

**Máster en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk
Maya**





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos **ESIBE**

2 | **Rankings**

3 | **Alianzas y**
acreditaciones

4 | **By EDUCA**
EDTECH
Group

5 | **Metodología**
LXP

6 | **Razones por**
las que
elegir **ESIBE**

7 | **Financiación**
y **Becas**

8 | **Métodos de**
pago

9 | **Programa**
Formativo

10 | **Temario**

11 | **Contacto**

SOMOS ESIBE

ESIBE es una **institución Iberoamericana de formación en línea** que tiene como finalidad potenciar el futuro empresarial de los profesionales de Europa y América a través de masters profesionales, universitarios y titulaciones oficiales. La especialización que se alcanza con nuestra nueva **oferta formativa** se sustenta en una metodología en línea innovadora y unos contenidos de gran calidad.

Ofrecemos a nuestro alumnado una **formación de calidad sin barreras físicas**, flexible y adaptada a sus necesidades con el fin de garantizar su satisfacción y que logre sus metas de aprendizaje más ambiciosas. Nuestro modelo pedagógico se ha llevado a miles de alumnos en toda Europa, enriqueciendo este recorrido de la mano de **universidades de prestigio**, con quienes se han alcanzado alianzas.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales



Conectamos continentes,
Impulsamos conocimiento



QS, sello de excelencia académica
ESIBE: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE ESIBE

ESIBE ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias a sus programas de Master profesionales y titulaciones oficiales.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean indicadores como la excelencia académica, la calidad de la institución, el perfil de los profesionales.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



BY EDUCA EDTECH

ESIBE es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinarios de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR ESIBE

1. Formación Online Especializada

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador de **más de 20 años de experiencia educativa** con Calidad Europea.



2. Metodología de Educación Flexible



100% ONLINE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online**



PLATAFORMA EDUCATIVA

Nuestros alumnos tendrán **acceso los 365 días del año** a la plataforma educativa.



3. Campus Virtual de Última Tecnología

Contamos con una plataforma avanzada con **material adaptado a la realidad empresarial**, que fomenta la participación, interacción y comunicación on alumnos de distintos países.

4. Docentes de Primer Nivel

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con amplia experiencia profesional.





5. Tutoría Permanente

Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. Bolsa de Empleo y Prácticas

Nuestros alumnos tienen acceso a **ofertas de empleo y prácticas**, así como el **acompañamiento durante su proceso de incorporación al mercado laboral** en nuestro ámbito nacional.

7. Comunidad Alumni

Nuestros alumnos tienen acceso automático a servicios complementarios gracias a una **Networking formada con alumnos en los cinco continentes**.



8. Programa de Orientación Laboral

Los alumnos cuentan con **asesoramiento personalizado** para mejorar sus skills y afrontar con excelencia sus procesos de selección y promoción profesional.



9. Becas y Financiación

Nuestra Escuela ofrece **Becas para profesionales latinoamericanos y financiación sin intereses y a la medida**, de modo que el factor económico no sea un impedimento para que los profesionales tengan acceso a una formación internacional de alto nivel.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin intereses de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...





Titulación

TITULACIÓN expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings.

Este documento es propiedad de la Universidad de Granada. No se permite su reproducción total o parcial sin el consentimiento expreso de la Universidad de Granada.


ESIBE ESCUELA
IBEROAMERICANA
DE POSTGRADO

ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de la Escuela Iberoamericana de Postgrado.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXX

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A

Firma del Alumno/a

NOMBRE DE ÁREA/MANAGER

LA DIRECCIÓN ACADÉMICA

UCA Estatuto Universitario, Capítulo Especial del Ordenamiento y Social de la UCA2003 (Ley, Resolución 6846).

Descripción

En una industria que valora la perfección visual y la creatividad, nuestro Master en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya es la llave para abrir las puertas del éxito. Este programa está diseñado para que sus participantes dominen la infoarquitectura, creando visualizaciones de exteriores 3D impresionantes, y la animación 3D, adentrándose en el vibrante mundo del diseño de personajes. A lo largo del curso, se explorarán las técnicas esenciales de modelado, desde la concepción de un personaje hasta el detallado arte del rigging y la animación, integrando también las potentes herramientas de Adobe After Effects para la postproducción. El contexto actual demanda habilidades multidisciplinarias; por ello, brindamos formación práctica y actualizada, soportada en una metodología online que prepara a los profesionales para liderar proyectos en la industria cinematográfica, publicidad y videojuegos. Únete a nuestro programa y convierte tu pasión por la animación 3D en tu futuro laboral.

Objetivos

- Dominar diseño 3D de exteriores.
- Aprender modelado con Autodesk Maya.
- Crear personajes con 3D Studio Max.
- Desarrollar habilidades en rigging.
- Animación de personajes 3D.
- Usar Adobe After Effects CC.
- Aplicar técnicas en workshop.

