



# CATÁLOGO

## Ilustración y Animación 2D y 3D

LU:DUSTIC  
FORMACIÓN  
[www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

N.01  
CURSO 17/18

- Quiénes somos
- Metodología
- Cómics e ilustración Digital
- Animación 2D - Toon Boom
- Animación 3D y Modelado con Maya
- Temarios

3  
5  
6  
7  
8  
9



Entidades colaboradoras:



Quiero formarme,

# ¿Por qué elegir LUDUSTIC?

**LUDUSTIC** es una empresa joven y dinámica de reciente creación que aspira a marcar un punto y aparte en el sector de la enseñanza y difusión de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC).

Muchos factores dependen de la elección final a la hora de contratar un curso: Precio, horario, modelo formativo...etc. No se trata de una decisión sencilla pero para ayudarte, **LUDUSTIC**, te propone algunas claves que te ayudarán a valorar mejor nuestra oferta.

### PROFESORADO ESPECIALIZADO

Aunque nuestro corto periodo de vida podría resultar un 'handicap', no somos precisamente nuevos en esto de la enseñanza. Nuestro personal, tanto docente como no docente, posee una **amplia experiencia en el sector educativo** ya que todos provienen del mundo de la Formación.

Nuestros **profesores y tutores** poseen las **certificaciones** necesarias para impartir los cursos con todas las garantías.

### EL ALUMNO COMO EJE

Si algo tenemos claro es que lo principal son nuestros alumnos. Queremos ofrecer una **formación innovadora, diferente y única**, y queremos hacer a nuestros usuarios partícipes de

ella. Nuestra finalidad es la plena satisfacción de nuestro alumnado por eso ofrecemos gran variedad de modelos formativos que se adapten lo mejor posible a las exigencias que se nos planteen.

### AMPLIA OFERTA DE CURSOS

Nuestro catálogo no se limita sólo a cursos relacionados con las TIC, como pueden ser las certificaciones de CISCO, SAP o Microsoft. También disponemos de cursos CAD (Diseño asistido por ordenador) como Diseño Gráfico, Web o 3D; cursos orientados al mercado laboral como Turismo o Administración y Gestión de empresas; y por último, cursos de preparación de oposiciones.

En definitiva, ponemos a tu disposición todos nuestros recursos y talento para tu mayor satisfacción. ●

'...aspira a marcar un punto y aparte en el sector de la enseñanza y difusión de las TIC.'





# Metodología

En **LUDUS<sup>TIC</sup>** buscamos las mejores **soluciones docentes** para nuestros usuarios, ya sean empresas o particulares, con el fin de ofrecer una **experiencia formativa individual y única**. Es por ello que no nos limitamos a un sólo tipo de formación, por el contrario, ofrecemos gran variedad de modelos formativos que satisfagan las necesidades de nuestros alumnos.

## Formación presencial

El alumno acudirá a la academia en el horario dispuesto y presenciará las clases. Dispondrá, obviamente, de un equipo preparado con el que podrá seguir el curso y realizar las prácticas. Tendrá al profesor a su disposición durante el tiempo que dure la clase y podrá consultar las dudas fuera de horario a través de la plataforma. Es el tipo de formación más clásica.

## Formación on-line

Las clases se impartirán a través de internet dentro del horario establecido. El alumno se conectará a la clase a través de nuestra plataforma pudiendo hacerlo cómodamente desde su domicilio o, si así lo desea, desde un ordenador de la academia. En todo momento el alumno tiene al profesor a su disposición durante la clase para consultarle las posibles dudas que le vayan surgiendo. La mayor ventaja de esta modalidad formativa es que las clases siempre quedarán grabadas, de tal manera, que si en algún momento, el alumno, por cualquier razón, no puede acceder en directo, o simplemente quiere repasarlas, podrá ver las clases en diferido. El alumno también podrá consultar sus dudas al profesor fuera de horas de clase a través de la plataforma.

## Formación Libre

El alumno dispondrá de acceso a la plataforma de la escuela y, durante un tiempo convenido, a las grabaciones de las clases del curso contratado, podrá visualizar las mismas en el horario que prefiera y dispondrá también de un tutor que le responderá a sus dudas a través de la plataforma.

