

**PROGRAMA FORMATIVO**  
**INICIACIÓN AL 3D CON MAYA**  
**SOFTWARE (Master)**

**PIXELJUICE**





## ¿QUE ES EL 3D?

La tecnología de creación de gráficos 3D se ha desarrollado en los últimos años de tal manera que es uno de los medios más utilizados para la creación de proyectos audiovisuales. Su triunfo se debe a los magníficos resultados que se obtienen y por la versatilidad de las herramientas gráficas disponibles en el mercado. Esto hace de la tecnología 3D una opción muy atractiva para futuros profesionales de este medio en expansión. Prueba de ello son las últimas producciones desarrolladas en nuestro país por empresas como Illion con Planet 51 ó Kandor con Justin y la espada del valor. Este mercado se expande hacia la creación de videojuegos, otra vertiente más de los gráficos tridimensionales.

Los juegos, la publicidad, la animación, la ilustración digital, infoarquitectura, el diseño de producto, son múltiples las posibilidades hacia las que se puede enfocar una carrera en el mundo del 3D.

Ven y aprende con nosotros la que puede ser tu profesión con una de las herramientas más potentes del mercado, con la que trabajan cientos de profesionales en España y en el extranjero . Anímate!!

## ¿POR QUE PIXELJUICE?

El curso que hemos desarrollado en Pixeljuice es un curso profesionalizador, muy completo y asumible por los alumnos. Puedes empezar desde cero y terminar desarrollando una Demo Reel profesional que te puede servir para acceder a un puesto de trabajo en una gran empresa de producción audiovisual ó de videojuegos. No hace falta conocimientos de informática ni de arte para poder realizarlo.

Lo mejor de todo es el precio. Un curso de las mismas características puede llegar a costar entre 4000 a 6000 euros, mientras que nuestros cursos son muy asequibles. A ésto hay que añadirle nuestros descuentos y las horas prácticas extra que realizarás para sacarle el mayor partido posible a la experiencia.

## DATOS GENERALES DEL CURSO

**1. FAMILIA PROFESIONAL:** Imagen y Sonido

**AREA PROFESIONAL:** Animación

**2. DENOMINACIÓN DEL CURSO:** Iniciación al 3D con Maya Software

### 3. OBJETIVO GENERAL DEL CURSO:

El alumno debe de ser capaz de desarrollar un proyecto 3D como generalista, que consistirá en una Demo reel que posteriormente utilizará como presentación de sus habilidades ante una entrevista de trabajo.

Los alumnos desarrollarán las habilidades propias de un generalista 3D, es decir, que trabajan todos los campos, desde el modelado, hasta la texturización, iluminación, cámaras, rigging, animación y render.

### 4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL CURSO

- 1) Los alumnos deben de ser capaces de manejar el software Autodesk Maya con soltura en la creación de personajes y props en su modelado, texturizado y Set Up.
- 2) Los alumnos deben ser capaces de realizar un trabajo de Concept Art en el diseño de personajes y de Props.
- 3) Los alumnos deben de ser capaces de emplear el lenguaje cinematográfico de forma adecuada a la consecución de un propósito.
- 4) Los alumnos deben de ser capaces de desarrollar de forma adecuada un Storyboard empleando los recursos aprendidos durante el curso.
- 5) Los alumnos deben de ser capaces de trabajar en grupo de forma colaborativa.
- 6) Los alumnos deben de ser capaces de buscar información, contrastarla y utilizarla en provecho de la consecución del proyecto.





## 5. DISTRIBUCIÓN DEL CURSO

El curso se fragmenta en seis módulos diferenciados:

**MÓDULO 1:** Iniciación a Maya. Modelado, herramientas básicas.

**MÓDULO 2:** Texturización de personajes. Materiales, luces y cámaras.

**MÓDULO 3:** Diseño y modelado de personajes.

**MÓDULO 4:** Set Up y sistemas de huesos para la animación

**MÓDULO 5:** Animación y render con Mental Ray.

**MÓDULO 6:** Prácticum

## 6. DURACIÓN:

El curso se estructura en 6 módulos de un mes de duración cada uno. Se imparten las clases tres veces por semana 3 horas diarias. En total el curso consta de unas 220 horas lectivas distribuidas en clases teóricas y prácticas a las que debemos añadir las horas prácticas extra de desarrollo del proyecto.

