

## ESPECIALISTA TIC EN MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX (ONLINE)



**350,00 € - 425,00 €**

Con la aparición de las nuevas tecnologías, el modelado y animación de personajes en 3D es una disciplina que se encuentra en auge. Con el fin de responder a estas necesidades, se elabora este curso que tiene como principal objetivo desentrañar conceptos como modelado, texturizado, rigging, demo, reel, etc. convirtiéndose en la herramienta que capacite al alumno/a para elaborar videojuegos, películas o cortos, entre otros productos mediante el software 3D Studio Max.n

**Categorías:** [Creación y Desarrollo Multimedia en 2D y 3D](#), [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

### INFORMACIÓN

**Duración**

300 h

<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL
<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
<b>Precio</b>	Particular, Empresa

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### 1. 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

1. 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**

1. 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
4. 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**

1. 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**

1. 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