



EUROINNOVA.ES
Líder en Formación a distancia

***Master en Creación y Desarrollo de
Contenidos y Animaciones Multimedia 2D /***

Master en Creación y Desarrollo de Contenidos y Animaciones Multimedia 2D / 3D

Duración: 600 horas

Precio: 900 € *

Modalidad: A distancia

* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

Descripción

Formación de postgrado pensada para crear y desarrollar elementos multimedia y elementos dentro de las animaciones tridimensionales para su utilización en campos como el de la publicidad y la informática a nivel profesional.



A quién va dirigido

Creativos, diseñadores, titulados en Bellas Artes, profesionales del mundo de la imagen y sonido, publicistas, expertos en marketing, departamentos de comunicación, así como cualquier persona que desee adquirir competencias para desempeñar funciones profesionales como creativo de Contenidos Multimedia y Animaciones 3D.

Objetivos

- Adquirir los conocimientos necesarios en los principales programas de diseño gráfico, modelado y retoque fotográfico, a partir de los cuales podrá desarrollar proyectos gráficos de gran envergadura combinando las posibilidades de los programas aprendidos.
- Convertirse en un Experto en Animaciones en 3D, Spots Publicitarios, CDs y DVDs corporativos, Contenidos Didácticos en Formato Multimedia, etc.

Para que te prepara

Prepárese para obtener una titulación oficial de postgrado con categoría de master, y especialización y la creación y desarrollo de contenidos multimedia y desarrollo de animaciones en tres dimensiones. Trabaje como Experto en Infografía y Diseño 3D, Tratamiento de Imágenes, Desarrollo de Aplicaciones y CDs Multimedia.

Salidas laborales

Estudios de diseño gráfico y desarrollo multimedia.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Metodología

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.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo los manuales teóricos así como completando paso a paso todos los contenidos de los CDROMS Multimedia correspondientes al curso, realizando las distintas prácticas que se adjuntan en el Cuaderno de Ejercicios.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, el Cuaderno de Ejercicios. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- Manual teórico 'Adobe Photoshop CS4'
- Manual teórico '3D Studio Max 2010'
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Flash CS5'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Modelado y Animación de Personajes con 3D Studio Max'
- CDROM 'Curso Multimedia 3D Studio Max 2010'
- Cuaderno de ejercicios
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Adobe Photoshop CS4'
- Cuaderno de ejercicios

- Manual teórico 'Adobe Flash CS5'



+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Profesorado y servicio de tutorías

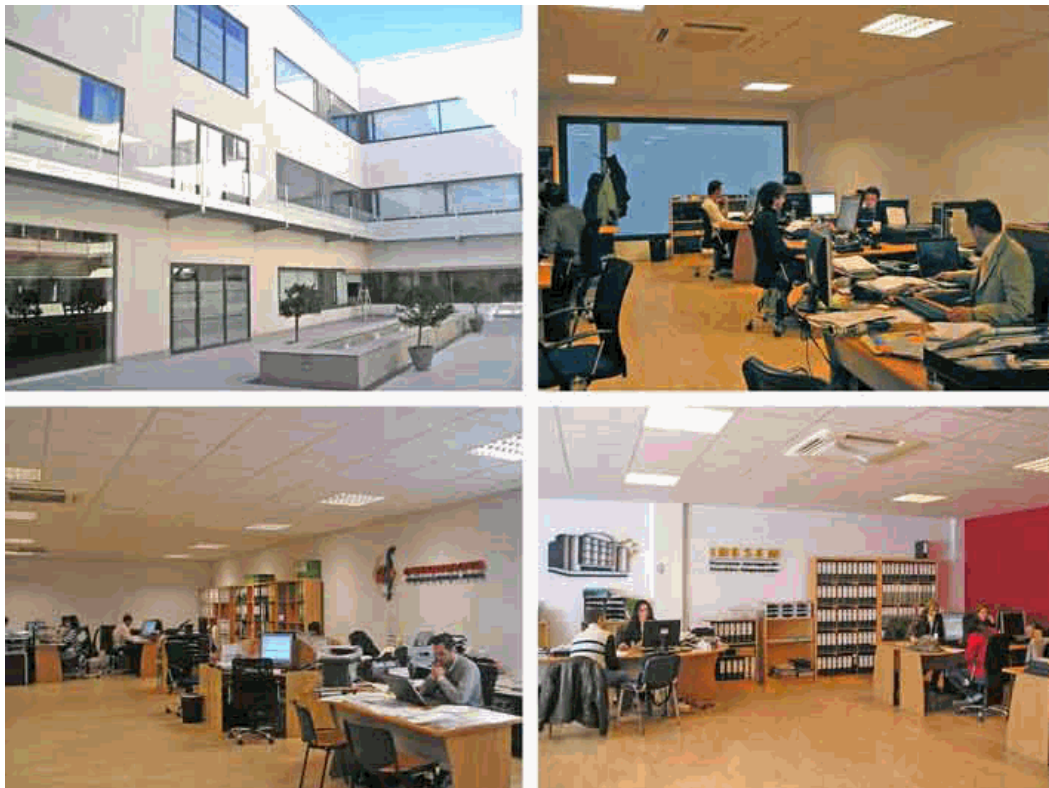
Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional.

Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MÓDULO 1. 3D STUDIO MAX 2010

TEMA 1. LA INTERFAZ DE 3D STUDIO MAX 2010

¿Qué es 3D Studio Max?

Elementos de la interfaz

El panel de comandos

La barra inferior

TEMA 2. LAS VENTANAS GRÁFICAS

Las ventanas de visualización

Las vistas

Utilización de los gizmos de navegación (ViewCube y Steering Wheels)

Utilización de la rueda de desplazamiento

Opciones de la ventana gráfica

TEMA 3. CREACIÓN Y EDICIÓN DE ESCENAS

Crear y guardar escenas

Importar y exportar escenas

TEMA 4. CREACIÓN DE OBJETOS

Creación de objetos

Cambiar nombre y color

TEMA 5. MÉTODOS DE CREACIÓN EN EL MODELADO DE OBJETOS

Los métodos de creación

Creación de Splines

TEMA 6. SELECCIÓN Y MODIFICACIÓN DE OBJETOS

Métodos de selección

Modificar objetos

Segmentos

TEMA 7. LOS MODIFICADORES EN EL MODELADO TRIDIMENSIONAL

Los modificadores

La pila de modificadores

TEMA 8. MODELADO DE OBJETOS

Polígonos

Métodos de selección

Modificar partes de un proyecto

Las normales

Chaflán, extrudido y bisel

Principales herramientas de modelado

TEMA 9. PROPIEDADES DE LOS MATERIALES. MATERIAL EDITOR

Introducción a las Propiedades de los materiales

Material editor

Material / Map Browser y Navigator

Material estándar y sombreadores

Mapas 2D

Mapas 3D

+ Información Gratis

Materiales compuestos y modificadores

TEMA 10. LAS CÁMARAS Y LAS LUCES

Cámaras

Luces

TEMA 11. LA ANIMACIÓN DE OBJETOS

La animación con Auto Key

La animación con Set Key

Edición de fotogramas clave

Propiedades de reproducción

Modificaciones desde la hoja de rodaje

El editor de curvas

TEMA 12. LA RENDERIZACIÓN

¿Qué es la renderización?

Renderización

Efectos de renderización

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

TEMA 1. ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL FRENTE A ANIMACIÓN TRADICIONAL

TEMA 2. DISEÑO DEL PERSONAJE

TEMA 3. PREPARAR LA ESCENA

TEMA 4. MODELAR EL CUERPO

TEMA 5. LA MANO

TEMA 6. UNIÓN DE LAS PIEZAS

TEMA 7. LA CABEZA

TEMA 8. LA OREJA

TEMA 9. UNIR CON EL CUERPO

TEMA 10. UNIR LAS MITADES

TEMA 11. MODELAR LOS ELEMENTOS QUE FALTAN

TEMA 12. TEXTURIZAR LA FIGURA

TEMA 13. ¿QUÉ ES EL RIGGING?