## 7. INSTALACIONES

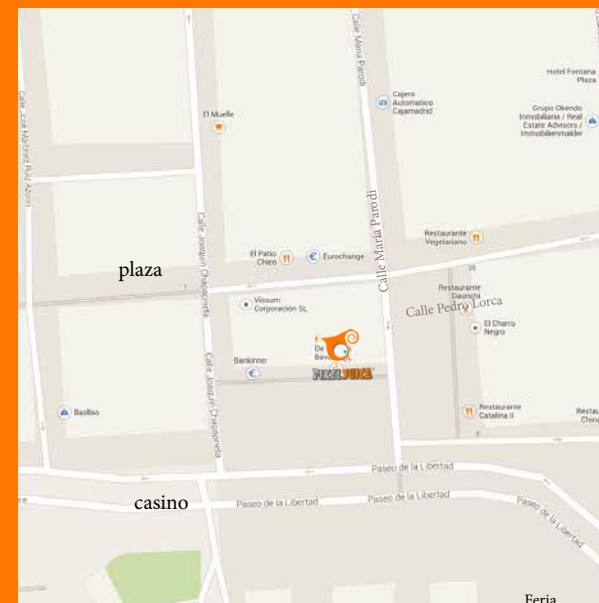
Disponemos de un aula de informática equipada con tecnología. Nuestras oficinas están situadas en una ubicación inmejorable. En pleno centro de Torre Vieja, frente al paseo marítimo. Además de aulas de dibujo artístico y aula de proyectos.



## Sigthseings:



**N**uestra aula de informática está equipada con las últimas tecnologías para la creación de contenido digital. Dispondrás de tabletas wacom para cada uno de os alumnos, así como de una tableta interactiva Cintiq 24HD para realizar prácticas.

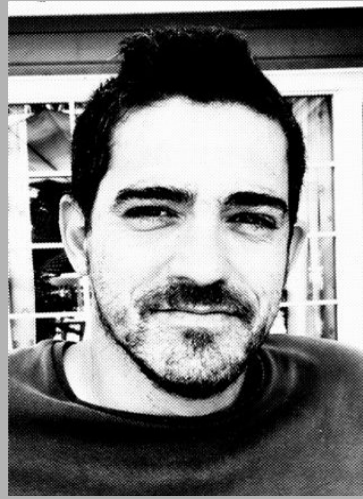


**A**ula de diseño e informática. Academia Pixeljuice.  
Pedro Lorca nº 6 - 2º Drcha.  
Torrevieja (Alicante)





JOSÉ GERMÁN CHAZARRA MORENO



**P**rofesor de Autodesk Maya.

Con más de 5 años de experiencia trabajando con Maya. Germán Chazarra es licenciado en Bellas Artes en la Facultad de San Carlos, Universidad Politécnica de Valencia. También posee el Máster MA ISCA ( Máster en Animación y Síntesis de Imagen) impartido por la Universidad de las Islas Baleares, así como el Máster de Adaptación al Profesorado de Secundaria y Profesionalización Docente impartido por la universidad de Murcia. Además posee amplia experiencia como profesional de la enseñanza de más de tres

años como profesor del Máster de Animación 3D con Maya impartido por la escuela Oscillon School en Alicante.

También como profesor de 3D en la escuela COCO School de Alicante durante 1 año.

Tiene experiencia en el desarrollo de capítulos piloto para televisión de series como “Gato Gótico” de Delmira Producciones ó “Nina y Kiko” de Crazy arts animation.

Trabajó como modelador de props en el largometraje nominado a los Goya 2013 “The Wish Fish”.

Trabajó como profesor colaborador en las escuelas On Line de Oscillon On Line.

## 8: DATOS ESPECÍFICOS DEL CURSO

**1) MÓDULO 1.** Modelado de personajes o objetos y fondos para la animación.

Objetivos del módulo: Los alumnos deben de ser capaces de manejar adecuadamente el software Autodesk Maya Autodesk Maya con soltura en la creación de personajes y props en su modelado.

### CONTENIDO TEÓRICO:

- . El proyecto 3D. Metodología y pipeline. Procesos de producción en la animación.
- . Desarrollo, preproducción, producción y postproducción.
- . El guión y el Storyboard.
- . La composición, pesos visuales y líneas de dirección.
- . Narrativa y lenguaje audiovisual.
- . El dibujo y la ilustración
- . Análisis y representación de las formas simples y complejas.
- . El espacio tridimensional.
- . La representación de la luz. El claroscuro.
- . Teoría y técnica del color. Colores primarios y complementarios.
- . Simbolismo del color.
- . Dibujo en movimiento. Anatomía.
- . Diseño de personajes. Character Design, Character Size Chart, Faces and Poses, Model Sheets

- . Interfaz de Maya. Moverse en el espacio tridimensional. Menús y paneles de control. Status Bar, Shelf.
- . Herramientas de manipulación.
- . Modos de la forma. Insertar imágenes en nuestra escena.
- . Geometrías Nurb, geometrías a partir de curvas.
- . Texto.
- . Geometrías poligonales
- . Menús y herramientas de los polígonos.
- . Deformadores.
- . Modelado orgánico
- . Topología.
- . Modelado de personajes.
- . Herramientas de modelado.