Para qué te prepara

Dirigido a diseñadores 3D, arquitectos, animadores y creativos digitales, este Master en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya cubre desde Infoarquitectura hasta Rigging y Animación de Personajes. Aprenderás diseño 3D, creación de exteriores, modelado avanzado con 3D Studio Max, y técnicas de postproducción en Adobe After Effects. Ideal para quienes buscan especialización y dominio en animación digital y visualización arquitectónica.

A quién va dirigido

Este curso te prepara para dominar las habilidades de animación y modelado 3D necesarias en la industria del entretenimiento y la visualización arquitectónica. Aprenderás a crear entornos exteriores realistas con técnicas de infografía y modelado en 3D. Avanzarás en manejo de Autodesk Maya para modelar y animar elementos complejos, así como en la creación y en movimiento de personajes con 3D Studio Max, desde el diseño hasta el rigging y la animación. Finalizarás con competencias clave en Adobe After Effects para la postproducción y un workshop práctico que integra todas las habilidades

adquiridas.

Salidas laborales

Con el Máster en Animación de Personajes y Modelado de Exteriores con Autodesk Maya, abre las puertas a un mundo de oportunidades profesionales. Especialízate en infoarquitectura, diseño 3D y domine las herramientas de 3D Studio Max y After Effects CC. Prepárate para ser un experto en rigging y animación de personajes, trabajando en estudios de cine, videojuegos, publicidad y visualización arquitectónica. Tu talento dará vida a proyectos en una industria vibrante y en constante evolución.

TEMARIO

PARTE 1. INFOARQUITECTURA. INFOGRAFÍA, DISEÑO Y MODELADO DE EXTERIORES 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUNTO DE PARTIDA

1. Presentación
2. Estudio del proyecto
3. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
4. Importar un modelo desde otros formatos

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXTERIORES

1. El proyecto
2. Importación del proyecto a 3D Studio
3. Acondicionamiento del entorno
4. Levantamiento del edificio
5. Modelado de elementos del edificio

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE EXTERIORES

1. Diseño del mobiliario
2. Modelado de zona comedor exterior
3. Modelado de zona chill out
4. Modelado de zona de piscina
5. Modelado de luces exteriores
6. Modelado de estores
7. Modelado de vegetación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE COMPONENTES

1. Importar modelos
2. Catálogos de descarga

UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1. Material Editor
2. Propiedades de los materiales
3. Art Render
4. Materiales y sombreadores mental ray
5. Iluminación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1. Cámaras
2. Renderizado
3. Conclusiones de lo aprendido

PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
 1. - Iniciar Maya
2. Elementos de la interfaz de Maya
 1. - Barras y paletas
 2. - Visores
 3. - Línea de tiempo
 4. - Barra de rangos
 5. - Mostrar/ ocultar elementos de la interfaz de Maya
 6. - Hotbox

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya
 1. - Guardar escenas
 2. - Crear nuevas escenas en Maya
 3. - Abrir escenas
2. Importar y exportar
 1. - Importar en Maya
 2. - Exportar
3. Manipulación de visores
 1. - Alternar y maximizar visores
 2. - Dimensiones de los paneles
4. Niveles de representación
5. Vistas
 1. - Vistas predeterminadas
6. Explorar escenas de Maya
 1. - Trabajar con el zoom
 2. - Mover y rotar la vista
 3. - Visualización de elementos en Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
 1. - Utilizando el menú Create
 2. - Utilizando la barra Shelf
 3. - Creación predeterminada
2. Propiedades de polígonos
 1. - Esferas y cubos
 2. - Cilindros y conos
 3. - Planos y toroides
 4. - Prismas y pirámides
 5. - Tubos y hélices
 6. - Pelotas de fútbol y sólidos platónicos
 7. - Colorear objetos
3. NURBS

1. - Acceso a NURBS
2. - Creación de NURBS
4. Propiedades de NURBS
 1. - Esferas y cubos
 2. - Cilindros y conos
 3. - Planos y toroides
5. Curvas
 1. - Métodos de creación
 2. - Figuras predeterminadas
 3. - Curvas a mano alzada
6. Textos
 1. - Creación
 2. - Edición
 3. - Separar letras

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
 1. - Herramienta Select
 2. - Herramienta Lasso
 3. - Menú Edit
 4. - Guardar selecciones
 5. - Outliner
2. Ocultar y bloquear en Maya
 1. - Ocultar y mostrar objetos
 2. - Bloquear
3. Transformaciones
 1. - Mover
 2. - Rotar
 3. - Escalar
 4. - Combinación de transformaciones
 5. - Punto de pivote
 6. - Punto CERO
4. Grupos
5. Copias
 1. - Portapapeles
 2. - Duplicar
 3. - Duplicados especiales
 4. - Duplicar con transformación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
 1. - Vértices
 2. - Aristas
 3. - Caras
 4. - Multi
2. Modelar superficies
 1. - Control Vertex