En **LUDUS<sup>TIC</sup>** somos conscientes de que cada curso requiere de unas horas determinadas para impartirlo. Es por ello que **no estructuramos nuestros cursos de manera unitaria** con un mismo número de horas y organización. No puede ser igual un curso de SAP FI que uno de CCNA Routing & Switching. La duración y organización de cada curso dependerá del criterio de nuestro experto profesorado. De esta manera, evitamos hacer cursos excesivamente largos en los que sobran horas para impartir el temario lo que causa el hartazgo del alumno o cursos con un número de horas escasas donde se imparte el temario de manera demasiado rápida quemando al alumno.

**IMPORTANTE:** Tanto el número de horas del curso, su estructura, las modalidades formativas y el precio del mismo serán expuestos al alumno por un asesor autorizado **LUDUS<sup>TIC</sup>** en la entrevista previa a la contratación del curso.

# Cómic e Ilustración Digital

## Photoshop + Manga Studio Pro

### Objetivos del curso

✓ Mediante la realización del curso de [Cómic e Ilustración Digital](#) de [LUDUSTIC](#) nuestros alumnos aprenderán el manejo de una tableta gráfica, y realizarán ilustraciones utilizando el software de edición de imágenes más utilizado del mercado, [Adobe Photoshop CC](#). También podrán desarrollar su creatividad mediante el uso del software [Manga Studio Pro](#) que les proporcionará todos los elementos necesarios para la creación de su propio cómic.

### Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

### Duración

✓ La duración del curso es de **60 horas**.

### Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



# Animación Digital 2D

## Toon Boom Studio

### Objetivos del curso

✓ A través de nuestro curso de [Animación Digital 2D](#) mediante el Software líder en el campo de la animación [Toon Boom Harmony](#), nuestros alumnos descubrirán cómo se elabora un plano animado. Comenzarán el proceso eligiendo una idea, buscarán referencias para llevarla a cabo, y aprenderán a utilizar el programa Toon Boom desde los conceptos más básicos a los más avanzados.

### Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

### Duración

✓ La duración del curso es de **40 horas**.

### Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



# Modelado Orgánico y Animación 3D

## Maya + Mudbox

### Objetivos del curso

✓ El curso [Modelado Orgánico y Animación 3D](#) está diseñado para formarse con las herramientas de más alto nivel en la creación de modelos y texturas para 3D, así como su animación. En este curso, nuestros alumnos, aprenderán el manejo de dos de los softwares más punteros de la industria como son el [Autodesk Maya](#), empleado para la animación, modelado, simulación y renderización en 3D, y el [Autodesk Mudbox](#), pensado para la escultura y pintura en 3D.

### Requisitos Previos

✓ Conocimientos básicos de informática e internet.

### Duración

✓ La duración del curso es de **120 horas**.

### Titulación y Certificación

A la finalización del curso con aprovechamiento, el alumno recibirá el correspondiente diploma acreditativo de la formación realizada.



# Temarios

## Cómic e Ilustración Digital Photoshop + Manga Studio Pro

Photoshop	Tema 01	<p>PRIMEROS PASOS EN PHOTOSHOP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Interfaz.</li> <li>· Manejo de ventanas y Barra de Herramientas.</li> <li>· Espacios de Trabajo.</li> <li>· Formato de Documento: Impresión, Web...</li> <li>· Resolución.</li> <li>· Modelos de Color.</li> <li>· Profundidad de Bits.</li> <li>· Desplazarse por el documento: Herramientas Zoom, Mano y Rotar Vista.</li> </ul>
	Tema 02	<p>SELECCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Herramientas de Selección: Marcos, Lazos, Varita Mágica y Selección Rápida.</li> </ul>
	Tema 03	<p>TRABAJO CON CAPAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Concepto de Capa.</li> <li>· Tipos de Capa.</li> <li>· Herramienta Mover.</li> <li>· Crear y eliminar Capas.</li> <li>· Crear Grupos.</li> <li>· Enlazar.</li> <li>· Combinar Capas y Acoplar Imagen.</li> <li>· Modos de Fusión, Opacidad y Relleño.</li> <li>· Alinear y Bloquear Capas.</li> </ul>
	Tema 04	<p>TRANSFORMACIONES DE CAPA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Transformación Libre.</li> <li>· Distorsionar, Perspectiva y Deformar.</li> <li>· Escala Según el Contenido.</li> <li>· Deformación de Posición Libre.</li> <li>· Deformación de Perspectiva.</li> </ul>

Continúa...