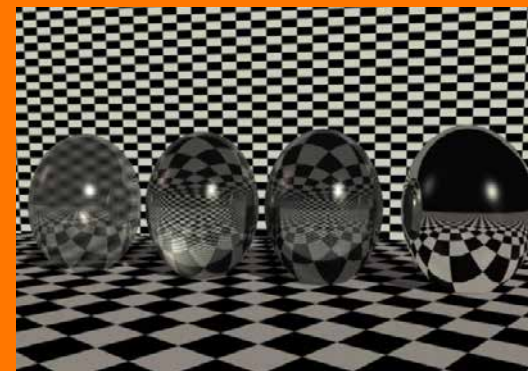
## CONTENIDO PRÁCTICO:

Crear un monumento a partir de los conocimientos adquiridos durante el curso de herramientas de manipulación.  
 Crear geometrías complejas a partir de las herramientas de manipulación de curvas Spline.  
 Creación de elementos complejos a partir de la utilización de herramientas de modelado poligonal.  
 Diseño de personajes u objetos inorgánicos ó rígidos.  
 Modelado de personajes u objetos inorgánicos o rígidos.  
 Modelado de un personaje orgánico.

## 2) MÓDULO 2:

Texturización de personajes, objetos y fondos para animación.

Objetivos específicos del módulo: Los alumnos deben ser capaces de crear y aplicar mapas de coordenadas a una geometría compleja. Los alumnos deben de ser capaces de crear y aplicar texturas a los personajes u objetos seleccionados.



## CONTENIDO TEÓRICO:

Los materiales en Maya.  
 Menus de materiales. Hyper shade.. Texturas procedurales y texturas de archivo.  
 Mapas de coordenadas UV.  
 Técnicas de aplicación de mapas  
 Unfolding  
 Iluminación en Maya.  
 Técnicas de iluminación  
 Teoría de la luz

- . Cámaras Básicas.
- . Planos y composición.
- . Menus Render. Render con Maya.

## CONTENIDO PRÁCTICO:

- . Aplicación mapas UV a una geometría tridimensional
- . Aplicación de texturas y materiales a un elemento tridimensional.

### 3) MÓDULO 3: Diseño de personajes .

Objetivos específicos del módulo. Los alumnos deben saber diseñar un personaje de modo profesional empleando las herramientas más adecuadas para modelarlo en 3D manteniendo el appeal del personaje.

## CONTENIDO TEÓRICO:

- . El dibujo y la ilustración
- . Análisis y representación de las formas simples y complejas
- . La representación de la luz. El claroscuro.
- . Teoría del color.
- . El equilibrio, las líneas de acción.
- . El canon. Anatomía para personajes. De cartoon a realista.
- . Concept Art
- . Character Design. Model Sheets
- . Character Size Chart
- . Los roles. Los estereotipos
- . Construction.
- . Turn Around
- . Modelado de personajes.
- . Topología.



## CONTENIDO PRÁCTICO

- . Diseño de un personaje para su posterior modelado.
- . Modelar un personaje preparado para la animación.

### 4) MÓDULO 4:

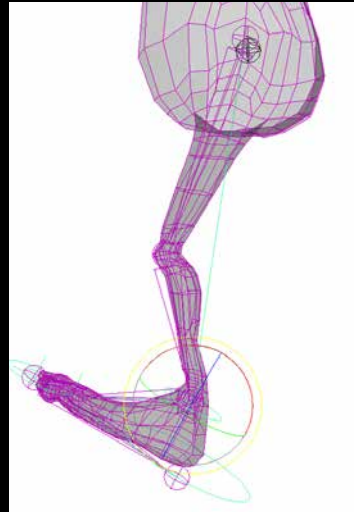
Set Up y creación de sistemas de huesos para la animación 3D. Ojetivos del módulo: NUESTROS alumnos deben aprender a crear y aplicar correctamente el Set up de un personaje. Los sistemas de Morphing y rigging para que el personaje pueda ser animado.





