



Técnico Superior en Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max

Técnico Superior en Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max

Duración: 300 horas

Precio: consultar euros.

Modalidad: A distancia

Metodología:

El Curso será desarrollado con una metodología a Distancia/on line. El sistema de enseñanza a distancia está organizado de tal forma que el alumno pueda compatibilizar el estudio con sus ocupaciones laborales o profesionales, también se realiza en esta modalidad para permitir el acceso al curso a aquellos alumnos que viven en zonas rurales lejos de los lugares habituales donde suelen realizarse los cursos y que tienen interés en continuar formándose. En este sistema de enseñanza el alumno tiene que seguir un aprendizaje sistemático y un ritmo de estudio, adaptado a sus circunstancias personales de tiempo

El alumno dispondrá de un extenso material sobre los aspectos teóricos del Curso que deberá estudiar para la realización de pruebas objetivas tipo test. Para el aprobado se exigirá un mínimo de 75% del total de las respuestas acertadas.

El Alumno tendrá siempre que quiera a su disposición la atención de los profesionales tutores del curso. Así como consultas telefónicas y a través de la plataforma de teleformación si el curso es on line. Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido y de las horas del mismo.

Profesorado:

Nuestro Centro fundado en 1996 dispone de 1000 m2 dedicados a formación y de 7 campus virtuales.

Tenemos una extensa plantilla de profesores especializados en las diferentes áreas formativas con amplia experiencia docentes: Médicos, Diplomados/as en enfermería, Licenciados/as en psicología, Licenciados/as en odontología, Licenciados/as en Veterinaria, Especialistas en Administración de empresas, Economistas, Ingenieros en informática, Educadores/as sociales etc...

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas de las siguientes formas:

- Por el aula virtual, si su curso es on line
- Por e-mail
- Por teléfono

Medios y materiales docentes

- Temario desarrollado.
- Pruebas objetivas de autoevaluación y evaluación.
- Consultas y Tutorías personalizadas a través de teléfono, correo, fax, Internet y de la Plataforma propia de Teleformación de la que dispone el Centro.



Titulación:

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por correo o mensajería la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Programa del curso:

MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

TEMA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

TEMA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

TEMA 3. PREPARAR LA ESCENA

TEMA 4. MODELAR EL CUERPO

1. La pierna
2. Las caderas
3. El tronco
4. El brazo
5. Detallar el cuerpo

TEMA 5. LA MANO

TEMA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

MÓDULO 2. LA CABEZA

TEMA 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

TEMA 8. LA OREJA

1. Modelado de la oreja
2. Unir a la cabeza

TEMA 9. UNIR CON EL CUERPO

MÓDULO 3. TERMINANDO LA FIGURA

TEMA 10. UNIR LAS MITADES

TEMA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

1. El bañador
2. Dientes y lengua
3. Perilla y cejas
4. El pelo

TEMA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

1. La piel
2. Los ojos
3. El resto de elementos

MÓDULO 4. RIGGING

TEMA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

TEMA 14. ANIMACIÓN FACIAL

1. Preparar nuestro personaje
2. El modificador Morpher
3. Modelar las expresiones

TEMA 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

TEMA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

MÓDULO 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

TEMA 17. LOS HUESOS

TEMA 18. EXPRESIONES

TEMA 19. AUTO KEY Y SET KEY

TEMA 20. LA BARRA DE TIEMPO

TEMA 21. PROPIEDADES DE REPRODUCCIÓN

TEMA 22. LA HOJA DE RODAJE

TEMA 23. EL EDITOR DE CURVAS

1. Comprendiendo las curvas
2. Elementos del editor de curvas
3. Manipulando las curvas de Biped

TEMA 24. PASOS

MÓDULO 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

TEMA 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

TEMA 26. MÉTODO DE TRABAJO

1. Storyboard
2. Animática
3. Poses clave
4. Arcos
5. Animación secundaria
6. Curvas

TEMA 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