



CARRERA EN 3D CON AUTODESK MAYA

Información académica

- 01 Introducción
- 02 Certificados
- 03 Profesores
- 04 Salidas Profesionales
- 05 Conexión Laboral

Temario

- 01 Imagen y Sonido
- 02 3d con Autodesk Maya
- 03 3d Avanzado

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





CARRERA EN 3D CON AUTODESK MAYA

El 3D se ha colado en todas y cada una de las corrientes creativas de la actualidad. **Cine, televisión, publicidad, videojuegos o internet** se nutren continuamente de esta disciplina, una técnica en constante evolución. Para dominarlo y abrirte un hueco en la industria de la creatividad 3D, te proponemos una formación donde el conocimiento de las herramientas más punteras y las últimas novedades se compagina con el aprendizaje práctico de las técnicas empleadas por los profesionales de la industria. Todo ello mediante el uso profesional de los principales software empleados en los proyectos de más alto nivel dentro del diseño 3D: **Autodesk Maya, Nuke, Substance Painter, Substance Designer, ZBrush, Adobe Photoshop...**

Queremos que cuentes con la mejor carta de presentación de cara a tu inserción en el mundo laboral. Por ello, al finalizar la Carrera, dispondrás de tres meses para desarrollar tu propio proyecto creativo en el Trabajo Fin de Carrera (TFC). Contarás con cuatro sesiones (una de planteamiento, dos de seguimiento y una de presentación final) donde tu tutor de TFC te guiará y asesorará en todo lo que necesites.

Especialízate en el campo del 3D recibiendo una preparación avalada por la **certificación oficial de Autodesk y Foundry.**

Horas totales
900 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
Audiovisual.
3d con autodesk maya.
3d Avanzado.

Trabajo Fin de Carrera

CERTIFICADOS_

FOUNDRY.

Ser el primer centro académico de formación en obtener la certificación como **Nuke Training Provider** de NukeX solo puede significar que somos los mejores formando en el software de creación de VFX más completo.



La mejor suite de herramientas usadas en grandes producciones audiovisuales nos avala como **Autodesk Authorized Partner** para que tú puedas crear las mejores imágenes en 3D.

PROFESORES DEL ÁREA_



FERNANDO PÉREZ
AUDIOVISUAL



ARTURO GULÍN
3D



ANDRÉS RUIBAL
3D



IVÁN SAN MARTÍN
3D



ASER GODOY
3D

SALIDAS PROFESIONALES_

Artista 3D Freelance	3D Generalista Junior	Modelador	Iluminador	Realizador
Desarrollador de escenarios y entornos	Montador	Operador de cámara	Grafista	
Fotógrafo	Director de arte			

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1000 empresas en nuestra bolsa de trabajo, profesionales del más alto nivel que confían en la preparación con que nuestros alumnos comienzan sus carreras. Más allá de la excepcional tasa de empleabilidad, el mayor logro de Trazos consiste en seguir abriendo a cada promoción las puertas de ese puesto, esa agencia, ese proyecto de los que siempre quisieron formar parte.

accenture

Adecco

TAPSA | Y&R

Carrefour

CONTRAPUNTOBBDO

CORTEFIEL

cuatro°

The Frank Barton Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

orange™

PRISA

publiciS ESPAÑA

Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

IMAGEN Y SONIDO_

En este primer módulo te adentrarás en los conceptos del campo del audiovisual, aprendiendo a desenvolverte con los equipos, sistemas y metodologías aplicados en cualquier rodaje profesional. Además, obtendrás una formación profunda en el lenguaje del cine y sus diferentes formatos, preparándote para poder dirigir tu propio proyecto audiovisual y ser capaz de afrontar todos los retos que implica.

Herramientas



Final Cut
Pro X



Adobe
Lightroom



Adobe
Photoshop

01/ Video digital.

- Fundamentos básicos del vídeo.
- Ópticas y accesorios.
- Audio.
- Iluminación básica.
- Tipos de iluminación y creación de ambientes.
- Workflow de trabajo y fases en la producción de vídeo.
- Preparación del material.
- Práctica en exteriores.
- Práctica en interiores.
- Organización de proyectos para edición.
- Edición Básica I.
- Elección de planos, música y transiciones.
- Edición Básica II.
- Montaje.
- Retoque de color y audio.
- Tipos de compresión y formatos.
- Edición Básica III.
- Análisis de planos, color, audio y grafismo.
- Referencias nacionales e internacionales del vídeo.

