



CURSO DE MODELADO INORGÁNICO 3D CON AUTODESK MAYA

¿Quieres formarte en el único software premiado con un Oscar de Hollywood?

Crea escenarios, props y objetos virtuales para cine, series y videojuegos, gracias a una de las mejores y más extendidas herramientas del sector.



100 horas
lectivas



Septiembre
2021



Online live
Presencial

Crea todo tipo de escenarios, props y objetos virtuales para cine, series y videojuegos, gracias a una de las mejores y más extendidas herramientas del sector.

OBJETIVOS:

El curso forma al alumno en el manejo de las técnicas y herramientas de modelado inorgánico 3D con **Autodesk Maya**. Podrá crear elementos proporcionados para producciones de estética realista como "*Transformers: El lado oscuro de la luna*". Así como creativos de estética cartoon para contenidos de animación como "*Luca*" de Diney-Pixar.

"Es maravilloso que un solo elemento de software se haya convertido en el estándar de la industria". Scott Benza (supervisor de efectos visuales de ILM).

DIRIGIDO A:

Estudiantes y profesionales del sector audiovisual que, adquiriendo un sólido conocimiento de **Autodesk Maya**, deseen introducirse y desarrollarse en el sector de la creación generalista 3D.

Entregamos a nuestros alumnos manuales actualizados a últimas versiones y/o material para prácticas.

¡Síguenos!



REQUISITOS DE ACCESO:

- > Tener conocimientos informáticos a nivel usuario
- > Haber cumplido 16 años
- > Tener conocimientos básicos en conceptos audiovisuales
- > Ganas de convertirte en un auténtico profesional

SALIDAS PROFESIONALES:

Modelador profesional para videojuegos, cine, series, publicidad o tv

Creador de contenido específico para arquitectura, industria, stands, AR...

HERRAMIENTAS:



Autodesk
Maya

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- ✓ Internet ADSL
- ✓ Mínimo 8 GB de memoria interna (RAM), recomendable 16 GB
- ✓ Sistema Operativo: Microsoft Windows 10, Apple MacOs (10.1, 10.14, 10.15, 11), Linux Red Hat Enterprise (8.2, 7.6-7.9)
- ✓ 6 GB de espacio en disco para la instalación del software
- ✓ Procesador i7-i9
- ✓ Ratón de tres botones



PROGRAMA FORMATIVO:

1. Introducción al programa

- > Utilidades y aplicaciones
- > Conocimiento del entorno de trabajo
- > Creación de carpetas y organización de un proyecto
- > Creación y manipulación de objetos básicos. Las primitivas poligonales
- > Preferencias, configuración y personalización de la interfaz

2. Modelado básico

- > Conocimiento del espacio tridimensional. Los ejes
- > Ubicación y posicionamiento de objetos en el espacio
- > La organización interna del proyecto
- > Grupos y duplicado de objetos

3. Modelado poligonal

- > Fundamentos
- > Los componentes
- > Herramientas de construcción y manipulación de objetos
- > Ejes locales y ejes del mundo
- > Particularidades del modelado para videojuegos

4. Modelado avanzado

- > Inserción de imágenes de referencia
- > Topología
- > Flujo y operaciones de trabajo
- > Herramientas avanzadas de modelado
- > Herramientas y procesos para unir y solidificar geometrías
- > La importancia de las proporciones
- > Deformadores
- > Importación y exportación de archivos
- > Interacción con otros programas
- > Tecnologías asociadas

5. Modelado por curvas. NURBS

- > Modelado NURBS
- > Herramientas de creación y manipulación de NURBS
- > Conversión de objetos a polígonos
- > Diferencias entre el modelado poligonal y Surfaces o NURBS

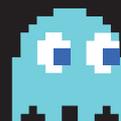


CÓMO MATRICULARTE:



Elige tu curso
o master preferido

Ponte en contacto
con nosotros para
recibir toda la
información



Rellénalo y haznos
el envío para
reservar tu plaza

Te enviaremos el
formulario de
matriculación

Realiza el pago
de la reserva

¡Ya estás *ready*
para comenzar tu
formación!

¿TIENES ALGUNA DUDA?

911 27 21 07

¡Síguenos!