## Cómic e Ilustración Digital Photoshop + Manga Studio Pro (Parte 02)

Photoshop	Tema 05	<p>HERRAMIENTAS DE RETOQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Tampón de Clonar y de Motivo.</li> <li>· Herramientas Parche, Pincel Corrector, Pincel Corrector Puntual, Movimiento con Detección de Contenido y Pincel de Ojos Rojos.</li> <li>· Herramientas Sobreexponer, Subexponer y Esponja.</li> <li>· Herramientas Desenfocar, Enfocar y Crear documentos y Dedo.</li> </ul>
	Tema 06	<p>HERRAMIENTAS DE PINTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajar con los selectores de color.</li> <li>· Herramientas Pincel, Lápiz, Sustitución de Color y Pincel Mezclador.</li> <li>· Herramientas Degradado y Bote de Pintura.</li> <li>· Borradores.</li> <li>· Pincel de Histórico.</li> <li>· Pincel de Historia y Ventana de Historia.</li> </ul>
	Tema 07	<p>EDICIÓN NO DESTRUCTIVA: TRABAJO CON MÁSCARAS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Estilos de Capa: Sombra paralela, Sombra interior, Resplandor Exterior, Resplandor Interior, Satinado, Bisel y Relieve...</li> <li>· Máscara de Recorte.</li> <li>· Trabajo con máscaras de Capa o Vectoriales.</li> </ul>
Manga Studio	Tema 01	<p>CREAR LA HISTORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· La idea.</li> <li>· Estructura y bocetos rápidos.</li> <li>· Introducción a Clip Studio Paint.</li> <li>· Paginado.</li> </ul>
	Tema 02	<p>DEFINIR EL BOCETO Y ENTINTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Guías y perspectiva.</li> <li>· Recursos 3D.</li> <li>· Creación de viñetas.</li> <li>· Entintado.</li> </ul>

Continúa...

## Cómic e Ilustración Digital Photoshop + Manga Studio Pro (Parte 03)

Manga Studio	Tema 03	<p>ACABADOS FINALES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Bocadillos.</li> <li>· Tramas y texturas.</li> <li>· Color.</li> <li>· Exportación.</li> </ul>
	Tema 04	<p>PROYECTO FINAL</p>

## Animación Digital 2D Toon Boom Studio

Tema 01	<p>PRESENTACIÓN DE TBS Y SUS POSIBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Porqué un software de animación 2d vectorial.</li> <li>· Qué tipo de animaciones podemos realizar con TBS.</li> <li>· Sus herramientas mas destacadas.</li> </ul>
	<p>DIBUJAR CON TBS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Dibujar con vectores.</li> <li>· Herramientas de dibujo de TBS.</li> <li>· Paletas de color y estilos de paletas.</li> </ul>
Tema 02	<p>RIGGING DE PERSONAJES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Trazar un personaje</li> <li>· Distribuir en capas</li> <li>· Crear jerarquías para cinemática.</li> </ul>
	<p>ANIMACIÓN TRADICIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Algunas bases de la animación con TBS.</li> <li>· Capturar nuestros dibujos en papel.</li> <li>· Animar directamente en TBS.</li> </ul>
Tema 03	<p>ANIMACIÓN CON INTERPOLACIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Interpolaciones de movimiento.</li> <li>· Animar con pegs.</li> <li>· Jerarquías y animaciones complejas.</li> <li>· Entorno 3D.</li> </ul>
	<p>HERRAMIENTA HUESOS</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Organizar un personaje para mover con huesos.</li> <li>· Aplicar huesos a formas.</li> <li>· Propiedades de los huesos.</li> </ul>

Continúa...

