



MÁSTER PROFESIONAL EN 3D Y ANIMACIÓN

Información académica

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

Temario

- 01 3d con Autodesk Maya
- 02 Animación

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER PROFESIONAL EN 3D Y ANIMACIÓN

Cada vez más, las grandes obras maestras del cine pertenecen al género de la animación. Si te apasiona todo lo que las grandes productoras (Pixar, Dreamworks, etc.) y los autores independientes son capaces de hacer en este género y, sobre todo, si tú también quieres formar parte de ello, tenemos una formación para conseguirlo.

Diseñado por algunos de los mejores animadores en activo de nuestro país, el Máster Profesional en 3D y Animación, compuesto de los módulos de 3D con Autodesk Maya y Animación, te abrirá las puertas tanto del diseño CG como de las técnicas empleadas en animación. Todo ello mediante el uso avanzado y profesional de los programas clave en la industria de la animación y el 3D: **Autodesk Maya, Nuke, Adobe Photoshop, Substance Painter, Zbrush...**

No olvides que el **Máster Profesional en 3D y Animación** se encuentra avalado por la certificación oficial de Autodesk y Foundry.

Horas totales
600 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
3d con autodesk maya.
Animación.

CERTIFICADOS_



Trazos fue el primer centro académico español en obtener la certificación oficial como Training Center Provider de NukeX. Como pioneros en el uso de esta herramienta, contamos con la más extensa experiencia y profesorado acreditado.



La escuela ha sido certificada como centro homologado "Authorized Training Center" para todas las herramientas que componen la suite de software de Autodesk, garantizando la máxima calidad de la enseñanza técnica.

PROFESORES DEL ÁREA_



MARIO DE DIOS
ANIMACIÓN



SERGIO GALÁN
ANIMACIÓN



ARTURO GULÍN
3D



ANDRÉS RUIBAL
3D



ASER GODOY
3D



IVÁN SAN MARTÍN
3D

SALIDAS PROFESIONALES_

Animador en películas cartoon, películas de efectos, publicidad, series o videojuegos

