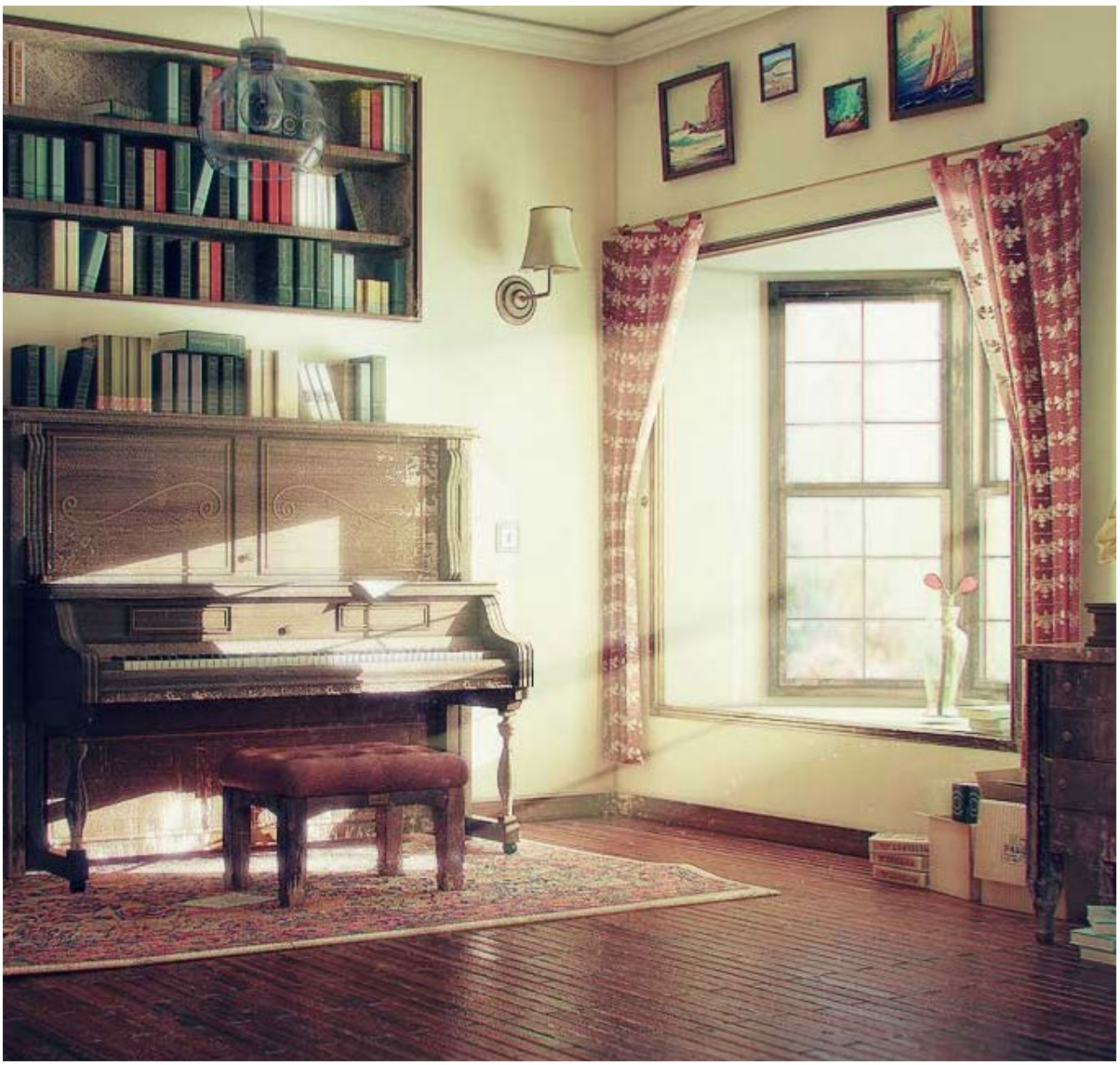


MÁSTER PROFESIONAL EN 3D CON AUTODESK MAYA_

DURACIÓN: 600 HORAS

trazos_

MÁSTER PROFESIONAL EN 3D CON AUTODESK MAYA_

La imagen generada por ordenador ocupa una gran parte de la mayoría de proyectos audiovisuales de la actualidad. Ya sea para cine, televisión, publicidad o internet, la necesidad de un profesional del CG es constante y creciente, por lo que contar con el programa más completo en diseño y modelado tridimensional resulta vital si tus aspiraciones tienen que ver con trabajar en la próxima serie de Netflix o el próximo título de Ubisoft.

Para lograrlo, te ofrecemos un aprendizaje en profundidad compuesto por los módulos de 3D y 3D Avanzado, donde manejarás los principales programas empleados en la industria de la creatividad CG: Autodesk Maya, Autodesk Mudbox, Substance Suite, Vray, Maya, The Foundry Nuke.

