



Programas Máster Oficial Animación 3D

uniR LA UNIVERSIDAD
EN INTERNET

Con UNIR, podrás formarte en el uso de los softwares más utilizados actualmente en la industria de la animación 3D

Descubre las herramientas y las posibilidades de creación que tendrás en tus manos al finalizar el Máster en Animación 3D.

Maya

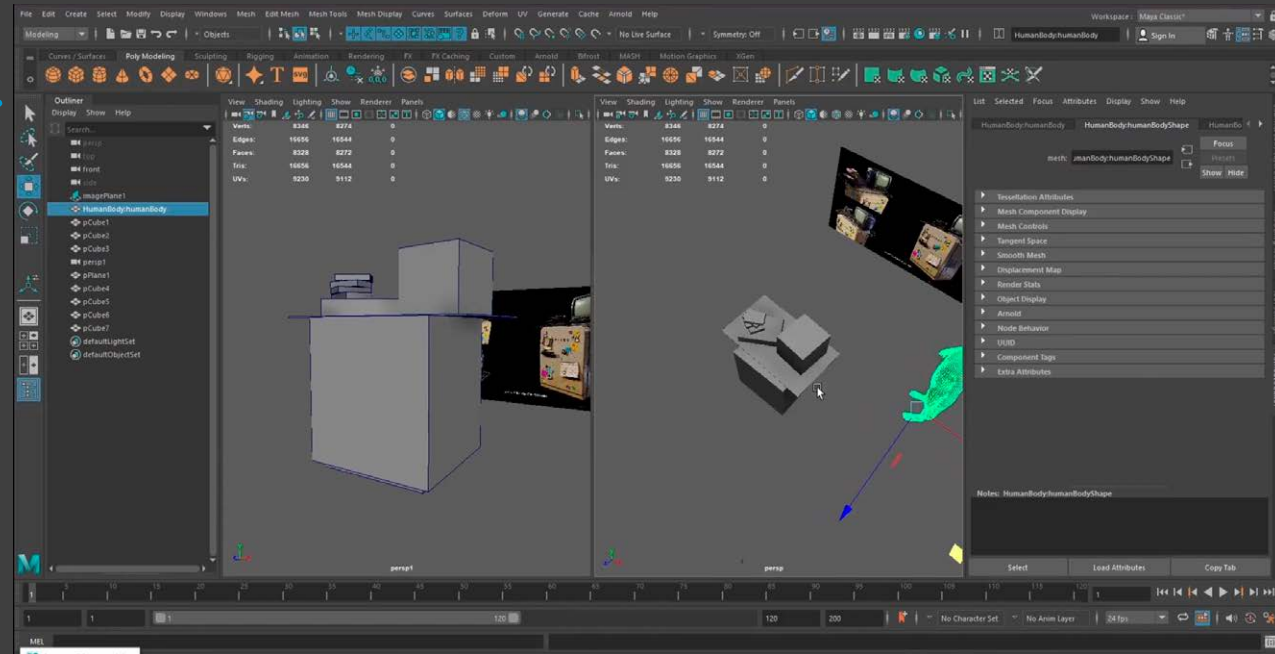
Con este programa desarrollador de gráficos 3D y de animación podrás aprender:

- ▶ La interfaz del programa de manera exhaustiva y desde cero
- ▶ A modelar figuras simples y complejas
- ▶ Para qué sirven las UV y aplicarlas
- ▶ Retopología, usos y aplicación
- ▶ Modelado Low poly y High poly
- ▶ Creación de materiales
- ▶ Texturizado con la herramienta propia de Maya
- ▶ Iluminación y Render

