



MÁSTER EN 3D CON AUTODESK MAYA

Información académica

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

Temario

- 01 3d con Autodesk Maya

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





MÁSTER EN 3D CON AUTODESK MAYA

Sea cual sea el medio, el 3D se ha convertido en un recurso imprescindible a la hora de afrontar cualquier proyecto. La última serie de Adult Swim, el próximo Uncharted o la presentación de un proyecto cinematográfico o publicitario. Todo ello se ha basado en figuras y entornos generados por un experto en 3D generalista. Si lo tuyo es construir nuevos mundos tridimensionales en los proyectos creativos más estimulantes, esta es tu formación.

El **Máster en 3D con Autodesk Maya** supone una introducción a esta disciplina, donde aprenderás a desenvolverte con las principales herramientas del sector (Autodesk Maya, Substance Painter, Foundry Nuke y Zbrush) para adquirir una base sólida de conocimientos generales, y así poder continuar con una formación más especializada y de nivel avanzado. Hemos preparado un programa académico que te introducirá en el mundo de las 3 dimensiones, para que aprendas a trabajar desde la estructura de un estudio o como freelance.

Recuerda que nuestra formación se encuentra avalada por la garantía de calidad que ofrece la certificación oficial de **Autodesk y Foundry**.

Horas totales
300 Horas

Horarios
3 horas diarias de L-V.

Módulos
3d con autodesk maya.

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_



ARTURO GULÍN
3D



ANDRÉS RUIBAL
3D



ASER GODOY
3D



IVÁN SAN MARTÍN
3D

SALIDAS PROFESIONALES_

3D generalista Junior

Modelador

Iluminador

Desarrollador de escenarios y entornos

CONEXIÓN LABORAL_

La calidad se mide en confianza. Por ello nos sentimos más que orgullosos de contar con más de 1.100 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

Agilvy

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.

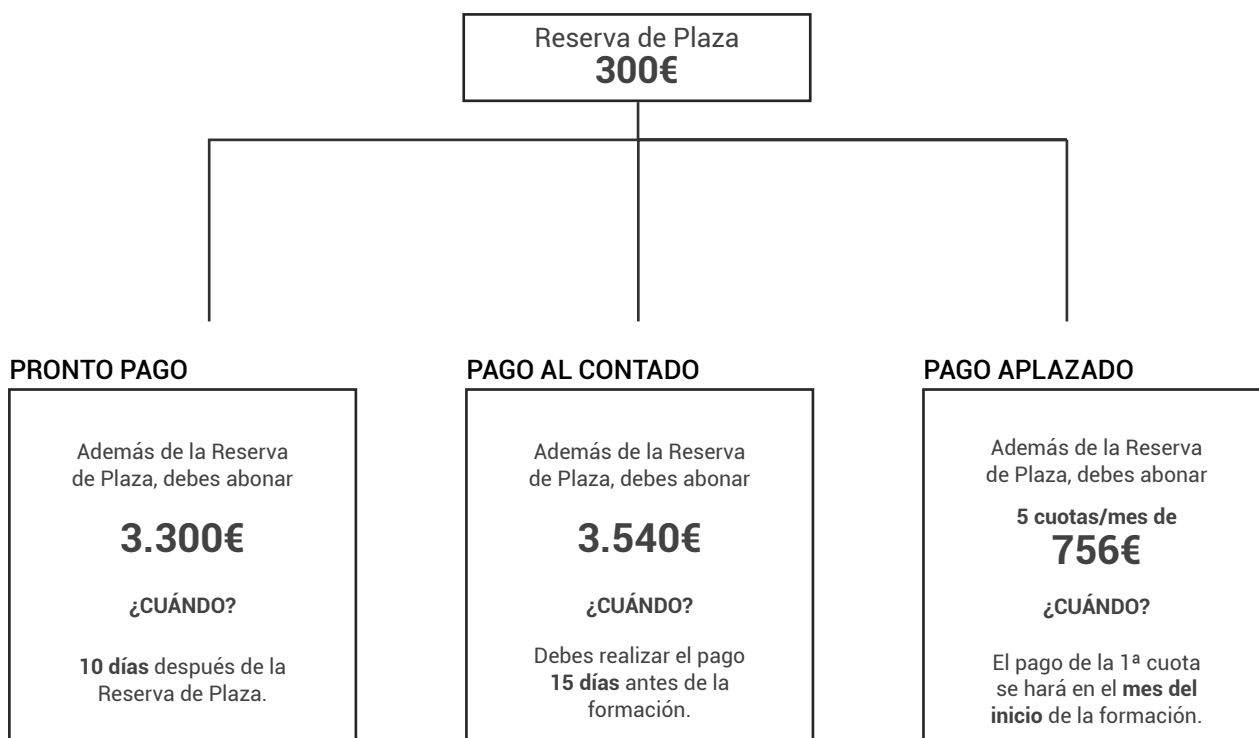
- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio del **Máster en 3D con Autodesk Maya** es de:

~~4.800€~~

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_

