

TRAZOS



# Curso en Animación 3D con Autodesk Maya

Madrid / Online

# La Escuela Líder en Artes Digitales

Más de 30 años y 15.000 alumnos formados

En el sector de las Artes Digitales tener un título universitario no aporta nada, lo realmente importante en este tipo de profesiones creativas siempre ha sido la calidad de los Portfolios y Showreels. Por esta razón, en nuestra escuela continuamos apostado por el modelo Learning by Doing, en el que los alumnos aprenden mientras desarrollan distintos proyectos profesionales.

Gracias a esta metodología, a día de hoy, podemos afirmar que una gran parte de los profesionales que trabajan en esta industria comenzaron sus carreras en nuestra escuela.



## #1

Primera escuela

La escuela más prestigiosa en Artes Digitales

## +15.000

Alumnos satisfechos

Hemos formado a la mayor parte de profesionales

## +30

Años de Experiencia

Nuestra escuela comenzó en 1990 con Photoshop

## Nuestros Partners

Somos la escuela española con más certificaciones de fabricantes.



# Estudia en nuestro Campus de Madrid o en Online

Aprende con las mejores instalaciones del sector educativo o desde cualquier parte del mundo



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



## Aprende Online

Esta modalidad nos permite eliminar las barreras geográficas y ofrecer la calidad de nuestra formación a cualquier persona de habla hispana de cualquier parte del mundo. Además supone un importante ahorro económico al no pagar por nuestras instalaciones y de tiempo al eliminar los desplazamientos.

- Clases en directo
- Grabación de las clases
- Horarios America / Europa
- Comunidad Internacional
- Certificado Global

## Campus de Madrid

Nuestras instalaciones están situadas en un edificio en el centro de Madrid y cuentan con el equipamiento más potente del sector creativo. Esta ubicación privilegiada en la Plaza de España en Madrid te ofrece la oportunidad de disfrutar de todas las actividades culturales y de entretenimiento que solo una ciudad segura, hospitalaria y cosmopolita como Madrid puede ofrecerte.

- Más de 1.200 m<sup>2</sup>
- En el centro de Madrid
- Con el mejor equipamiento
- En plena Plaza de España
- Todos los servicios disponibles



# Presentación

Domina la Animación 3D y crea los proyectos más potentes.

Con nuestro Curso en Animación 3D con Autodesk Maya conocerás que esta disciplina es una especialización de las Artes Digitales que se utiliza para dar vida a todo tipo de personajes tridimensionales dentro de un entorno virtual o integrado con imagen real. Este tipo de animación 3D se ha vuelto fundamental en muchas áreas del entretenimiento y la creación de medios, incluyendo películas, videojuegos, televisión, y publicidad.

En este Curso en Animación 3D con Autodesk Maya aprenderás a dar vida a personajes y criaturas, dándoles credibilidad y realismo a través de sus movimientos. Conocerás a fondo los aspectos del 3D, desde el bocetado hasta la texturización o la animación final. Para aprender a animar utilizaremos Autodesk Maya, con el que crearás un demo reel que te abrirá las puertas del sector.

## Duración

5 Meses / 300 Horas

## Horarios

Mañana / Tarde

## Comienzos

Octubre / Marzo

## Campus

Madrid / Online



# Contenido

El contenido más actual y completo de la industria.

## Módulo 1

### Principios de la Animación 3D

Este módulo está enfocado en el manejo del software de animación, con especial atención en Maya. Se cubrirán los principios de la animación tradicional aplicados al entorno 3D, así como las consideraciones específicas para animar con éxito en este medio, además aprenderán a manejar curvas, tangentes, y el dopesheet, elementos cruciales para el timing y el peso en la animación.

- Introducción al software de animación.
- Principios de animación tradicional.
- Conceptos de timing y peso en 3D.
- Manejo de curvas y tangentes.
- Metodologías de trabajo en 3D.
- Animación con objetos básicos.

## Módulo 2

### Mecánica Corporal Básica

En este módulo empezaremos explorando conceptos clave para la animación como la teoría de anatomía para animación y la práctica de acciones básicas con personajes, este módulo se centra en la mecánica corporal. Los estudiantes aprenderán sobre kinematics, la importancia de las acciones como caminar, correr, y saltar, y cómo interactuar con objetos.

- Forward y Inverse kinematics.
- Teoría de anatomía para animación.
- Acciones básicas: caminar, correr, saltar.
- Ciclos de caminado y correr.
- Interacción con objetos.
- Importancia del timing en la acción.

## Módulo 3

### Bípedos y Cuadrúpedos

Centrándose en la animación de criaturas, desde bípedos hasta cuadrúpedos, este módulo enseña a los estudiantes a aplicar la locomoción básica y avanzada en sus animaciones. A través del estudio de la anatomía de criaturas, los estudiantes aprenderán a crear ciclos de caminado y carrera convincentes, aplicando conceptos de proporción y ritmo para dar vida a sus personajes.

- Anatomía de bípedos y cuadrúpedos.
- Locomoción básica y avanzada.
- Ciclos de caminado y carrera.
- Análisis de movimiento en criaturas.
- Técnicas de animación para criaturas.
- Principios de animación a criaturas.

## Módulo 4

### Acting y Performance

Este módulo profundiza en el acting y la performance de los personajes animados, enseñando a los estudiantes cómo darles vida a través de poses, siluetas claras, y un lenguaje corporal expresivo. Se abordará la animación facial, incluyendo lip-sync y la creación de focos de atención, utilizando referencias para capturar la esencia de la actuación y editar secuencias y cámaras.

- Construcción de poses y uso de siluetas.
- Lenguaje corporal y expresión facial.
- Técnicas de lip-sync y animación de ojos.
- Uso efectivo de referencias para actuación.
- Secuencias y manejo de cámaras.
- Desarrollo de la expresión y personalidad.

## Módulo 5

### Planificación y Producción

Este módulo se enfoca en la planificación y producción de animaciones, desde el concepto inicial hasta el acabado final. Los estudiantes aprenderán a enfrentarse a un plano, trabajar con la cámara y el entorno, y utilizar staging y composición para contar historias a través de sus animaciones. Se cubrirán técnicas avanzadas para dar los toques finales a las animaciones.

- Enfoque para animaciones complejas.
- Trabajar con cámaras y entornos 3D.
- Staging y composición en animación.
- Acabado y pulido de animaciones.
- Preparación para la industria de animación.
- Estrategias para una entrega efectiva.

# La Bolsa de Empleo que realmente funciona

Conectamos a las mejores empresas de la industria con nuestros alumnos.

Estamos más que orgullosos de tener una Bolsa de Empleo y Prácticas con más de 1.400 empresas que buscan el talento profesional entre nuestros alumnos publicando cientos de ofertas en nuestra plataforma, pero estamos aún más orgullosos de poder ayudarte a encontrar tu primer empleo o a dar un paso más en tu empleo actual.

En Trazos encontrarás a un equipo de personas que vela por el acceso de nuestros alumnos al mundo laboral, ofreciendo orientación laboral, para elaborar tu CV o crear tu portfolio. Una plataforma donde te ayudamos a prepararte para tus futuras entrevistas de trabajo y que está totalmente adaptada a tus necesidades. Todo esto es la Bolsa de Empleo de Trazos.



# TRAZOS

Cuesta San Vicente 4  
28008 Madrid – ESPAÑA

Horario de 09:00 a 15:00 y de 16:00 a 22:00

 (+34) 91 215 90 20

 [info@trazos.net](mailto:info@trazos.net)