Animador 3d

3D Generalista Junior

Modelador

Iluminador

Desarrollador de escenarios y entornos

Animador de Personajes y Crowds

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

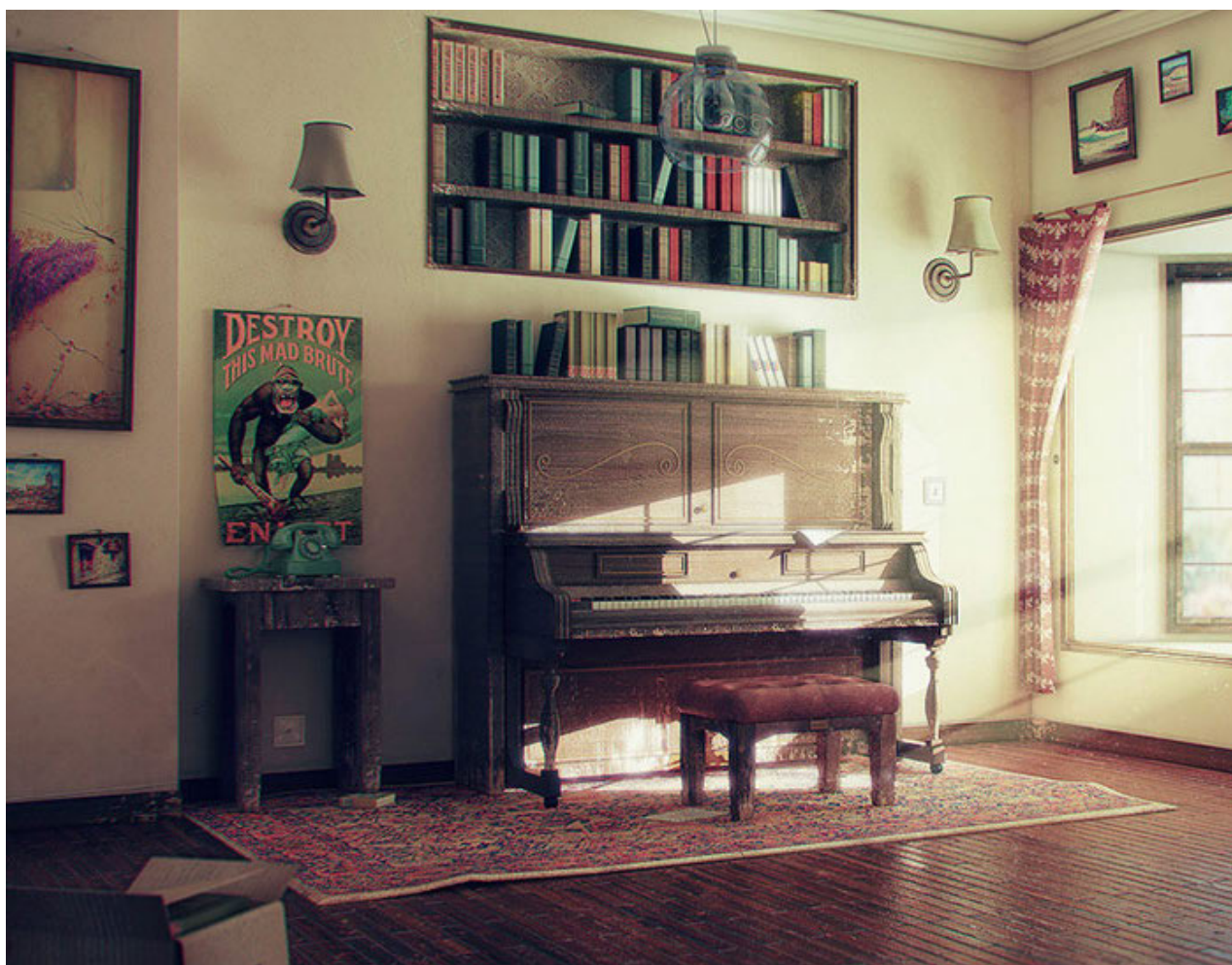
Sanitas

USER T38

social noise

TAPSA | Y&R

Telefonica



MÓDULO

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

ANIMACIÓN_

Incorpórate a los equipos de producción de cine y videojuegos más punteros del mundo aprendiendo a dotar de vida tus creaciones, tanto si son en 3D como en 2D. En este módulo conocerás los procesos y softwares de trabajo incluidos en las etapas de proyección y bocetado hasta la texturización y animación final, así como las técnicas para dotar de emoción y expresividad, la animación de estructuras anatómicas o cómo dirigir tu propio proyecto audiovisual.

Herramientas



01/ Fundamentos de la Animación.

- Introducción al manejo del software (curvas, tangentes, dopesheet, etc)
- Manejo de información, escenas, rigs y metodología del trabajo.
- Los principios de la animación tradicional.
- Consideraciones sobre la animación 3D.
- Asimilación de los conceptos de timing y peso.
- Animación con objetos básicos.

02/ Body Mechanics I.

- Forward kinematics & Inverse kinematics.
- Teoría de anatomía para animación.
- Acciones básicas con personajes.
- Ciclos de caminar, correr, saltos.
- Interacción con objetos.

03/ Criaturas I.

- Anatomía de las criaturas. Bipedos VS cuadrúpedos.
- Locomoción básica. Ciclo de caminado.
- Ciclo de carrera.

04/ Acting I.

- Poses y silueta.
- Lenguaje corporal.
- Facial: lip-synch, ojos, focos de atención.
- Uso de referencias.
- Edición de secuencias y cámaras.

05/ El Plano.

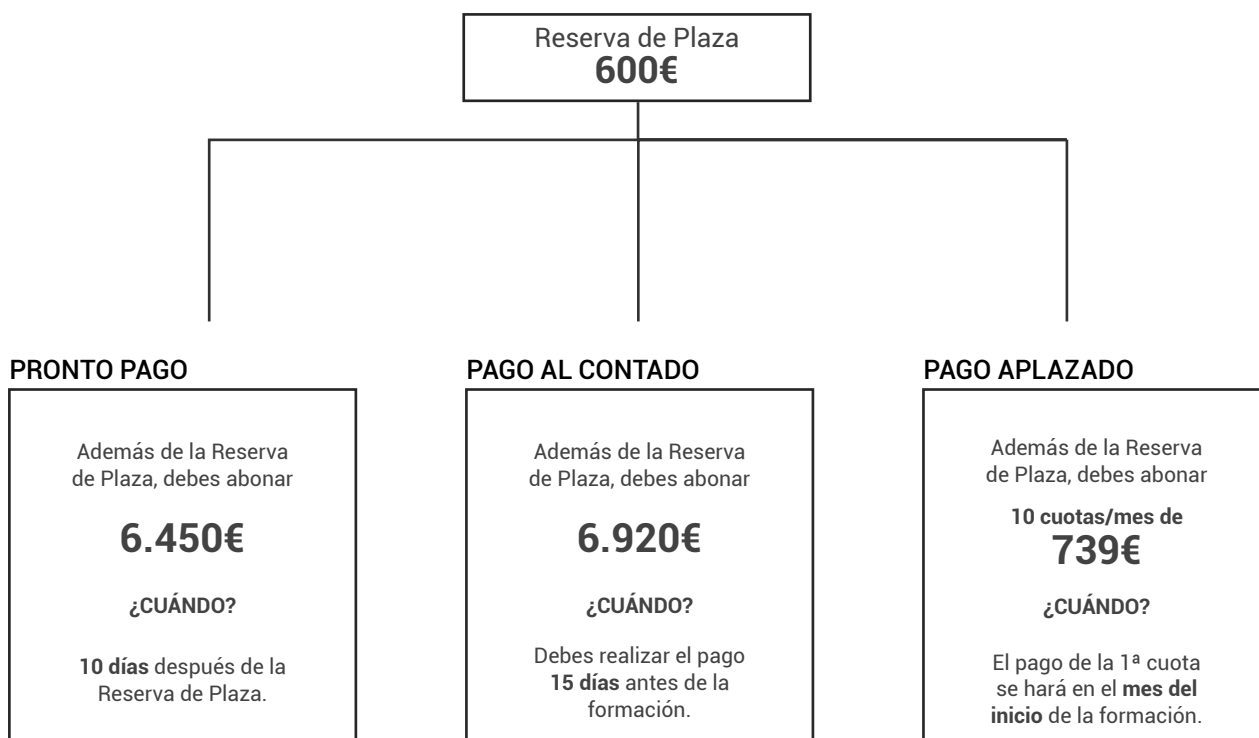
- Enfrentarse al plano: por dónde empezar.
- Trabajar con la cámara y el entorno.
- Staging y composición del plano y los personajes.
- Acabado y entrega.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster Profesional 3D y Animación** es de:

~~9.400€~~

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



PROCESO DE MATRICULACIÓN_

