



CARRERA EN 3D Y ANIMACIÓN CON AUTODESK MAYA

Información académica

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

Temario

- 01 3d con Autodesk Maya
- 02 3d Avanzado
- 03 Animación
- 04 Animación Avanzada

Proceso de matriculación

- 01 Proceso de matriculación
- 02 Precio





CARRERA EN 3D Y ANIMACIÓN CON AUTODESK MAYA

Cuando hablamos de **3D**, nos referimos a una de las disciplinas que ocupan la mayoría de los **proyectos audiovisuales** del momento. Si hablamos de Animación, podemos decir que es uno de los sectores que se ha colado de lleno en el cine y en el mundo de la creatividad. Por eso, con una formación que une estas dos disciplinas... podrás crear proyectos dentro del cine, la **televisión, la publicidad o internet**.

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 del **3D y la Animación**.

Especialízate recibiendo una preparación avalada por la certificación oficial de **Autodesk y Foundry**.

Horas totales

1.200 Horas

Horarios

3 horas diarias de L-V.

Módulos

3d con autodesk maya.

3d Avanzado.

Animación.

Animación Avanzada.

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_



MARIO DE DIOS
ANIMACIÓN



SERGIO GALÁN
ANIMACIÓN



ARTURO GULÍN
3D



ANDRÉS RUIBAL
3D



ASER GODOY
3D



IVÁN SAN MARTÍN
3D

SALIDAS PROFESIONALES_

Artista 3D Freelance

3D Generalista Junior

Modelador

Iluminador

Desarrollador de escenarios y entornos

Animador 3D

Animador de Personajes y Crowds

Animador en cine, películas de efectos visuales, publicidad, series o videojuegos

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

CONTRAPUNTOBDO

CORTEFIEL

cuatro

The
Frank Barton
Company

ECOALF

EDELVIVES

EL RANCHITO

erretres.

