espai
escola d' informàtica i disseny

CERTIFICA QUE:

Juan Carlos Rojas Trejo

HA DEMOSTRADO POSEER EL NIVEL TÉCNICO SUFICIENTE EN EL CURSO DE:

ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

INVIRTIENDO UN TOTAL DE **100** HORAS TEÓRICO-PRÁCTICAS.

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE: **EXCELENTE**

Barcelona, a 10 de julio de 2024

N° B.5079

Jefe de Estudios



Alumno/a

Adobe CERTIFIED ASSOCIATE · Microsoft Office Specialist Authorized Testing Center · Microsoft IT Academy Program · CAT formació · AUTODESK Authorised Training Centre

Entença,182 ▪ 08029 Barcelona ▪ Tel. 93 163 53 53 ▪ Fax. 93 163 02 93 ▪ Info@espai.es ▪ www.espai.es

Enseñanza autorizada según ley 7/86 de 23 de mayo

Plan de Estudios

TÉCNICO DE ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

1. **Creación y edición de geometrías complejas.**
   - 1.1. Creación de formas bidimensionales.
   - 1.2. Creación y deformación de objetos.

2. **Creación de luces y cámaras.**
   - 2.1. Clases de tomas.
   - 2.2. Tipos de cámara.

3. **Iluminación en Maya**
   - 3.1. Tipos de luces.
   - 3.2. Armado y rigging de luces.
   - 3.3. Técnicas de optimización y efectos de iluminación.

4. **Materiales, texturas y mapas.**
   - 4.1. Gestión de materiales.
   - 4.2. Los mapas de coordenadas y las texturas.
   - 4.3. Mapas procedurales.
   - 4.4. Mapas de relieve.
   - 4.5. Trabajar con transparencias.

5. **Animación en Maya**
   - 5.1. Concepción de ideas para la animación arte de concepto.
   - 5.2. Animar mediante el uso de definición de keys.
   - 5.3. Añadir y eliminar keys.
   - 5.4. Conceptos de animación y técnicas de deyframing.
   - 5.5. Curvas de control para objetos.
   - 5.6. Atributos personalizados de Maya.
   - 5.7. Animaciones cíclicas.

6. **Representación de la escena.**
   - 6.1. El render estático.
   - 6.2. Grabación y formatos de la animación.
   - 6.3. Técnicas de postproducción.

7. **Efectos especiales en Maya.**
   - 7.1. El material especial de cartoon.
   - 7.2. Renders especiales para maquetas y prototipos.
   - 7.3. Pintura de geometría.

8. **Creación de personajes.**
   - 8.1. Estudio sobre la importancia de la posición “cero” inicial al momento de crear el personaje.
   - 8.2. Consideraciones sobre los distintos tipos de personaje y las variaciones en la densidad poligonal.
   - 8.3. Consideraciones sobre las proporciones en los distintos grupos de personajes.
   - 8.4. Ensamblaje del personaje para su posterior utilización en diferentes escenarios.
   - 8.5. Modelado de personajes.
   - 8.6. Mapeo UVW.
   - 8.7. Asignación de materiales.
   - 8.8. Creación de esqueletos.
   - 8.9. Uso de los huesos.
   - 8.10. Ensamblaje de personajes y ajuste de pesos y envolventes.
   - 8.11. Aplicación de cinemática inversa y asignación de controles.
   - 8.12. Creación de controles de animación.
   - 8.13. Secuencias básicas de animación.
   - 8.14. Reutilización de secuencias de movimiento.