TEMA 14. ANIMACIÓN FACIAL

TEMA 15. APLICAR BIPED A UN PERSONAJE

TEMA 16. LOS OJOS Y LOS DIENTES

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

TEMA 24. PASOS

TEMA 25. TEORÍA DE LA ANIMACIÓN: LOS DOCE PRINCIPIOS

TEMA 26. MÉTODO DE TRABAJO

TEMA 27. PREPARANDO LA DEMO REEL

MÓDULO 3. ADOBE FLASH CS5

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



Dirigido a

Requisitos mínimos

¿Que es Adobe Flash CS5?

TEMA 2. EL ENTORNO DE TRABAJO I

Tipos de gráficos

Flujo de trabajo Flash CS5

Ver el área de trabajo

Menús

Gestión de ventanas y paneles

Guardar espacio de trabajo

Preferencias en flash

TEMA 3. EL ENTORNO DE TRABAJO II

El escenario y propiedades del documento

Herramientas

Línea de tiempo y capas

Vistas del documento

Reglas, guías y cuadrículas

Deshacer, rehacer, historial

Películas Flash

TEMA 4. ADMINISTRACIÓN DE DOCUMENTOS

Crear documentos

Las plantillas

Importación de imágenes e ilustraciones

Illustrator y Flash

Photoshop y Flash

Archivos Flash

Creación de proyectos

TEMA 5. DIBUJAR EN FLASH

Información sobre el dibujo

Modos de dibujo

Preferencias de dibujo

Herramientas básicas

Herramientas avanzadas

Herramienta pluma

Editar contornos

TEMA 6. TRABAJAR CON OBJETOS

Transformar objetos

Seleccionar objetos

Combinación de objetos

Borrar y eliminar objetos

Alinear objetos

Mover y copiar objetos

TEMA 7. COLOR EN FLASH

Selector de color

Degradados

Herramienta transformar degradados

Herramienta bote de tinta y cubo de pintura

Panel de Kuler

Herramienta cuentagotas y pincel rociador

+ Información Gratis

La Herramienta deco

TEMA 8. SÍMBOLOS, INSTANCIAS Y BIBLIOTECAS

Símbolos

Crear un símbolo

Bibliotecas

Instancias

Símbolos gráficos

Crear un botón

Clip de película

TEMA 9. LÍNEA DE TIEMPO Y ANIMACIÓN

Línea de tiempo

Las Capas

Animaciones

Animaciones fotograma a fotograma

Animaciones de forma

Animación interpolada

Interpolación clásica

Interpolación de movimiento

Editor de movimiento

Animaciones con guías

Animar objetos 3D

TEMA 10. ESCENAS, FILTROS, MÁSCARAS Y CINEMÁTICA

Escenas

Filtros

Tipos de filtros

Modos de Mezcla

Capas de máscara

Cinemática inversa

Esqueleto en una forma

Esqueleto en un símbolo

TEMA 11. TEXTO

Text Layout Framework (TLF)

Propiedades de caracteres TLF

Propiedades de párrafo TLF

Propiedades de contenedor y flujo

Fluir texto en cajas

Texto Clásico

Tipos de texto clásico

Incorporar fuentes

TEMA 12. SONIDO Y VIDEO

Sonidos en Flash

Formatos de sonido admitidos

Sonido en la línea de tiempo

Añadir sonido a un botón

Editar un sonido

Comprimir un sonido

Importar video

Propiedades del video

Adobe Media Encoder

TEMA 13. ACCIONES Y PUBLICACIÓN

Introducción a ActionScript
Panel acciones
Acciones más comunes
Panel Fragmentos de código
Formularios
Configurar publicación
Exportar en flash

MÓDULO 4. ADOBE PHOTOSHOP CS4

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

Objetivo del curso
A quién va dirigido el curso
Requisitos mínimos
¿Que es Adobe Photoshop?

