



Carval Formacion sl



Modelado digital con practicas.

Curso · A Distancia

349 € IVA inc.

Conceptos artísticos de animación

Tipología	Curso
Nivel	Nivel intermedio
Metodología	A distancia
Duración	4 Meses
Inicio	Fechas a elegir
Prácticas en empresa	Sí
Envío de materiales de aprendizaje	Sí

Emagister.com y Carval Formación lanzan su novedoso curso semipresencial de modelado digital por 4 meses con posibilidad de poner e práctica lo aprendido.

El presente programa tiene como finalidad darle a los estudiantes las herramientas, programas y técnicas especiales para el modelado y animación en 3D en la construcción desde figuras primitivas hasta videojuegos y páginas web.

Si quieres procesar las imágenes que creas en tu mente y plasmarlas a través de un software en 3D, esta es la oportunidad perfecta para ampliar esos conocimientos y diferenciarte en el mundo del diseño. Te invitamos a entrar a Emagister.com y dejar tus datos para poder ponerte en contacto con tus datos.

Instalaciones y fechas

A distancia

INICIO

Fechas a elegir

Matrícula abierta

A tener en cuenta

¿A quién va dirigido?



Requisitos



¿Qué pasará tras pedir información?



Preguntas & Respuestas

Opiniones

Logros de este Centro

2025	2024	2023	2022	2021	2020	2019	2018	2017	2016
									AÑ

¿Cómo se consigue el sello CUM LAUDE?



Materias

- ✓ Modelado
- ✓ Modelado 3D
- ✓ Diseño
- ✓ Diseño web
- ✓ Modelar
- ✓ Técnico
- ✓ Imágenes
- ✓ 3D
- ✓ Ordenador
- ✓ Procesamiento

Profesores



Alberto Cubero
TUTOR

Temario

Modelado digital, definición
Reseña de software 3D
Configuración de la escena e interfaz
Navegación 3D
Topología (mallas geométricas)

Vistas ortogonales
Creación y manipulación de figuras primitivas
Conceptos de modelado
Uso correcto de las herramientas
Modelado de polígonos
Prácticas de modelado
Modelado no orgánico (modelado de objetos)
Herramientas de edición de polígonos
Bloqueo de una nave
Modelado con referencias visuales
Prácticas de modelado con referencias
Lentes de cámara en 3D
Modelado no orgánico con imágenes laterales
Prácticas de modelado con imágenes laterales
Creación de 3 objetos 3D
Deformadores
Modelado de superficies (NURBS)
Suavizado geométrico
Introducción al modelado orgánico (figuras de naturaleza)
Práctica de modelado de objetos orgánicos
Modelo de una mano
Práctica de modelos orgánicos
Modelado orgánico con referencias
Diseño de un personaje básico
Correcto modelado de un cuerpo
Modelado para videojuegos
Escenarios
Modelado de escenas
Escenografía
Práctica de construcción de escenarios
Los 12 principios de animación aplicados
Percepción del movimiento
El fotograma clave
Práctica de animación
Animación de la cámara
Como preparar la escena para animar
Animación sin fotogramas clave
Manipulación de los fotogramas
Técnicas de animación
Práctica de bola rebotando
Práctica guiada de bola rebotando
Editor de animación
Conceptos artísticos de animación
Ejercicio de pelotas rebotando (bola de ping pong y bola de plomo)
Tipos de luces en 3D
Iluminación básica de 3 puntos en 3D
Cámaras 3D
Procesamiento de imágenes básico.