Y, como garantía de calidad, nuestra preparación se encuentra avalada por la confianza que ofrece contar con la certificación oficial de Autodesk y The Foundry.

MÁSTER PROFESIONAL EN 3D CON AUTODESK MAYA_

AUTODESK.
Authorised Training Centre

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

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.

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.

TEMARIO_

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.

TEMARIO_

10/ Dinámicas.

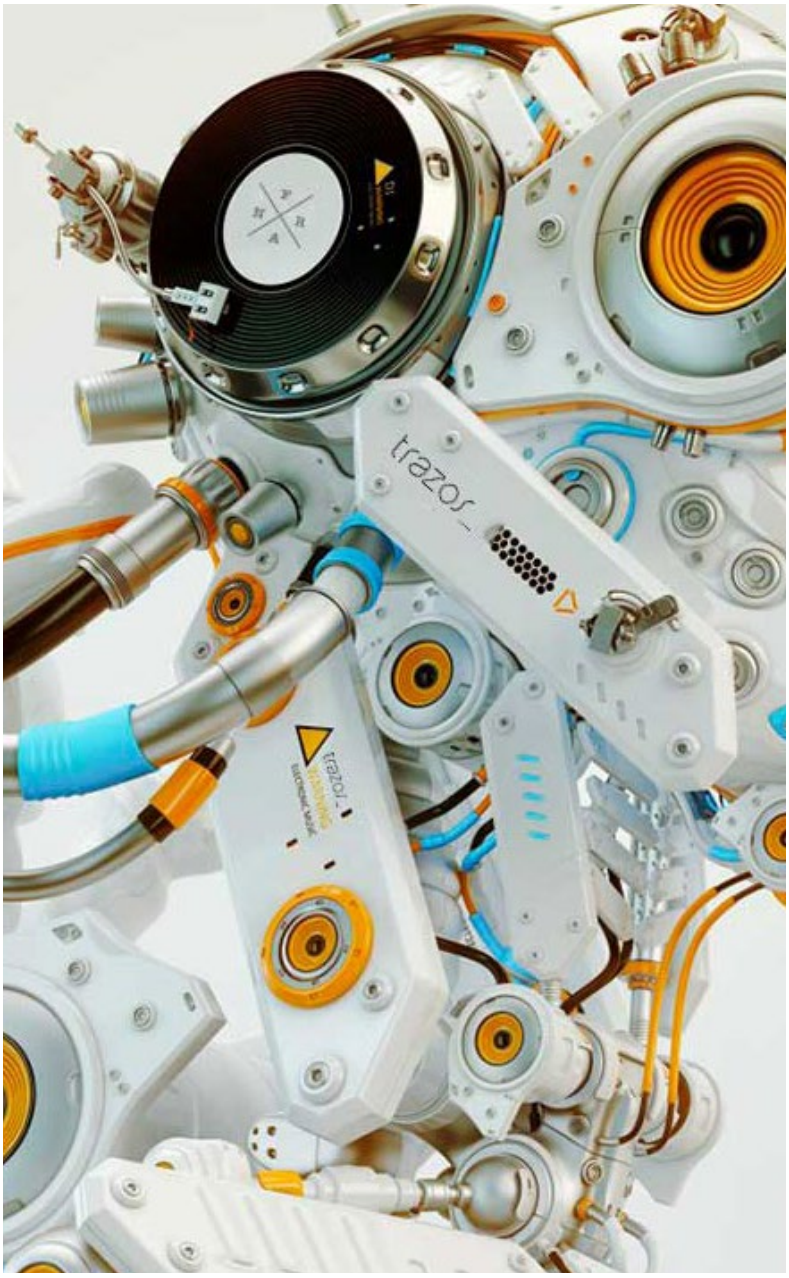
- Iniciación a los sistemas dinámicos de Maya.
- Cuerpos rígidos y rompibles.
- Sistemas Nucleus con Nparticles.
- Sistemas de deformación de tejidos NCloth.
- Maya fluids para simulaciones de explosiones y gases.
- Modelado procedural con Mash.

11/ Sistema de pelo NHAIR.

- Introducción al sistema de pelo NHair.
- Creación de pelo largo. (2 días)

12/ Postproducción con NUKE.

- Iniciación a la postproducción.
- Corrección de color.



MÓDULO

3D AVANZADO CON AUTODESK MAYA_

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.

TEMARIO_

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

02/ Fotogrametría.

- Introducción a 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 pases 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 bipedo de cuerpo entero con sistemas fk e ik.

09/ Modelado y animación procedural con mash.

- Sistema procedural de mash (paint effects).
- Técnicas de modelado y animación con mash.

TEMARIO_

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, pases de luces y motion vector.
- Camera tracking.
- Postproducción de las diferentes prácticas del curso para su finalización correcta.