2. - Hull
3. Modelar curvas
 1. - Points
 2. - Control Vertex

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
 1. - Creación y eliminación
 2. - Asignación de objetos
 3. - Editor Layer
2. Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
 1. - Lattice
 2. - Wrap
 3. - Bend
3. Flare, Sine y Squash
 1. - Flare
 2. - Sine
 3. - Squash
4. Twist, Wave y Sculpt
 1. - Twist
 2. - Wave
 3. - Sculpt
5. Wire, Blend y Revolve
 1. - Wire
 2. - Blend
 3. - Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
 1. - Creación de materiales
 2. - Asignación de materiales
 3. - Asignación a componentes
 4. - Asignación a elementos de superficies
 5. - Seleccionar en base a materiales
 6. - Eliminar materiales
3. Edición de materiales
 1. - Acceso a sus parámetros
 2. - Atributos generales
 3. - Relieves
 4. - Ramp
 5. - Transparencias

4. Texturas

1. - Texturas 2D
2. - Texturas 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces

1. - Point Light
2. - Spot Light
3. - Directional Light
4. - Ambient Light
5. - Area light
6. - Volume Light

2. Edición de luces

1. - Atributos generales
2. - Atributos por tipo de foco
3. - Sombras
4. - Enfocar escenas desde focos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras

2. Edición de atributos

1. - Atributos generales
2. - Planos de corte

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales

1. - Introducción
2. - Claves
3. - Crear animación manual
4. - Controles de reproducción

2. Animaciones automáticas

1. - Creación
2. - Configuración de la reproducción

3. Trayectorias

1. - Visualizar trayectorias
2. - Modificar trayectoria
3. - Agregar y borrar claves

4. Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas

1. - Renderizar
2. - Tipos de render
3. - Configuraciones de render

2. Renderizar animaciones

1. - Exportar con formato de video
2. - Exportar cada fotograma
3. Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
 1. - Emisor de punto
 2. - Emisor de objeto
2. Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

PARTE 3. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

UNIDAD DIDÁCTICA 1. 3DS MAX. MODELADO I

UNIDAD DIDÁCTICA 2. 3DS MAX. MODELADO II

UNIDAD DIDÁCTICA 3. SPLINES

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOFT

UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOX MODELLING

UNIDAD DIDÁCTICA 6. UV LAYOUT

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTURAS Y MATERIALES

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LUCES, CÁMARAS Y RENDER

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

PARTE 4. ADOBE AFTER EFFECTS CC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

1. Introducción al video digital
2. Planificación del trabajo
3. After Effects y otras aplicaciones de Adobe
4. Conceptos básicos de la postproducción

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS

1. Interfaz de After Effects
2. Paneles
3. Activar una herramienta
4. Búsqueda y zoom
5. Ajustes de composición y proyecto
6. Paneles más usados en After Effects
7. Preferencias

8. Ejercicio de creación de espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS

1. Crear un proyecto
2. Tipos de proyectos
3. Unidades de tiempo
4. Composiciones
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS

1. Métodos de importación
2. Formatos compatibles
3. El panel de proyectos
4. Organizar material de archivo
5. Marcadores de posición y Proxy
6. Canal alfa
7. Fotogramas y campos
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS

1. Crear capas
2. Atributos de capa
3. Tipos de capas
4. Trabajar con capas
5. Recortar capas
6. Administrar capas
7. Fusión de capas
8. Estilos de capas
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS

1. Definición y visualización
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Aceleración y desaceleración
7. Herramienta de posición libre I
8. Herramienta de posición libre II
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS

1. Insertar texto
2. Editar texto
3. Panel Carácter y panel párrafo

4. Animación de texto
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar un trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y Transparencias
6. Animar máscaras
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS

1. Canales alfa y mates
2. Incrustación y croma
3. Aplicación de efectos
4. Tipos de efectos
5. Ajustes preestablecidos
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Procesador tridimensional
4. Vistas preestablecidas
5. Cámaras
6. Capas de luz
7. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I
5. Previsualización II
6. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS

1. Principios básicos
2. Tipos de exportación
3. Panel Cola de procesamiento
4. Formatos de exportación
5. Ejercicios

PARTE 5. WORKSHOP CON AUTODESK MAYA Y ADOBE AFTER EFFECTS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACION

1. Presentación del curso
2. ¿Qué es Motion Graphics?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RESOLUCIONES

1. Creación de nuestro primer proyecto en Maya
2. Ajustes de Render
3. Ajustes de Composition

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANIMACIONES

1. Texto 3D
2. Bisel
3. Polígonos
4. Deformadores
5. Añadiendo deformadores al logo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREAR UNA ESCENA DE MAYA Y UTILIZARLA EN AFTER EFFECTS

1. Desarrollo de una cámara
2. Trabajando con cámaras
3. Editor Graph
4. Puntos de referencia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS RENDER

1. Sombras
2. Color
3. Oclusión
4. Transparencia

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES CON AFTER EFFECTS

1. Creación de formas con capas
2. Anidamientos
3. Animaciones
4. Tipos de animaciones

UNIDAD DIDÁCTICA 7. FIN DEL CURSO

1. Finalización del curso