TEMA 2. CONCEPTOS BÁSICOS

Novedades del programa
Tipos de imágenes
Resolución de imagen
Formato PSD
Formatos de imagen

TEMA 3. ÁREA DE TRABAJO

Abrir y guardar una imagen
Crear un documento nuevo
Área de trabajo
Plataforma de trabajo
Gestión de ventanas y paneles
Guardar un espacio de trabajo
Modos de pantalla
Ejercicios prácticos

TEMA 4. PANELES Y MENÚS

Barra menú
Barra de herramientas
Opciones de herramientas
Barra de estado
Paletas
Ventana navegador
Ventana información
Ventana color
Ventana, historia y deshacer
Zoom y mano
Ejercicios prácticos

TEMA 5. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN

Herramienta Marco
Herramienta Lazo
Herramienta Varita
Herramienta de Selección Rápida
Herramienta Mover
Sumar y restar selecciones
Modificar selecciones

+ Información Gratis

Perfeccionar bordes

Ejercicios prácticos

TEMA 6. HERRAMIENTAS DE DIBUJO Y EDICIÓN

Herramienta Pincel

Crear Pinceles personalizados

Herramienta Lápiz

Herramienta Sustitución color

Herramienta Pincel de historia

Herramienta Pincel histórico

Herramienta Degradado

Herramienta Bote de pintura

Crear motivos personalizados

Ejercicios prácticos

TEMA 7. HERRAMIENTAS DE RETOQUE Y TRANSFORMACIÓN

Retoque y transformación

Herramienta Recortar

Cambiar el tamaño del lienzo

Herramienta Pincel corrector puntual

Herramienta Ojos rojos

Herramienta Parche

Tampón de Clonar

Tampón de Motivo

Herramienta Borrador

La herramienta Desenfocar

La herramienta Enfocar

Herramienta Sobreexponer y Subexponer

Herramienta Esponja

Herramienta Dedo

Ejercicios prácticos

TEMA 8. CAPAS

Conceptos básicos de Capas

El panel Capas

Capa Fondo

Trabajar con Capas

Alinear Capas

Rasterizar capas

Opacidad y fusión de capas

Estilos y efectos de capa

Capas de ajuste y relleno

Combinar capas

Exportar capas

Máscaras de capa

Ejercicios prácticos

TEMA 9. HERRAMIENTAS DE TEXTO

Introducir texto

Cambiar caja y convertir texto

Formato de caracteres

Formato de párrafo

Rasterizar y filtros en texto

Deformar texto
Crear estilos de texto
Relleno de texto con una imagen
Ortografía
Ejercicios prácticos

TEMA 10. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

Modos de dibujo
Herramienta Pluma
Ventana Trazados
Convertir trazados en selecciones
Pluma de forma libre
Pluma magnética
Capas de forma
Herramienta Forma
Forma personalizada
Ejercicios prácticos

TEMA 11. REGLAS, ACCIONES, FILTROS Y CANALES

Reglas, guías y cuadrícula
La herramienta Regla
Acciones
Filtros
Objetos inteligentes
Filtros inteligentes
Canales
Máscara rápida
Canales Alfa
Ejercicios prácticos

TEMA 12. TRANSFORMAR IMÁGENES Y GRÁFICOS WEB

Transformar imágenes
Deformar un elemento
Tamaño de la imagen
Resolución de la imagen y el monitor
Rollover
Los sectores
Tipos de sectores
Propiedades de los sectores
Modificar sectores
Guardar para web
Guardar sectores
Generación de capas CSS para gráficos Web
Ejercicios prácticos

TEMA 13. IMPRESIÓN

Impresión de escritorio
Pruebas de color en pantalla
Perfiles de color
Imprimir una imagen
Preparación para imprenta
Ejercicios prácticos

+ Información Gratis

+ Información Gratis

www.euroinnova.es

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

