



# 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





# MÁSTER EN 3D CON AUTODESK MAYA

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

El Máster en 3D con Autodesk Maya supone una introducción a las imágenes generadas por ordenador, donde aprenderás a desenvolverte con las principales herramientas del sector (Autodesk Maya, Substance Painter, The Foundry, Nuke y Zbrush) para adquirir una base sólida de conocimientos generales sobre los diferentes campos que engloba este término, 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, orientado a introducirte dentro de la estructura de trabajo de un estudio o por cuenta propia.

Además, nuestra formación se encuentra avalada por la garantía de calidad que ofrece la certificación oficial de Autodesk y The Foundry.

**Horas totales**  
300 Horas

**Horarios**  
3 horas diarias de L-V.

**Módulos**  
3d con autodesk maya.

## CERTIFICADOS\_

THE  
FOUNDRY.

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.


 AUTODESK  
Authorized Training Center

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\_



ARTURO GULÍN  
3D



ANTONIO BRAVO  
3D



MIGUEL CASTRILLO  
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 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&amp;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<sup>T38</sup>social  
noise

TAPSA | Y&amp;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.