



ACADEMIA macpc
crossmedia training center



Authorized
Training Center



AUTHORIZED
Training Center

Autodesk
Authorized Training Center

Diplomado Maya FX



VISIÓN

El cine, la televisión y ahora la web, debido a su formato audiovisual, conforman los medios más efectivos de comunicación masiva. Tanto el cine como la televisión han producido imágenes de la realidad que una vez editadas, son capaces de narrar una historia con variados estímulos y efectos en el público.

El desarrollo de las tecnologías de la información permite hoy contar con un nuevo recurso audiovisual que se complementa con lo hasta ahora tradicional, la animación digital 3D, la que gracias a la tecnología, se hace cada vez mas asequible y ya es posible crear personajes y animaciones desde el computador de la casa, lo que no pone límites a las posibilidades de creación.

Nos encontramos a la puerta de muchos proyectos de animación digital para cine y tv, los mismos que requerirán de gente con los conocimientos necesarios para suplir tales necesidades.

OBJETIVOS

Lograr que el alumno domine e integre Maya como herramienta de trabajo junto con programas de edición de imagen y video digital. Entender las etapas y procesos involucrados en crear ambientes digitales, dar forma y color a objetos y personajes digitales, para finalmente darle vida e integrarlos en un ambiente 3D o real.

Después de elegir un área de especialización, ya sea Animación, Modelado o Efectos Visuales, se desarrollará un proyecto personal que mostrará los logros de los alumnos.

DIRIGIDO A

Profesionales del mundo creativo: diseñadores, publicistas, dibujantes, creativos. También encargados de áreas de Producción, Post Producción y Multimedia.

Otros profesionales: arquitectos, docentes, ingenieros, diseñadores gráficos e industriales. Que se desempeñan en: agencias, diarios, revistas, canales de televisión, editoriales, productoras de video, productoras web, instituciones educacionales y áreas de diseño de empresas. Estudiantes egresados de: Diseño, Publicidad, Comunicación Audiovisual y Multimedial, Cine, Televisión, Artes Visuales y otros.

REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Estudios superiores en alguna carrera profesional, o técnica a fin o experiencia laboral de 3 años.

Los alumnos que postulan al Diplomado, deberán completar una ficha de inscripción, disponible en nuestra página web para su posterior evaluación y deberán ser entrevistados por la Dirección Académica, la cual definirá si califican para éste.

REQUISITOS DE TITULACIÓN

Para acceder al título de Diplomado en Maya FX, el alumno deberá:

- Contar con un 75% de asistencia.
- Aprobar trabajos prácticos de cada módulo.
- Aprobar el examen práctico final.

TITULO A OBTENER

- Diplomado Profesional en Animación 3D y Efectos Visuales.
- Diploma reconocido por las marcas Autodesk, Apple y Adobe.
- Certificación Autodesk

FORMA DE PAGO Y SENCE

Consulte por valores, matrículas, descuentos y facilidades de pago.

El Diplomado cuenta con Código Sence.

El aporte Sence es variable y depende del número de trabajadores contratados por cada empresa y también de la remuneración bruta de cada alumno.

La Dirección Académica está a su disposición para asesorarlo en la evaluación del monto y características de su beneficio Sence.

DURACIÓN Y HORARIOS

El Diplomado Maya FX tiene una duración total de 312 horas. Incluye Seminarios Magistrales al menos un sábado al mes de 10:00 a 14:00 hrs. durante el año.

Los horarios disponibles (*) son:

Módulo 1: Lunes y Miércoles de 19:00 a 22:30 hrs.

Módulo 2: Martes y Jueves de 19:00 a 22:30 hrs.

*Sujetos a confirmación por semestre.

Academia Mac PC está facultada para prorrogar o suspender el inicio de un curso si no se cumple con 6 alumnos mínimo por grupo. Como también está facultada para realizar cambios en la programación, orden de las clases y contenidos si así lo estima necesario. Esto no alterará en ningún caso el número total de horas de clases. Máximo de 20 alumnos por grupo.

Contenidos



Maya

- Introducción al mundo 3D
- Interfaz de Maya
- Arquitectura de nodos en Maya
- Introducción a MEL
- Paneles en Maya
- Cámaras e iluminación
- Tipos de luces
- Render Settings
- Composición
- Planos de cámara
- Formatos de cámaras
- Tipos de cámaras
- Vinculación de luces y objetos
- Cómo iluminar una escena
- Materiales, texturas y utilidades
- Hypershade
- Nodos y conexiones

Modelado en Maya

- Herramientas de modelado
- Creación de curvas
- Edición de curvas y componentes
- Creación de superficies NURBS
- Edición de superficies y componentes
- Polígonos y sus componentes
- Creación y edición de polígonos
- Mapeo UV
- Uso de referencias para modelar
- Modelado mecánico
- Uvs, Materiales y texturas
- Iluminación y presentación
- Modelado orgánico
- Modelado de personajes
- Modelado de extremidades
- Definición del rostro
- Accesorios de personajes
- Creación de ambientes 3D

Animación en Maya

- Herramientas de animación
- Principios de animación
- Tipos de animación en Maya
- KeyFrames y Graph Editor
- Edición de curvas de animación
- Conexiones para animar
- Animación por jerarquías
- Uso de deformadores
- Joints y huesos
- Animación por FK y IK
- Introducción a lenguaje MEL
- Rigging intermedio y avanzado
- Manipuladores para personajes
- Creación de BlendShapes
- Edición no lineal de animación
- Animación de cámaras
- Animación por Path
- Animación de personajes
- Aplicación de principios de animación
- Ciclos de caminar y correr
- Poses
- Levantamiento de peso y "Acting"
- Movimiento de labios, Lipsync

Post Producción

- Maya efectos
- Dinámicas
- Partículas y efectos
- Cuerpos rígidos y suaves
- Render en capas
- Motores de render
- Hardware render
- Vector render
- MentalRay
- HDRI
- Photones
- Final Gather
- Iluminación Global

After Effects

- Manejo de capas
- Integración de elementos
- Corrección de color
- Edición y render
- Integración con Photoshop
- Animación y efectos especiales
- Comunicación con Maya
- Propiedades de los objetos y animación
- Integración con Photoshop e Illustrator
- Filtros y efectos
- Layers 3D en After Effects
- Salida final del material editado

Photoshop

- Creación de texturas
- Texturas para ambientes y personajes 3D
- Técnicas de recorte y retoque profesionales
- Pintura Matte
- Manejo avanzado de capas
- Efectos especiales y retoque
- Objetos 3D y Vanishing Point
- Comunicación entre PhotoShop y Maya
- Trabajo básico con texturas
- Creación de texturas mosaico