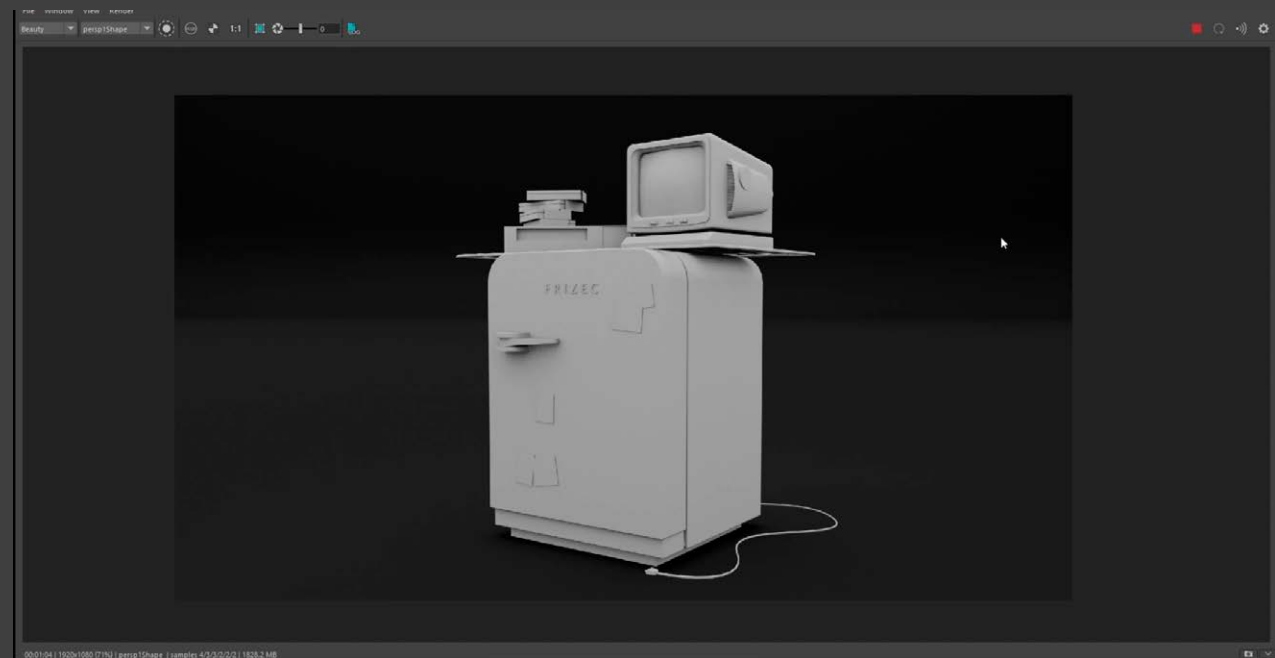


Modelado

Dominarás el proceso de modelado Blocking, que consiste en modelar a partir de bloques e ir dando cada vez más detalle y forma a esos bloques, pasando así un modelo Low poly a High poly. Aprenderás a modelar desde cubos hasta lograr el resultado que vemos en la imagen “Modelo High Poly”.