02/ Fotografía digital básica.

- Fundamentos básicos de la fotografía.
- Captación y codificación de la fotografía digital.
- Manejo básico de la cámara.
- Conceptos básicos para entender la imagen digital.
- Formatos de archivo.
- Óptica fotográfica.
- Iluminación y balance de blancos.
- Revelado y retoque fotográfico básico.
- Referencias nacionales e internacionales de la fotografía.

03/ Grafismo y composición.

- Fundamentos básicos del grafismo.
- Tipografía en vídeo y fotografía.
- Tipografismo y expresión de la forma tipográfica.
- El texto como imagen.
- Uso de la tipografía en el entorno digital.
- Fundamentos básicos de la composición.
- Recursos de la composición de digital.
- Diseño audiovisual.
- Creación de imágenes complejas mediante fuentes estáticas o animadas.

04/ Introducción a la Dirección de Arte.

- Conceptos básicos de la Dirección de Arte.
- Identidad corporativa y manuales de estilo.
- Departamento de arte, espacio escénico, localizaciones adaptadas.
- Fundamentos básicos del matte painting.
- Equipo y materiales.

05/ Producción y Comunicación Audiovisual.

- Introducción a la producción audiovisual.
- Fases de un proyecto audiovisual.
- Pre-producción.
- Producción.
- Postproducción.
- Presupuestos.
- Producción videográfica vs Producción fotográfica.
- Fundamentos básicos de la Comunicación Audiovisual.



MÓDULO

3D CON AUTODESK MAYA_

Aprender a emplear Autodesk Maya al máximo nivel es aprender la mecánica del programa clave de todo 3D generalista, un puesto elemental en toda creación digital. Modela, esculpe, aplica el rigging, renderiza para animación o gestiona la postproducción con Nuke en un módulo diseñado para ofrecer la mejor preparación en imagen generada por ordenador.

Herramientas



Autodesk
Maya



Substance
Painter



Foundry
Nuke



Pixologic
Zbrush



Adobe
Photoshop

01/ Introducción al 3D con Autodesk Maya.

- Introducción a Maya.
- ¿Qué es Maya?.
- Interfaz y primeros pasos con las herramientas 3D.

02/ Modelado.

- Introducción al modelado.
- Modelado poligonal de superficies duras.
- Modelado de superficies nurbs.
- Modelado poligonal de superficies orgánicas.
- Retopolizado de superficies de alta densidad.
- Textos en 3D y vectoriales SVG.

03/ Esculpido Digital.

- Esculpido digital con zBrush.
- Introducción al esculpido con zBrush.
- Esculpido orgánico con zBrush.

04/ Iluminación.

- Introducción a la iluminación y sus aspectos artísticos.
- Iluminación con Arnold.
- Iluminación de estudio / producto.
- Iluminación de exterior.

05/ Texturizado.

- Introducción al texturizado.
- ¿Qué son UVs? y ¿Para qué sirven?.
- Tipos y técnicas de texturizado.
- Texturizado orgánico con Maya.
- Técnicas de texturizado con Substance Painter.

06/ Creación de Materiales.

- ¿Qué son los materiales?. Creación de materiales básicos.
- Utilidades especiales para creación de materiales.
- Creación de materiales complejos con Arnold.

07/ Render.

- Aplicación de técnicas de iluminación.
- Creación de materiales conjuntamente para finalización de imágenes.
- Render por pases contributivos AOVs.
- Composición de imágenes con Photoshop.

08/ Animación.

- Introducción a la animación y métodos de animación.
- Ejercicios prácticos.
- Trazados y deformadores especiales.
- Introducción a la animación de personajes.

09/ Rigging.

- Iniciación a la creación de setups para animación.
- Setups de geometrías.

10/ Dinámicas.