europa press

Leo Burnett

NH | HOTEL GROUP

Ogilvy

orange™

PRISA

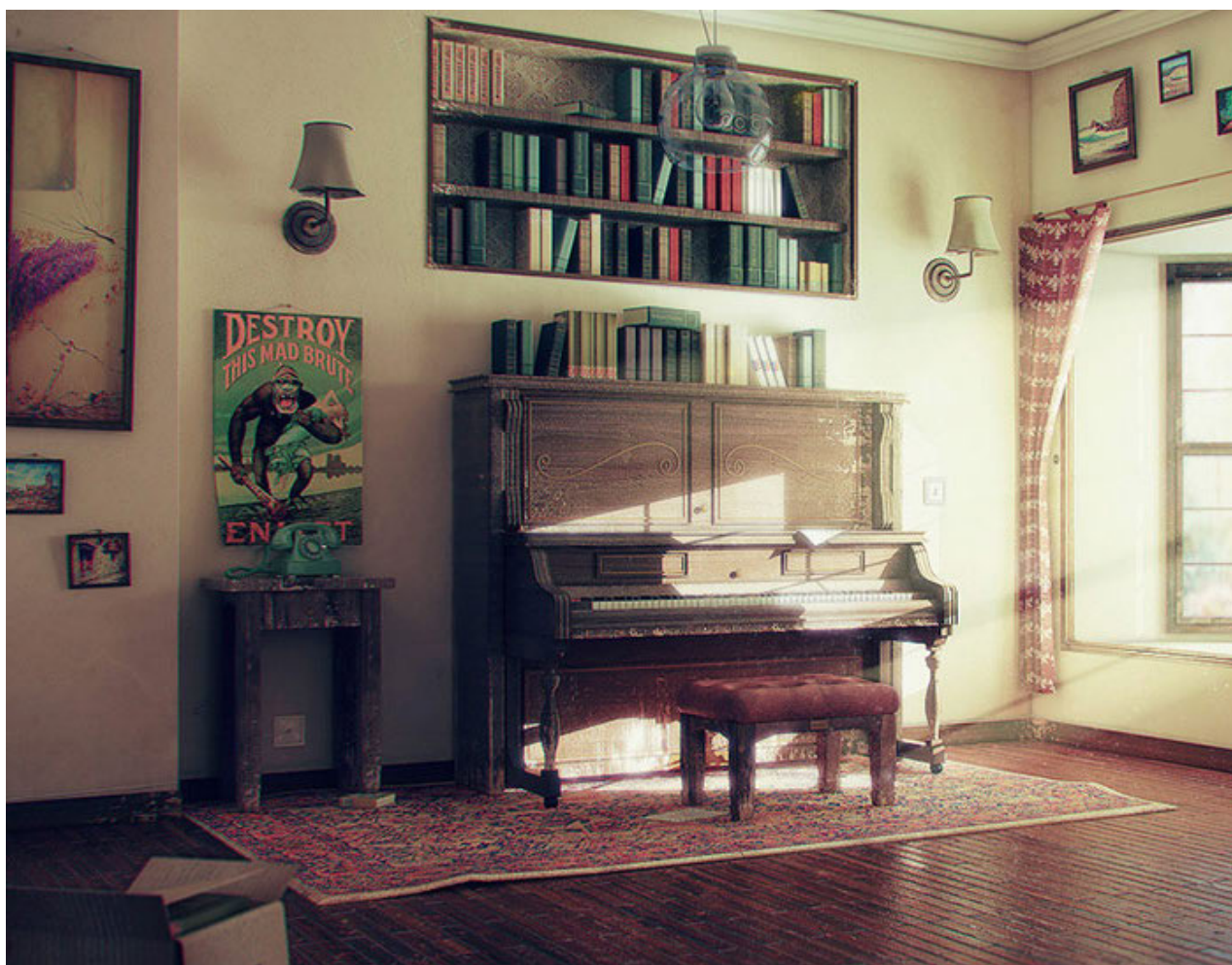
publicis
ESPAÑA

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/ Creación de Materiales.

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

06/ 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.

07/ Animación.

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

08/ Rigging.

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

09/ Render.

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

10/ Dinámicas.

