



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 1**

### **“INTRODUCCIÓN A ENTORNOS VIRTUALES”**

#### **OBJETIVO:**

1. En este módulo el alumno conocerá el mundo del 3D, sus diferentes aplicaciones y software existentes en el mercado.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

1. Introducción a las tecnologías 3D. 2. Aplicaciones y software existentes en el mercado para entornos virtuales.

**Duración:** 10 Horas.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 2**

### **“ANIMACIÓN 3D: INTERFACE, MODELADO Y TEXTURIZADO”**

#### **OBJETIVOS:**

1. En este módulo el alumno conocerá y manejará la interfaz del software, creará superficies y objetos en 3D, conocerá las técnicas profesionales de modelado 3D, así como también la correcta aplicación de texturas y materiales.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

1. Uso y manejo de la interface del Software 3D Studio.
2. Creación de superficies y objetos en 3D.
3. Primitivas estándar y extendidas.
4. Comandos seleccionar, mover, rotar y escalar.
5. Pivotes.
6. Copias y arreglos.
7. Layer Manager y Environment.
8. Manejo de técnicas de Modelado profesional.
9. Splines (Editando Splines).
10. Modificadores (lathe, extrude).
11. Compound Objects (Loft, Booleans).
12. Editing Mesh.
13. Aplicación de Texturas y Materiales.
14. Editor de materiales.
18. Materiales y mapas.
16. Modificador UVW Map.

**Duración:** 40 Horas.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 3**

### **“ANIMACIÓN 3D: ILUMINACIÓN Y CÁMARAS”**

#### **OBJETIVOS:**

1. En este módulo el alumno conocerá los diferentes tipos de iluminación y de cámaras dentro del entorno 3D.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

1. Tipos de iluminación a. Tipos de luces: Omni, Spotlighth, Direct b. Sombras.
2. Manejo de los diferentes tipos Cámaras.

**Duración:** 20 Horas.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 4**

### **“ANIMACIÓN 3D: SPOTS Y LOGOTIPOS ANIMADOS (ANIMACIÓN Y RENDER)”**

#### **OBJETIVOS:**

1. En este módulo el alumno aprenderá a realizar spots y logotipos animados para su uso en diferentes industrias como televisión, discos interactivos y páginas web.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

1. Técnicas de Animación 3D.
2. Conceptos básicos: Keyframes.
3. Track View.
4. Dope Sheet d. Jerarquías.
5. Técnicas de Render.
6. Parámetros básicos.
7. Ram player.
8. Render final.

**Duración:** 30 Horas.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 5**

### **“EFECTOS ESPECIALES Y COMPOSICIÓN”**

#### **OBJETIVOS:**

1. En este módulo el alumno aprenderá a realizar afectos visuales con after effects mediante herramientas flexibles que permitan integrarlos a una composición.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

1. Introducción a After Effects. a. Interface.
2. Uso de After Effects para la producción audiovisual.
3. Efectos especiales.
4. Composición audiovisual.

**Duración:** 30 Horas.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 6**

### **” POSTPRODUCCIÓN DE PROYECTOS”**

#### **OBJETIVOS:**

1. En este módulo el alumno conocerá las características que envuelven una composición audiovisual, manipulará medios visuales (secuencia de animación) y las integrara con medios auditivos, aprenderá a exportar un proyecto audiovisual para su reproducción en televisión, sitios web, discos o dvds interactivos.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

1. Post-producción de proyectos 3D con Premiere y Video Studio X2 de Corel.
2. Características de la composición digital y postproducción.
3. Manipulación de secuencias de animación para composición.
4. Integración de medios visuales y auditivos como producto terminal en animación digital.

**Duración:** 20 Horas.



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

## CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

### **MÓDULO 7**

### **“PROYECTO APLICADO”**

#### **OBJETIVOS:**

Este módulo es la culminación del trabajo que el alumno desarrollara a lo largo del programa y ha de constituir la compilación e integración de los conocimientos y experiencias prácticas que se han ido adquiridos durante el diplomado en un producto audiovisual.

#### **CONTENIDO TEMÁTICO:**

Propuesta del proyecto final que incluya todas las fases de desarrollo y técnicas de comercialización del proyecto.