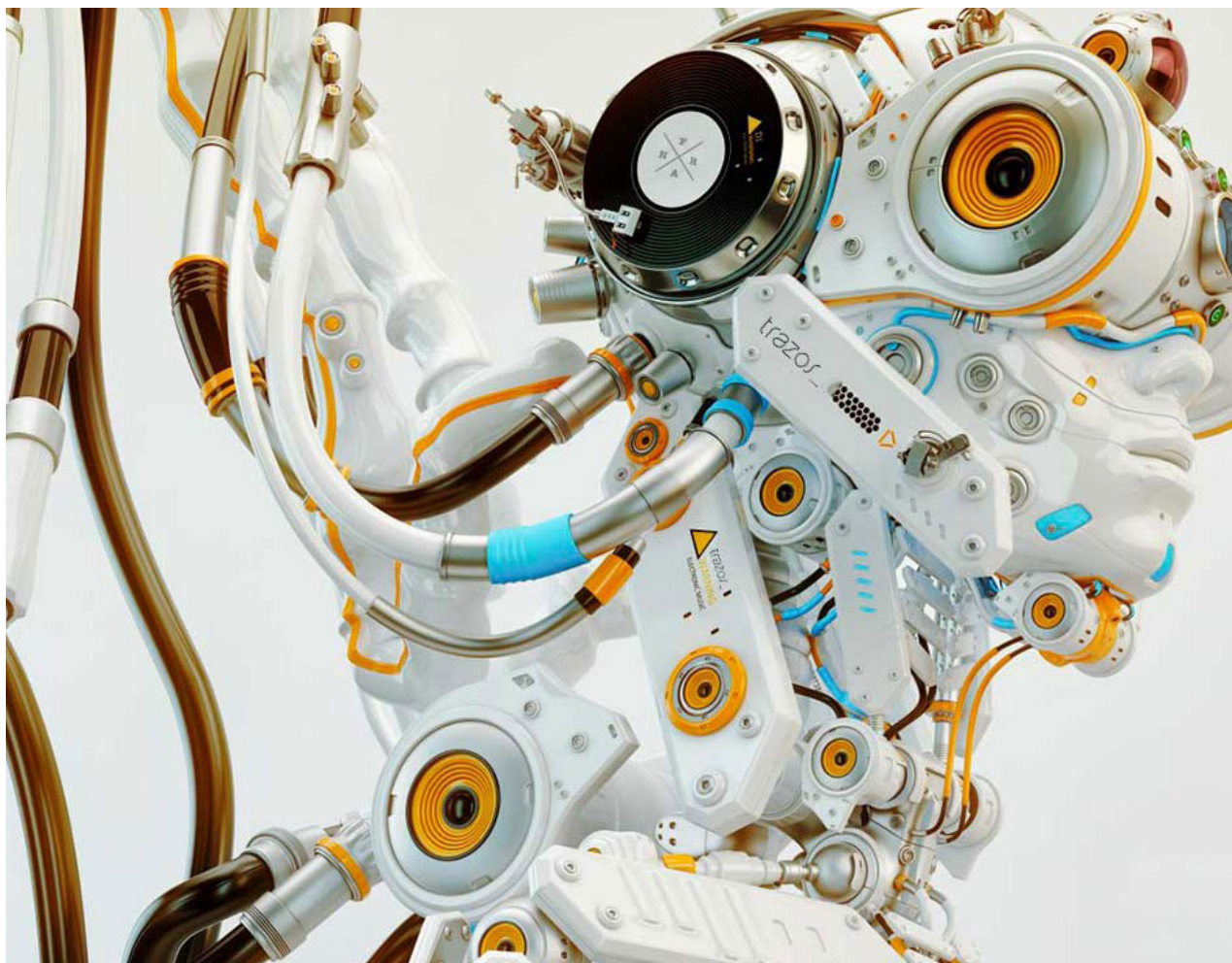
- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Sistemas Nucleus con Nparticles.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

11/ Sistema de pelo NHAIR.

- Introducción al sistema de pelo NHair.
- Creación de pelo largo.

12/ Postproducción con NUKE.

- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.



MÓDULO

3D AVANZADO_

Este módulo llevará tu formación como 3D Generalista un paso más allá, abriéndote el camino a todas las posibilidades que ofrece el modelado, texturizado e iluminación de alto nivel, aprendiendo todos los factores que entran en juego en el acabado final. Una técnica indispensable para todos aquellos que aspiren a formar parte de un proyecto de animación, videojuegos o arte digital.

Herramientas



Autodesk
Maya



Substance
Designer



Foundry
Nuke



Pixologic
Zbrush



Foundry
Mari



Substance
Painter



Aghisoft
Metashape

01/ Modelado y esculpido 3d avanzado.

