



**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](http://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

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

- Manual teórico 'Adobe Flash CS5'



+ Información Gratis

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244



## Profesorado y servicio de tutorías

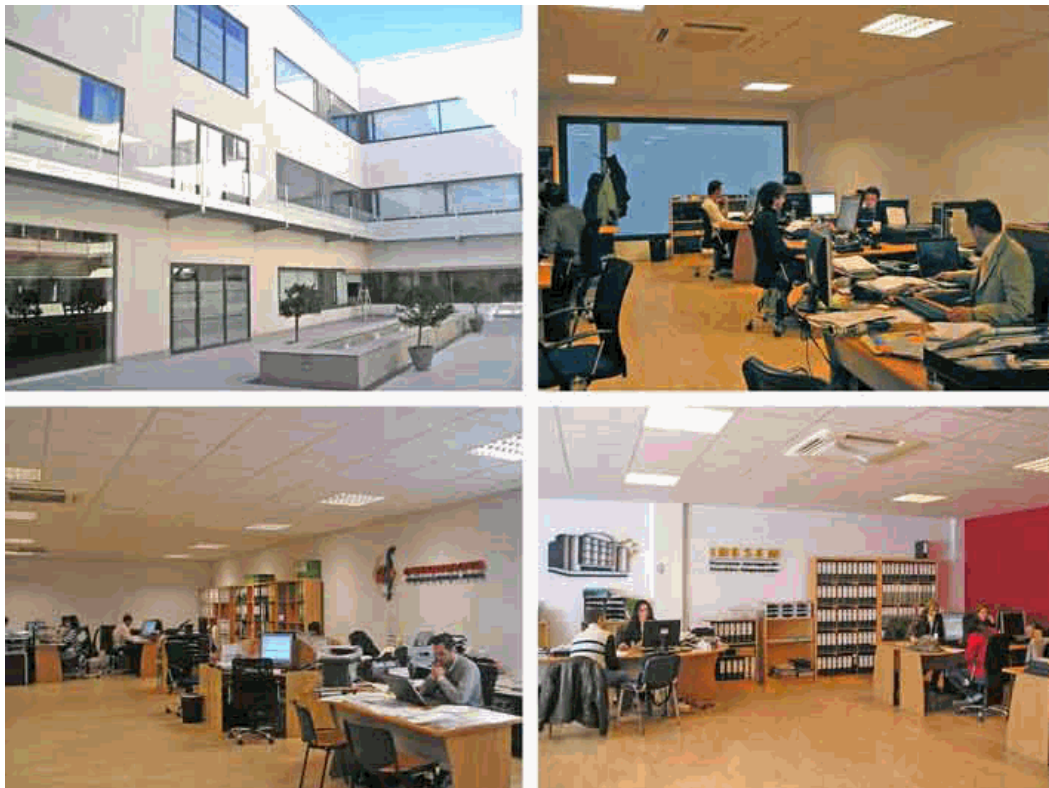
Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia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

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200

Fax: 958 050 244