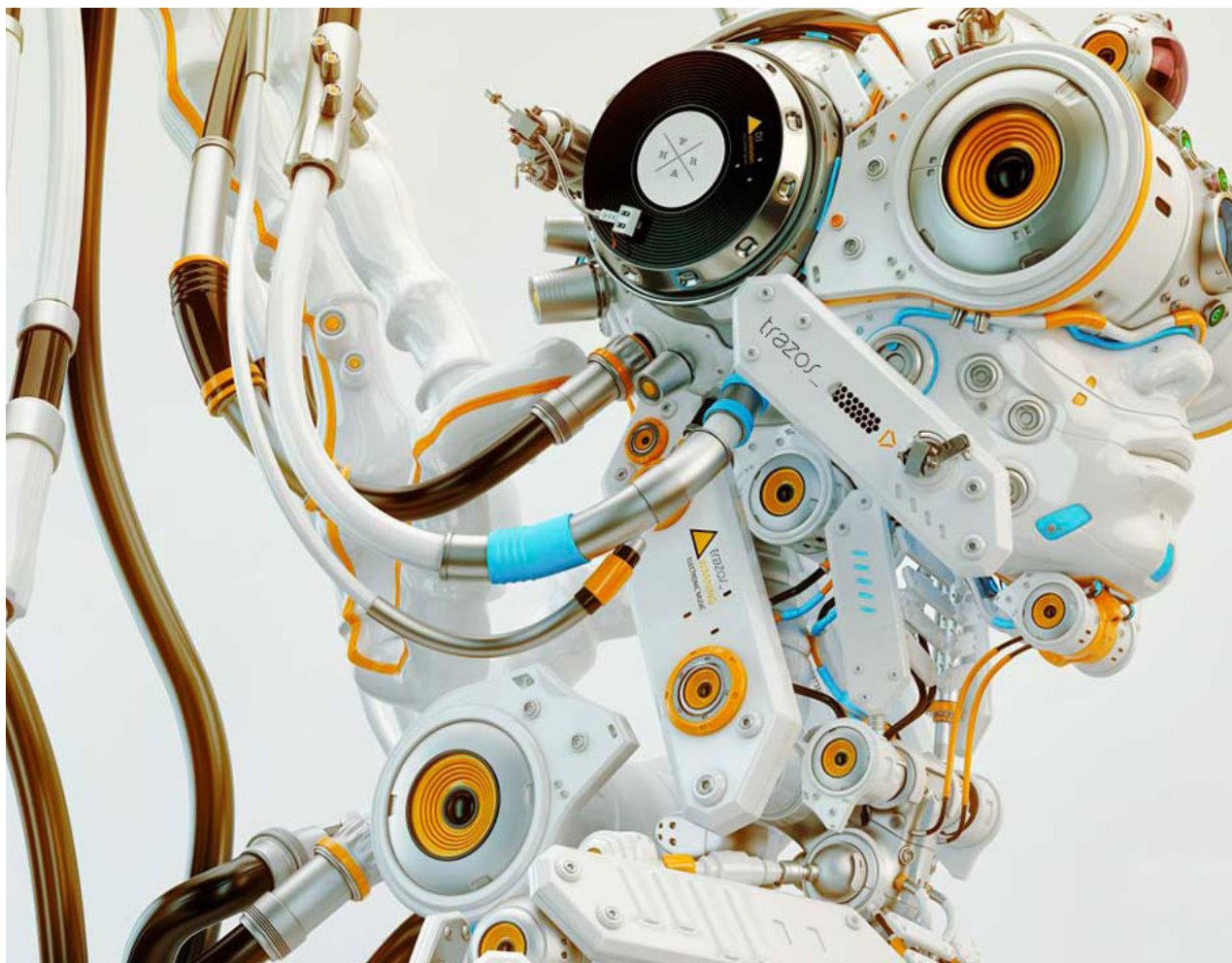
- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Modelado de superficies nurbs.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

11/ Postproducción con NUKE.

- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.

12/ Sistema de pelo NHAIR.

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



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



Adobe
Photoshop



Substance
Painter



Foundry
Mari



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 props para producción.
- Métodos de exportación de Zbrush a Maya (multi map exporter).
- Retopolizado de geometrías orgánicas e inorgánicas
- para producción con cuad draw, zremesher.

02/ Fotogrametría.

- Introducción 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 bípedo de cuerpo entero con sistemas fk ik.

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.



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. Bípedos VS cuadrúpedos.
- Locomoción básica. Ciclo de caminado.
- Ciclo de carrera.

04/ Acting I.

- Uso de referencias.
- Poses y silueta.
- Lenguaje corporal.
- Animación 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.



MÓDULO

ANIMACIÓN AVANZADA_

Complementa y amplía tus capacidades como animador ahondando en las técnicas avanzadas de animación, las mismas que son indispensables para incorporarte a cualquier estudio y productora del mayor nivel. No te quedes atrás y atrevete a ir un paso más allá en tus habilidades con los principales profesionales del sector.

Herramientas



01/ Body Mechanics II.

- Uso de transferencias de peso y equilibrio
- en acciones complejas.
- Transmitir personalidad y características de los personajes.
- Acciones complejas. Parkour, caídas, secuencias, gags...
- Interacción entre varios personajes.

02/ Cartoon.

- Squash & stretch, takes, sneak.
- Timing en el cartoon.
- Pantomima.
- Animación facial en cartoon.
- Exageración extrema de acciones.

03/ Acting II.

- Transmitir emoción sin diálogo.
- Puesta en escena y composición del plano.
- Uso de animación secundaria.
- Diálogo e interacción entre dos o más personajes.

