERE CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A PREMIERE

- 1.Interface de Adobe Premiere
- 2.Espacio de trabajo
- 3.Importar archivos
- 4.Ajustes de proyecto
- 5.Paneles y espacios de trabajo
- 6.Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

- 1.Panel proyecto
- 2.Ventana monitor
- 3.Panel línea de tiempo
- 4.Uso de las pistas
- 5.Modificar un clip
- 6.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. HERRAMIENTAS Y MARCADORES

- 1.Herramientas
- 2.Herramientas de selección, velocidad y zoom
- 3.Herramientas de edición
- 4.Herramienta cuchilla, deslizar y desplazar
- 5.Marcadores
- 6.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. AUDIO

- 1.Añadir audio
- 2.Grabar Audio
- 3.Mezclador de audio
- 4.Ajustar ganancia y volumen
- 5.Sincronizar audio y video
- 6.Transiciones y efectos de audio
- 7.Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TITULACIÓN I

- 1.Crear títulos
- 2.Herramientas de texto
- 3.Agregar de rellenos, contornos y sombras
- 4.Estilos
- 5.Ejercicio práctico

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TITULACIÓN II

- 1.Formas e imágenes
- 2.Alinear y transformar objetos
- 3.Desplazamiento de títulos
- 4.Plantillas
- 5.Tabulaciones
- 6.Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TÉCNICAS DE MONTAJE

1. Definición de pistas como destino
2. Creación de ediciones de tres y cuatro puntos
3. Levantar y extraer fotogramas
4. Sincronización de bloqueo e info
5. Cuenta atrás y otros
6. Automatizar secuencias
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ANIMACIONES

1. Fotogramas claves
2. Agregar fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Animaciones comunes
5. Interpolación fotogramas clave
6. Movimiento de imágenes fijas en pantalla
7. Ejercicios Prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y COLOR

1. Transparencias
2. Efectos de Chroma
3. Color mate
4. Aplicación de los efectos de corrección de color
5. Corrección de color
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. IMPORTACIÓN, TRANSCRIPCIÓN Y METADATOS

1. Importación I
2. Importación II
3. Administrador de proyectos
4. Copia y pegado entre After Effects y Adobe Premiere
5. Metadatos
6. Transcripción del diálogo
7. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 11. EFECTOS Y TRANSICIONES

1. Efectos fijos y estándar
2. Tipos de efectos
3. Trabajar con efectos
4. Panel Controles de efectos
5. Transiciones
6. Ejercicios prácticos

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTAR

1. Exportación de medios
2. Flujo de trabajo
3. Exportar imágenes
4. Ejercicios prácticos

MÓDULO 2. 3D STUDIO MAX

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

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

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

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

MÓDULO 3. 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
 - 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
 - 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
 - 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

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