## CONTENIDO TEÓRICO:

- . Deformadores morphing. Blendshapes.
- . Creación de controles a partir de curvas.
- . Set Driven Key.
- . Joints.
- . Sistemas de Joints y herramientas.
- . Sistemas IK
- . IK Spline
- . IK/FK
- . Controles para las manos.
- . Constrains.
- . Skinning
- . Opciones del Skin.
- . Smooth bodies ó Rigid Bodies
- . Animación
- . Métodos de animación.
- . Menus de animación.
- . Animación de cámaras.
- . Turn Arround.



## 5) MÓDULO 5:

Objetivos del módulo: Nuestros alumnos deben de ser capaces de aplicar una animación simple a un personaje y crear un render de una escena animada en el que se aplicarán técnicas de animación y render avanzadas.

## CONTENIDO TEÓRICO:

- . Técnicas de animación.
- . Graph Editor. Manipulación de curvas de animación.
- . Aplicación de Render con Mental Ray.
- . Materiales de mental Ray.
- . Atributos de Mental Ray.
- . Sistemas de iluminación Global Illumination
- . Final Gather
- . Iluminación HDRI
- . Batch Render.
- . Composición de render por capas.
- . Edición de imagen final.

## 6) MÓDULO 6: PRÁCTICUM:

- . Realización del proyecto personal en el que los alumnos aplicarán los conocimientos aprendidos durante el curso.

El proyecto consta de una demo reel de presentación de los alumnos con los trabajos más destacados. La demo reel se centra en el modelado y la texturización de los trabajos. El proyecto se considera finalizado con la presentación de esta demo reel. Las Horas de desarrollo del proyecto no computan teniendo los alumnos todo el tiempo que necesiten para desarrollar su proyecto.



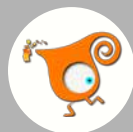
## **D**istribución de los contenidos del curso de introducción al 3D con Maya.

Los contenidos están distribuidos en referencia al curso de Introducción al 3D con Maya por lo que se distribuyen a lo largo de los 6 meses del curso.

Horarios Clases:

Lunes, Miercoles y Viernes de 18:00 a 21:00 (3 horas diarias)

	Introducción a la interfaz de Maya. Como movernos en el espacio tridimensional. Main menu, shelf, status Bar, channel Box.	3
	Creación de Geometrías simples en Maya. Tipos de geometrías. Herramientas de selección, Gizmos y herramientas de deformación	3
	Menu File y Menú Modify, Herramientas alinear. Status Bar. Herramientas de Snap	3
	Paneles de control . Modo Object/ Modo Component. Tipos de componentes	3
	Herramientas de manipulación	3
	Prácticas 1. Crear un monumento empleando las herramientas aprendidas basadas en imagen predeterminada	3
	Superficies Nurb. Menús Nurb	3
	Curvas Bezier. Menús. Texto	3
	Texto	3
	Menú Deformadores	3
	Modeling Toolkit	3
	Modeling Toolkit	3
	Geometrías poligonales	3
	Geometrías poligonales	3



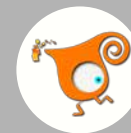
	Menus Polígonos, Editar Polígonos	3
	Menus Polígonos, Editar Polígonos	3
	Deformadores	3
	Menú Deformadores	3
	Modeling Toolkit	3
	Modeling Toolkit	3
	Creación de geometrías complejas empleando herramientas poligonales	3
	Creación de geometrías complejas empleando herramientas poligonales	3
	Creación de geometrías complejas empleando herramientas poligonales	3
	Creación de geometrías complejas empleando herramientas poligonales	3
	Creación de geometrías complejas empleando herramientas poligonales	3
	Materiales	3
	Tipos de Materiales	3
	Texturas procedurales y 3D	3
	Mapas especular, bump, normales	3



	Mapas de coordenadas	3
	Trabajar con coordenadas UV	3
	Práctica: Aplicación de texturas a un objeto simple	3
	Unfolding	3
	Iluminación. Tipos de luces	3
	Técnicas de iluminación	3
	Sombras	3
	Planos y Composición	3
	Práctica: Realización de un storyboard	3
	RenderBásico	3
	Hardware render y tipos de render	3
	Práctica: Planificar una escena y aplicar un render	3
	Disdño de personajes	3
	Concept Art. Pipeline	3
	El Canon y los estereotipos	3



	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Modelado de personajes	3
	Introducción al Set UP	3
	Morphing	3
	Creación de controles a partir de curvas	3
	Set driven Key	3
	Práctica: Creación de un set up Facial	3
	Joints	3
	Joints menu	3
	Sistemas IK	3