04/ Criaturas II.

- Criaturas fantásticas.
- Movimientos complejos. Saltos, giros, arranques y frenadas.
- Interacción con bipedos.

05/ El Mundo Laboral.

- Cine de animación, VFX, publicidad, videojuegos.
- Métodos de trabajo, pipeline.
- Relación con compañeros, supervisores y directores. Feedback.
- Relación con otros departamentos.
- Trabajo colaborativo en los grandes estudios: Shotgun.

06/ Desarrollo de una Reel Profesional.

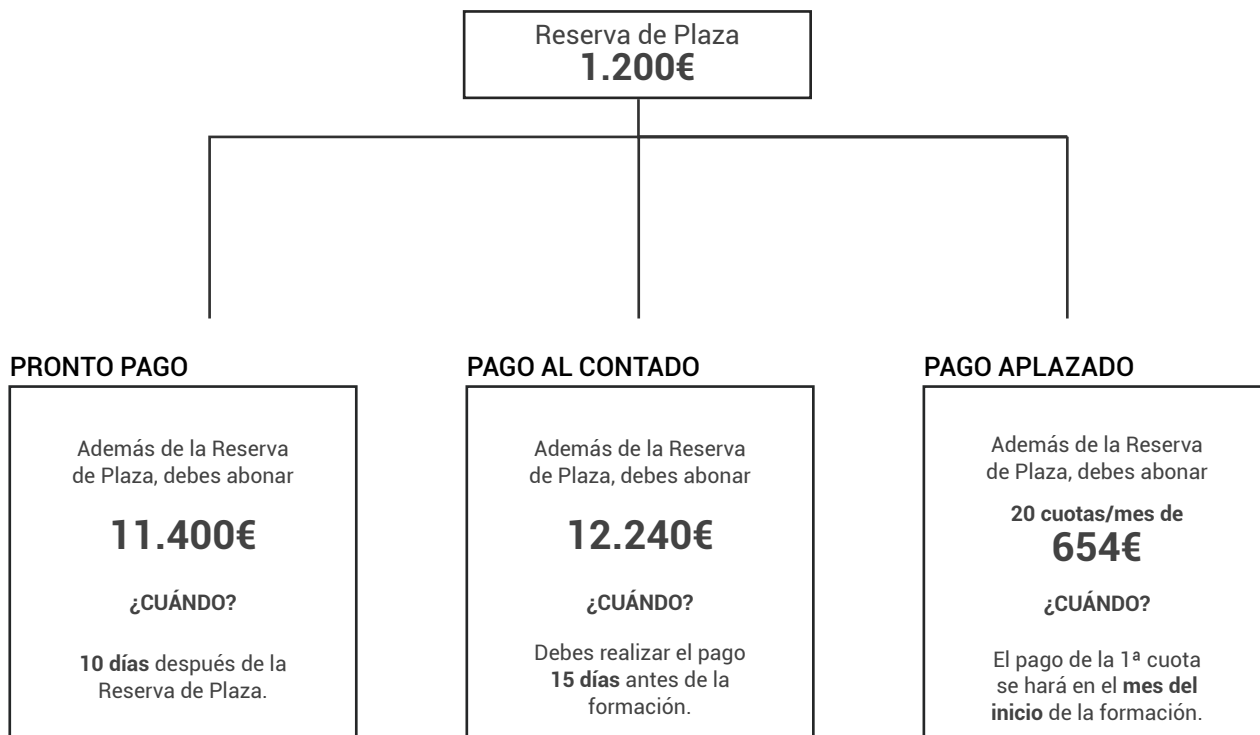
- Cómo hacer una demo reel.
- La entrevista.
- Entrega final.

CUÁL ES EL PRECIO DE ESTA FORMACIÓN_

El precio de la **Carrera en 3D y Animación con autodesk maya** es de:

~~16.800 €~~

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_