## Animación Digital 2D Toon Boom Studio (Parte 02)

Tema 07	OTRAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN CON TBS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Rotoscopia.</li> <li>· Stop Motion.</li> </ul>
Tema 08	EFFECTOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Máscaras.</li> <li>· Sombras.</li> <li>· Transformación del color.</li> </ul>
Tema 09	ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO CON TBS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Salvado externo de trazados.</li> <li>· Librerías locales y globales para templates.</li> <li>· Paletas de color compartidas.</li> <li>· Importación y compatibilidades especiales con otros formatos.</li> <li>· Exportación.</li> </ul>

## Modelado Orgánico y Animación 3D Maya + Mudbox

Autodesk Maya	Tema 01	CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Introducción.</li> <li>· Elementos de la interfaz de Maya.</li> </ul>
	Tema 02	ESCENAS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Trabajar en escenas de Maya.</li> <li>· Importar y exportar.</li> <li>· Manipulación de visores.</li> <li>· Niveles de representación.</li> <li>· Vistas.</li> <li>· Explorar escenas de Maya.</li> </ul>
		POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS
	Tema 03	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Polígonos.</li> <li>· Propiedades de polígonos.</li> <li>· NURBS.</li> <li>· Propiedades de NURBS.</li> <li>· Curvas.</li> <li>· Textos.</li> </ul>
		TRABAJO CON OBJETOS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Seleccionar.</li> <li>· Ocultar y bloquear en Maya.</li> <li>· Transformaciones.</li> <li>· Grupos.</li> <li>· Copias.</li> </ul>
		MODELADO DE OBJETOS EN MAYA
	Tema 05	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Modelar polígonos.</li> <li>· Modelar superficies.</li> <li>· Modelar curvas.</li> </ul>
		CAPAS Y ALINEACIÓN
	Tema 06	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Capas</li> <li>· Alineación.</li> </ul>

Continúa...

## Modelado Orgánico y Animación 3D Maya + Mudbox (Parte 02)

Autodesk Maya	Tema 07	DEFORMADORES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Acceso a deformadores.</li> <li>· Lattice, Wrap y Bend.</li> <li>· Flare, Sine y Squash.</li> <li>· Twist, Wave y Sculpt.</li> <li>· Wire, Blend y Revolve.</li> </ul>
	Tema 08	MATERIALES EN MAYA
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Editor de materiales.</li> <li>· Creación y asignación de materiales.</li> <li>· Edición de materiales.</li> <li>· Texturas.</li> </ul>
	Tema 09	LUCES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Creación de luces.</li> <li>· Edición de luces.</li> </ul>
	Tema 10	CÁMARAS
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Creación de cámaras.</li> <li>· Edición de atributos.</li> </ul>
	Tema 11	ANIMACIONES
		<ul style="list-style-type: none"> <li>· Animaciones manuales.</li> <li>· Animaciones automáticas.</li> <li>· Trayectorias.</li> <li>· Animación de deformadores.</li> </ul>
		RENDERIZADO
	Tema 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Renderizar escenas.</li> <li>· Renderizar animaciones.</li> <li>· Imágenes de fondo.</li> </ul>
		PARTÍCULAS
	Tema 13	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Emisor de partículas.</li> <li>· Atributos.</li> </ul>

Continúa...


## Modelado Orgánico y Animación 3D Maya + Mudbox (Parte 03)

Autodesk Mudbox	Tema 01	INTRODUCCIÓN
	Tema 02	PRIMEROS PASOS EN MUDBOX
	Tema 03	INTERFACE Y MENUS
	Tema 04	HERRAMIENTAS PRINCIPALES
	Tema 05	LAYOUT
	Tema 06	CONTROLES DE NAVEGACIÓN EN VISTAS
	Tema 07	IMPORTAR GEOMETRÍA - SUBDIVISIONES
	Tema 08	CONCEPTOS DE ESCULTURA 3D
	Tema 09	DETALLES 3D
	Tema 10	ESQUELETOS Y POSES
	Tema 11	CURVAS
	Tema 12	MATERIALES, LUCES Y RENDER
	Tema 13	CONCEPTOS DE PINTURA 3D - CAPAS
	Tema 14	PINTANDO EL MODELO
	Tema 15	EXTRACCIÓN DE MAPAS

LU:DUSTIC  
FORMACIÓN  
[www.ludustic.es](http://www.ludustic.es)

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

 [formacion@ludustic.es](mailto:formacion@ludustic.es)

 604 023 826