	Sistemas IK spline	3
	Controles para los Joints	3
	Controles para las Manos	3
	Eye controls	3
	Skinning	3
	Menu Animación	3
	Render con Mental Ray	3
	Materiales de Mental Ray	3



	Final Gather	3
	Global Illumination	3
	Iluminación HDRI	3
	Turn Arround	3
	Batch Render	3
	Batch Render	3
	Global Illumination y Final Gather	3
	Iluminación HDRI	3
	Desarrollo del Proyecto	3







	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	
10:00/ 11:00	PHOTOSHOP	CURSO 3D	PHOTOSHOP	CURSO 3D	PHOTOSHOP	CURSO 3D	
11:00/ 12:00							
12:00/ 13:00	Blogging	Blogging	Blogging	Blogging	Blogging	PHOTOSHOP	
13:00/ 14:00	Ilustracion Digital	Software	Ilustracion Digital	Software	Ilustración Digital		
15:00/ 16:00	empresas	empresas	empresas	empresas	empresas		
16:00/ 17:00							
17:00/ 18:00	Ilustracion Digital	CURSO 3D	Ilustracion Digital	CURSO 3D	Ilustración Digital		
18:00/ 19:00	MASTER 3D	PHOTOSHOP	MASTER 3D	PHOTOSHOP	MASTER 3D		
19:00/ 20:00							
20:00/ 21:00		cursos					cursos

## PHOTOSHOP

LUNES , MIERCOLES  
Y VIERNES  
DE 10:00 A 11:30  
o

MARTES Y JUEVES  
DE 18:30 A 20:00

SABADOS  
DE 11:30 A 13:00

## INICIACIÓN AL 3D

MARTES, JUEVES

DE 10:00 A 11:30  
o

DE 17:00 A 19:30

SABADOS  
DE 10:00 A 11:30

## ILUSTRACIÓN DIGITAL

LUNES, MIERCOLES Y  
VIERNES  
DE 13:00 A 14:00  
o  
DE 17:00 A 18:00

LOS ALUMNOS PUEDEN ELEGIR ENTRE DAR LAS HORAS DE LAS MAÑANAS O DE LAS TARDES DEPENDIENDO DE SU DISPONIBILIDAD.

LOS HORARIOS DE SABADO ESTARÁN DISPONIBLES PARA POSIBLES CLASES DE RECUPERACIÓN.

## ¿COMO MATRICULARME?

1) INFORMATE ADECUADAMENTE DE CUAL ES EL CURSO QUE MÁS SE ADAPTA A TUS GUSTOS Ó NECESIDADES.

2) RESUELVE TUS DUDAS. PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS Y TE ASESORAEMOS SOBRE LO QUE NECESITES:

. LLAMANOS AL TELÉFONO **865671814** O AL **669403825**

. ESCRÍBENOS UN MENSAJE A **info@pixeljuice.es**

. DESDE NUESTRA PÁGINA WEB **www.pixeljuice.es**

. ACERCATE A NUESTRAS OFICINAS, ESTAREMOS ENCANTADOS DE ATENDERTE.

3) RESERVA TU PLAZA. CONFIRMA TU ASISTENCIA AL CURSO QUE MÁS TE GUSTE. LA MATRÍCULA ES GRATIS.

4) DECIDE CUAL VA A SER EL MODO DE PAGO. DEPENDE DEL CURSO EXISTEN DIFERENTES ALTERNATIVAS EN EL MODO DE PAGO. **PAGO ÚNICO** O **PAGO POR MÓDULO** .  
PUEDES PAGAR MEDIANTE TRANSFERENCIA BANCARIA Ó EN EFECTIVO EN NUESTRAS OFICINAS.

5) UNA VEZ CONFIRMES TU ASISTENCIA TE MATRICULAREMOS Y TE ENVIAREMOS LOS DATOS BANCARIOS PARA HACER EFECTIVO EL PAGO.

6) COMIENZA EL CURSO CON NOSOTROS. TE ESPERAMOS.

## PRECIOS

Los métodos de pago son:

En un **único pago** de Euros. El curso se paga en un solo pago, de modo más económico

En **pago por módulo** (El curso consta de 6 módulos) 235 euros al mes, un módulo por cada mes.

Consultanos para ofertas y descuentos.



**PIXELJUICE S.L.**

ESTUDIO MULTIMEDIA / AULA DIGITAL

C/PEDRO LORCA N° 6 - 2º Dercha 03181 TORREVIEJA (ALICANTE)

info@pixeljuice.es Tlf 865671814 / Movil669403825

www.pixeljuice.es