

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





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos **ESIBE**

2 | **Rankings**

3 | **Alianzas y
acreditaciones**

4 | **By EDUCA
EDTECH
Group**

5 | **Metodología
LXP**

6 | **Razones por
las que
elegir ESIBE**

7 | **Financiación
y Becas**

8 | **Métodos de
pago**

9 | **Programa
Formativo**

10 | **Temario**

11 | **Contacto**

SOMOS ESIBE

ESIBE es una **institución Iberoamericana de formación en línea** que tiene como finalidad potenciar el futuro empresarial de los profesionales de Europa y América a través de masters profesionales, universitarios y titulaciones oficiales. La especialización que se alcanza con nuestra nueva **oferta formativa** se sustenta en una metodología en línea innovadora y unos contenidos de gran calidad.

Ofrecemos a nuestro alumnado una **formación de calidad sin barreras físicas**, flexible y adaptada a sus necesidades con el finde garantizar su satisfacción y que logre sus metas de aprendizaje más ambiciosas. Nuestro modelo pedagógico se ha llevado a miles de alumnos en toda Europa, enriqueciendo este recorrido de la mano de **universidades de prestigio**, con quienes se han alcanzado alianzas.

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



Conectamos continentes,
Impulsamos conocimiento



QS, sello de excelencia académica
ESIBE: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE ESIBE

ESIBE ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias a sus programas de Master profesionales y titulaciones oficiales.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean indicadores como la excelencia académica, la calidad de la institución, el perfil de los profesionales.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



BY EDUCA EDTECH

ESIBE 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.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR ESIBE

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



100% ONLINE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online**



PLATAFORMA EDUCATIVA

Nuestros alumnos 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 on 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 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. Bolsa de Empleo y Prácticas

Nuestros alumnos tienen acceso a **ofertas de empleo y prácticas**, así como el **acompañamiento durante su proceso de incorporación al mercado laboral** en nuestro ámbito nacional.

7. Comunidad Alumni

Nuestros alumnos tienen acceso automático a servicios complementarios gracias a una **Networking formada con alumnos en los cinco continentes**.



8. Programa de Orientación Laboral

Los alumnos cuentan con **asesoramiento personalizado** para mejorar sus skills y afrontar con excelencia sus procesos de selección y promoción profesional.



9. Becas y Financiación

Nuestra Escuela ofrece **Becas para profesionales latinoamericanos y financiación sin intereses y a la medida**, de modo que el factor económico no sea un impedimento para que los profesionales tengan acceso a una formación internacional de alto nivel.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin intereses de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



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



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Titulación Múltiple: - Titulación de Máster Superior en Grafismo, Postproducción y 3DVFX con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria de 3D Studio Max con 5 Créditos Universitarios ECTS. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



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.

Objetivos

Los objetivos que se pretenden adquirir en este Master en Grafismo, Postproducción y 3DVFX son los siguientes: - 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 está dirigido a aquellos estudiantes y profesionales del ámbito audiovisual, diseñadores gráficos, diseñadores Web, productores de vídeo y cualquier persona que desee incorporarse y/o profundizar en técnicas de grafismo, postproducción y 3DVFX, para lograr así un nivel más experto en la materia, consolidando aptitudes y conocimientos de esta rama profesional.

A quién va dirigido

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

Una vez finalizada la presente formación en el máster, habrás adquirido las competencias profesionales que aumentarán tus expectativas laborales en los siguientes sectores: Edición y montaje de vídeo, Empresas de creación de videojuegos, Estudios de Infoarquitectura, Empresas de Marketing y Diseño Publicitario, diseño de contenidos audiovisuales, etc.

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 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



By
EDUCA EDTECH
Group