- Técnicas avanzadas de modelado.
- Modelado y esculpido de objetos complejos de superficies.
- Repaso a interfaz zbrush.
- Esculpido de un personaje con capas primarias, secundarias, terciarias y micro.
- Esculpido de sets y props para producción.
- Métodos de exportación de Zbrush a Maya (multi map exporter).
- Retopolizado de geometrías orgánicas e inorgánicas para producción con quad draw, zremesher.

02/ Fotogrametría.

- Introducción a la fotogrametría.
- Preparación de modelo y toma de imágenes.
- Recreación del modelo en 3d y su textura.
- Optimización de mallas para producción.

03/ Iluminación avanzada.

- Iluminación con arnold.
- Iluminación avanzada para estudio/producto y automovilismo.
- Iluminación avanzada para interior/exterior en arquitectura hiperrealista.
- Técnicas avanzadas de iluminación para producción de vfx.
- Creación de hdri.

04/ Creación de materiales.

- Creación de materiales avanzados con arnold.
- Nodos avanzados de maya.
- Técnicas avanzadas para producción.

05/ Texturizado avanzado.

- Sistemas de texturizado avanzado en maya.
- Linear workflow.
- Creación de uvs con sistema udim
- Texturizado avanzado con substance suite.
- Texturizado orgánico hiperrealista.

06/ Render.

- "Lookdev": iluminación aplicada y creación de materiales.
- Integración y fotocomposición en imagen real.
- Integración en video con movimiento de cámara.
- Proyección de cámara para modelado 3d.
- Renderizado para diferentes ámbitos (gráfica, infoarquitectura, animación).
- Multicapa y passes técnicos para producción.

07/ Retoque digital.

- Iniciación a las técnicas de retoque digital para imágenes 3d.

08/ Rigging.

- Rig de sistemas mecánicos.
- Rigging de un bipedo de cuerpo entero con sistemas fk e ik.

09/ Modelado y animación procedural con mash.

- Sistema procedural de mash (paint effects).
- Técnicas de modelado y animación con mash.

10/ Vfx para producción.

- Sistemas dinámicos y de destrucción.
- Ncloth.
- Blend y paint caches.
- Sistema nucleus y maya fluids para efectos hiperrealistas.
- Bifrost: fluidos hiperrealistas a gran escala, splashes, océanos, oleajes y nubes.
- Intro al scripting.

11/ Xgen.

- Introducción al sistema xgen.
- Módulo de creación de pelo avanzado en maya.
- Creación de pelo largo, corto y pelaje.
- Interactive grooming.

12/ Postproducción con Nuke studio.

- Repaso a la interface de nuke.
- Composición con shuffle, passes de luces y motion vector.
- Camera tracking.
- Postproducción de las diferentes prácticas del curso para su finalización correcta.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la **Carrera en 3D con Autodesk Maya** es de:

~~12.600 €~~

Pero actualmente hay **3 formas de pago**. Cada una con un **descuento**, para que elijas la que más se adapte a ti.

Reserva de Plaza
900€

PRONTO PAGO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

8.550€

¿CUÁNDO?

10 días después de la Reserva de Plaza.

PAGO AL CONTADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

9.180€

¿CUÁNDO?

Debes realizar el pago 15 días antes de la formación.

PAGO APLAZADO

Además de la Reserva de Plaza, debes abonar

15 cuotas/mes de
654€

¿CUÁNDO?

El pago de la 1ª cuota se hará en el mes del inicio de la formación.

PROCESO DE MATRICULACIÓN_

01

PONTE EN CONTACTO CON TU ASESOR PEDAGÓGICO.

¿Aún no te han asesorado?

PULSA AQUÍ PARA QUE TE ASESOREN

02

TU ASESOR TE ENVIARÁ EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA.

03

ENTREGA A TU ASESOR EL FORMULARIO DE RESERVA DE PLAZA CON TUS DATOS Y EL JUSTIFICANTE BANCARIO.

04

TU ASESOR TE RESERVARÁ UNA PLAZA EN LA ESCUELA.

05

TE HAREMOS LLEGAR EL CONTRATO DE ENSEÑANZA A TU EMAIL PARA QUE PUEDAS FIRMARLO DE FORMA DIGITAL.

06

¡TODO LISTO PARA EMPEZAR TU FORMACIÓN!