

Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación



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.



Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**

Titulación

Titulación Expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional





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-XXXXXX.
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.
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 del Consejo Español del Comercio Exterior y Social de la UNESCO (Ibero-Producción 2002)



Descripción

Este Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación le ofrece una formación especializada en al materia. Cinema 4D es un programa de creación de gráficos y animación 3D que permite modelado (primitivas, splines, polígonos, etc), texturización y animación. Sus principales virtudes son una muy alta velocidad de renderización, una interfaz altamente personalizable y flexible y una curva de aprendizaje (comparado con otros programas de prestaciones profesionales similares) muy vertical, en poco tiempo se aprende mucho. El presente curso dotará al alumno de todos los conocimientos necesarios sobre la animación y el diseño 3D a través de Cinema 4D.

Objetivos

- Modelar formas inorgánicas y orgánicas
- Generar imágenes renderizadas
- Generar animaciones

Para qué te prepara

Este Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación está dirigido a todos aquellos profesionales de esta rama profesional. Además Este curso está dirigido a cualquier persona que sin conocimientos previos quiera introducirse en el sector de la animación 3D a través de Cinema 4D ya sea para su desarrollo personal o profesional.

A quién va dirigido

Este Master Internacional Modelado 3d, Render y Animación le prepara para conseguir una titulación profesional. El presente curso dotará al alumno de todos los conocimientos necesarios sobre la animación y el diseño 3D a través de Cinema 4D. Con este curso el alumno descubrirá todas las posibilidades de Cinema 4D y cómo adaptarlo a su forma de trabajar, ya que se amolda fácilmente a las necesidades del usuario, para que pueda trabajar de la manera más eficaz posible.

Salidas laborales

Trabajar en cine y televisión desarrollando efectos especiales y animación 3D. Empresas de creación de videojuegos. Estudios de Infoarquitectura. Empresas de Marketing y Diseño Publicitario, diseño de contenidos audiovisuales, etc.

TEMARIO

PARTE 1. MODELADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

1. Introducción
2. Elementos de la interfaz

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar con escenas
2. Importar y Exportar
3. Manipulación de visores
4. Vistas
5. Explorar escenas
6. Niveles de representación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

1. Creación de primitivas
2. Propiedades de primitivas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRANSFORMACIONES

1. Seleccionar y ocultar objetos
2. Mover, Rotar y Escalar
3. Grupos y Protección
4. Conectar objetos
5. Hacer editable

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SPLINES

1. Splines primitivas
2. Propiedades de las splines
3. Splines a mano alzada
4. Edición de Splines
5. NURBS

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

1. Copiar objetos
2. Duplicar objetos
3. Matriz
4. Alinear objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CAPAS

1. Creación y eliminación
2. Incluir objetos
3. Gestor de capas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

1. Aplicación de deformadores
2. Deformadores I
3. Deformadores II

UNIDAD DIDÁCTICA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

1. Materiales predefinidos
2. Editar materiales
3. Creación de materiales

UNIDAD DIDÁCTICA 10. ILUMINACIÓN

1. Tipos de luces
2. Parámetros de luces

UNIDAD DIDÁCTICA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

1. Cámaras
2. Elementos de escena

UNIDAD DIDÁCTICA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

1. Paleta de tiempo
2. Animaciones automáticas
3. Animaciones manuales
4. Editar animaciones
5. Alinear trayectorias a formas Splines

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. Deformadores de partículas

UNIDAD DIDÁCTICA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

1. Renderizar escenas
2. Renderizar animaciones

PARTE 2. ADOBE ANIMATE CC PARA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN. LAS BASES DE ANIMATE

1. Contenidos animados para internet: HTML5, Flash y Animate
2. Repaso a la interfaz de Animate

3. Tipos de documento exportados por Animate
4. Contenidos utilizables en Animate
5. Uso de textos en Animate
6. Conversión de contenidos swf a HTML5
7. Ejemplo de animación para HTML5 canvas

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN CON ANIMATE

1. La línea de tiempo. Capas y fotogramas
2. La animación más básica. Tipos de fotograma
3. Animación fotograma a fotograma en Animate
4. Símbolos en Animate
5. Creando interpolaciones clásicas en Animate
6. Anidación de animaciones en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTERPOLACIÓN CLÁSICA EN ANIMATE

1. Interpolaciones clásicas en Animate
2. Ajustes de transformaciones dependiendo del punto de ajuste
3. Aceleración en la interpolación clásica
4. Control de la rotación en Animate
5. Uso de guías en la interpolación clásica
6. Guías basadas en trazos de grosor y color variable
7. Animación cíclica en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERPOLACIÓN DE MOVIMIENTO EN ANIMATE

1. Interpolando movimiento con Animate
2. Modificamos trazados en las interpolaciones
3. Editor avanzado en Animate
4. Aceleración en la interpolación de movimiento
5. Animación cíclica en Animate
6. Copia de animación entre distintos objetos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANIMACIÓN DE FORMA EN ANIMATE

1. Animación de forma usando Animate
2. Control de la deformación mediante consejos de forma
3. Animación de líneas con diferentes anchuras

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON ANIMATE. HUESOS

1. Estructuras anidadas de símbolos para crear personajes
2. Uso de huesos sobre símbolos
3. Modificaciones y límites en movimientos basados en huesos
4. Uso de huesos en las formas
5. Creación de sprite sheets en Animate

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN CON EFECTOS Y SINCRONIZACIÓN EN ANIMATE

1. Uso de máscaras para crear animaciones complejas
2. Máscaras basadas en líneas complejas
3. Símbolos gráficos versus clips de película
4. Sincronización de animación compleja usando gráficos
5. Animación con letras en Animate
6. Incrustando sonidos en Flash. Opciones de uso del sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PUBLICACIÓN FINAL DE CONTENIDOS CON ANIMATE

1. Configuración de publicación en Animate
2. Optimización de los contenidos generados en Animate
3. Aplicando enlaces a nuestros banners en Animate

PARTE 3. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A MAYA

1. Introducción a Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELADO

1. Modelado

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELADO ORGÁNICO

1. Modelado orgánico

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LIGHTING

1. Lighting

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SUPERFACES Y TEXTURAS

1. Superfices y texturas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CÁMARAS

1. Cámaras

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ANIMACIÓN

1. Animación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. XGEN, NHAIR Y PAINTFX

1. Xgen, Nhair y Paintfx

UNIDAD DIDÁCTICA 9. POSPRODUCCIÓN CON NUKESTUDIO

1. Posproducción con Nukestudio

