

BLENDER: EXPERTO EN MODELADO ORGÁNICO CON LOOPS + 3D STUDIO



250,00 € - 350,00 €

Si trabaja en el sector del diseño gráfico y desea especializarse en el diseño 3D para modelado y animación este es su momento, con el Curso de Blender: Experto en Modelado Orgánico con Loops + 3D Studio podrá adquirir los conocimientos oportunos para desarrollar esta función de la mejor forma posible y llegar a crear personajes.

Categorías: [Administración y Oficinas](#), [Cursos online](#), [Diseño Gráfico](#), [Informática Diseño y Programación](#)

INFORMACIÓN

Duración	340 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL

Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

PARTE 1. MODELADO ORGÁNICO CON LOOPS EN BENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN AL CURSO MODELADO ORGÁNICO PARA LOOPS EN BLENDER

1. Objetivos del curso Modelado orgánico con loops en Blender
2. Modelado orgánico con loops en Blender

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ORGANIZACIÓN DEL MODELADO

1. Modelado en vacío y a partir de referencia
2. Colocaciones de todas las referencias

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MODELO DE LA CABEZA

1. Modelo de caja
2. Recolocación de los segmentos y movimiento
3. Movimiento de subdivisiones por el resto de ejes
4. Afinar los loops con escultura
5. Loops de los ojos, boca, orejas , nariz

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELO DE TORSO CON LOOPS

1. Modelo a partir de las cajas
2. Crear brazos
3. Modelado de las manos y de pulgar

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO DE LAS PIERNAS

1. Modelo de pierna con ritmo
2. Ampliación de modelo del pie

UNIDAD DIDÁCTICA 6. USO DE ELEMENTOS UNIDOS AL MODELO

1. Sobre la cabeza al cuerpo
2. Unir dos partes
3. La diferencia entre los modificadores
4. Suavizado y detallado del modelo
5. Escultura en el torso en loops piernas y espalda
6. Finalización del curso Modelado orgánico con loops en Blender

PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

1. MÓDULO 1. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PREPARAR LA ESCENA

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MODELAR EL CUERPO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA MANO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

1. MÓDULO 2. LA CABEZA

UNIDAD DIDÁCTICA 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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA OREJA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. UNIR CON EL CUERPO

1. MÓDULO 3. TERMINANDO LA FIGURA

UNIDAD DIDÁCTICA 10. UNIR LAS MITADES

UNIDAD DIDÁCTICA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

1. La piel
2. Los ojos
3. El resto de elementos
4. MÓDULO 4. RIGGING

UNIDAD DIDÁCTICA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

UNIDAD DIDÁCTICA 14. ANIMACIÓN FACIAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA 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

UNIDAD DIDÁCTICA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

1. MÓDULO 5. HERRAMIENTAS PARA LA ANIMACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 17. LOS HUESOS

UNIDAD DIDÁCTICA 18. EXPRESIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 19. AUTO KEY Y SET KEY

UNIDAD DIDÁCTICA 20. LA BARRA DE TIEMPO

UNIDAD DIDÁCTICA 21. PROPIEDADES DE REPRODUCCIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 22. LA HOJA DE RODAJE

UNIDAD DIDÁCTICA 23. EL EDITOR DE CURVAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 24. PASOS

1. MÓDULO 6. ANIMACIÓN DE PERSONAJES

UNIDAD DIDÁCTICA 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

UNIDAD DIDÁCTICA 26. MÉTODO DE TRABAJO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 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