

Máster en Diseño Gráfico, Postproducción y Efectos Visuales 3D + Titulación universitaria



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Diseño Gráfico, Postproducción y Efectos Visuales 3D + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
8 ECTS

Titulación

Titulación Múltiple: - Titulación de Máster en Diseño Gráfico, Postproducción y Efectos Visuales 3D con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación Universitaria de 3ds Max con 8 Créditos Universitarios ECTS.



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXX/XXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el aval de la Comisión, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNED (Plan Propio) (Resolución 10/07)



Descripción

El Máster en Diseño Gráfico, Postproducción y Efectos Visuales 3D te ofrece la oportunidad de sumergirte en un sector en plena expansión, donde la creatividad y la tecnología se unen para crear contenido visual impactante. En un mundo donde la demanda de contenido digital es cada vez más exigente, las habilidades en diseño gráfico y efectos visuales son esenciales. Este máster te equipará con el conocimiento necesario en herramientas líderes como After Effects, Cinema 4D y Autodesk Maya, permitiéndote dominar desde la animación y modelado 3D hasta la postproducción y edición avanzada. Aprenderás a crear composiciones complejas, gestionar recursos multimedia y aplicar efectos visuales de última generación. La estructura del programa está diseñada para que adquieras un dominio integral del entorno digital. Participar en este máster no solo incrementará tus competencias técnicas, sino que también te situará a la vanguardia de un sector con un futuro prometedor, aumentando así tus oportunidades laborales en una industria en constante crecimiento.

Objetivos

- Dominar la interfaz de After Effects para crear proyectos de Motion Graphics eficaces.
- Gestionar capas y animaciones en After Effects para producciones complejas.
- Importar y organizar archivos en After Effects de manera eficiente.
- Aplicar efectos tridimensionales avanzados en After Effects para composiciones dinámicas.
- Crear y animar escenas en Cinema 4D con uso efectivo de iluminación y cámaras.
- Renderizar proyectos en Cinema 4D optimizando calidad y tiempo de producción.
- Editar y componer en Adobe Premiere utilizando técnicas avanzadas de efecto y transición.

Para qué te prepara

El Máster en Diseño Gráfico, Postproducción y Efectos Visuales 3D está dirigido a profesionales del diseño y comunicación visual que buscan profundizar en herramientas avanzadas como After Effects, Cinema 4D y Adobe Premiere. Ideal para titulados que deseen dominar técnicas de animación 3D, edición avanzada y efectos visuales, ampliando sus habilidades para proyectos complejos y creativos.

A quién va dirigido

El Máster en Diseño Gráfico, Postproducción y Efectos Visuales 3D te prepara para dominar herramientas avanzadas como After Effects, Cinema 4D, Adobe Premiere, 3D Studio Max y Autodesk Maya. Adquirirás habilidades para crear animaciones, modelar en 3D, aplicar efectos visuales y realizar postproducción de alta calidad. Serás capaz de gestionar proyectos complejos, desde la importación de archivos hasta la exportación final, optimizando el uso de capas, transparencias, y efectos de luz y cámara.

Salidas laborales

- Diseñador de motion graphics para cine y televisión - Artista de efectos visuales en estudios de postproducción - Especialista en animación 3D para videojuegos - Editor de vídeo en agencias de publicidad - Modelador 3D en estudios de arquitectura - Técnico en renderizado para proyectos audiovisuales - Creador de contenidos digitales para plataformas online

TEMARIO

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. 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

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 3DS MAX

1. ¿Qué es 3ds 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. INTRODUCCIÓN A V-RAY PARA 3DS MAX

1. Introducción a V-Ray para 3ds Max
2. Como iniciar V-Ray para 3ds Max
3. Interfaz del usuario
4. Organización del modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. MATERIALES

1. Introducción
2. La luz sobre los objetos y los materiales
3. Materiales PBR
4. Creación de materiales

5. Edición de materiales
6. Texturas
7. Mapas
8. Materiales en el modelo

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ILUMINACIÓN

1. Métodos aplicados a la iluminación
2. Iluminación de un objeto de la escena
3. Iluminación espacios interiores
4. Iluminación espacios exteriores
5. Render de prueba

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ESCENAS Y CÁMARAS

1. Ubicación y configuración de cámaras
2. Recorridos virtuales

UNIDAD DIDÁCTICA 13. 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 14. PARÁMETROS Y GENERACIÓN DE RENDERS

1. Motor de render
2. Configuración del motor de render

UNIDAD DIDÁCTICA 15. POSTPRODUCCIÓN

1. ¿Qué es la postproducción?
2. Técnicas de edición de imagen

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