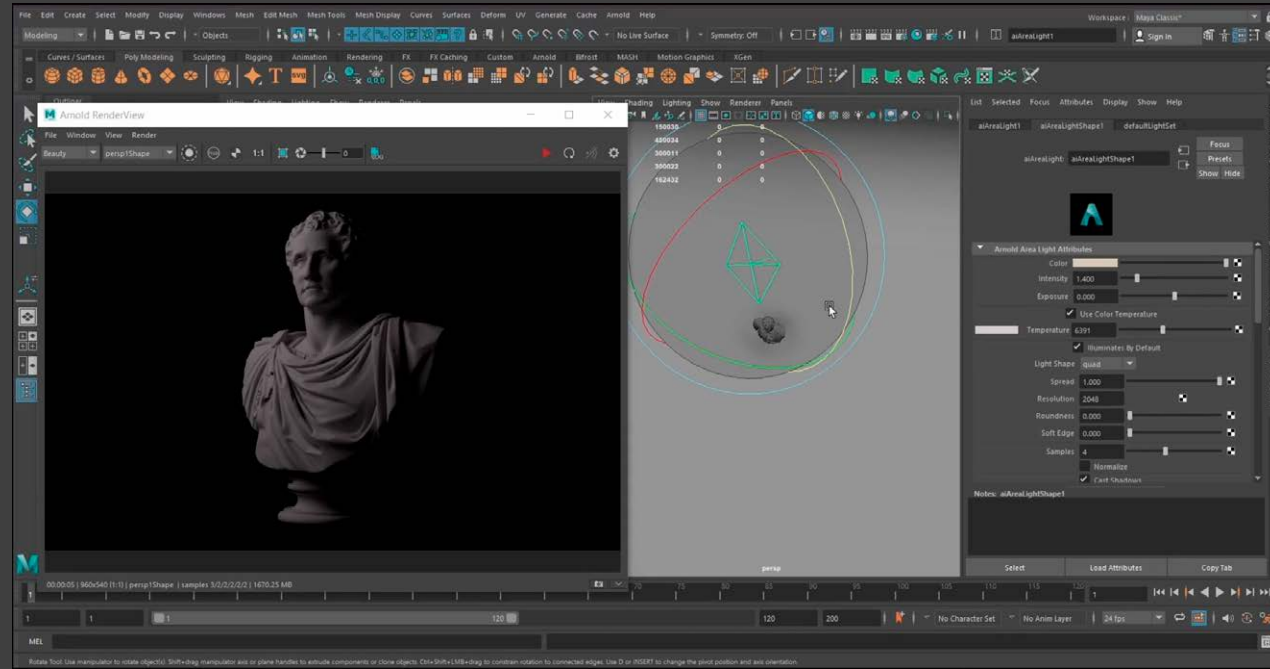
Modelo Low Poly



Modelo High Poly

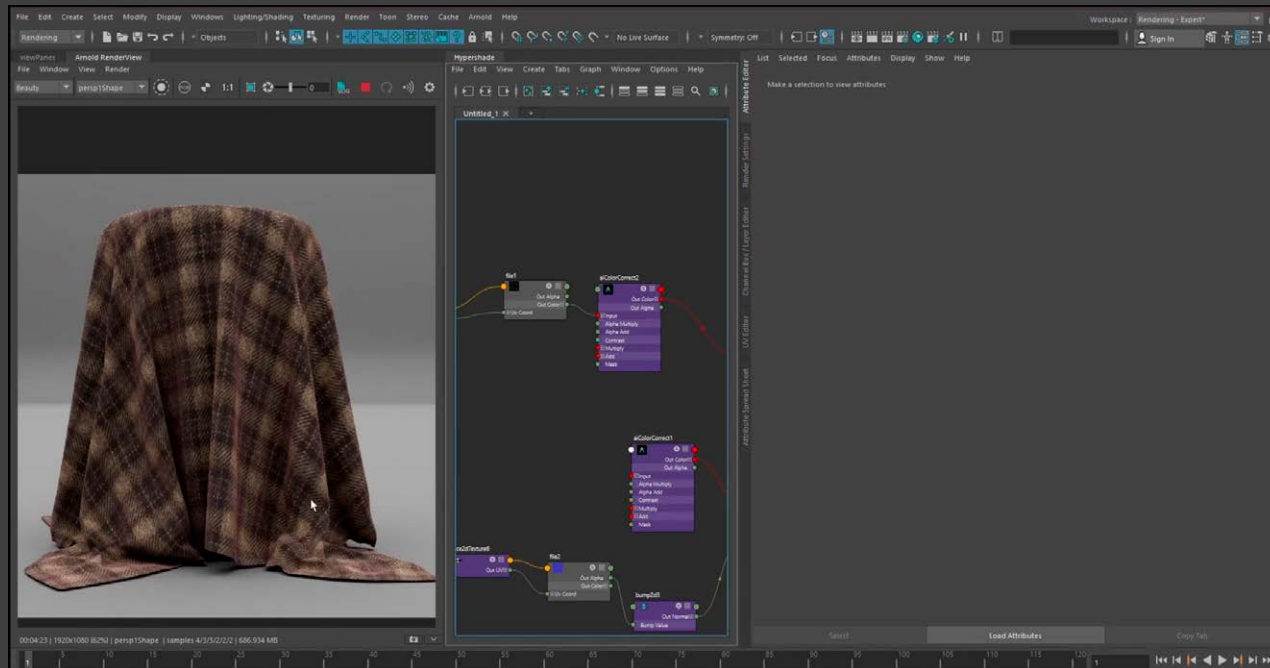
Iluminación

Aprenderás las diferentes maneras de iluminar un modelado a partir de este busto. Verás cómo la iluminación que se le aporta a tu modelo, previo al render, marcará notablemente el resultado final.



Texturizado

Mediante el Hypershade de Maya, conocerás cómo aplicar y crear las texturas más apropiadas para cada tipo de modelado que desees producir.



Blender

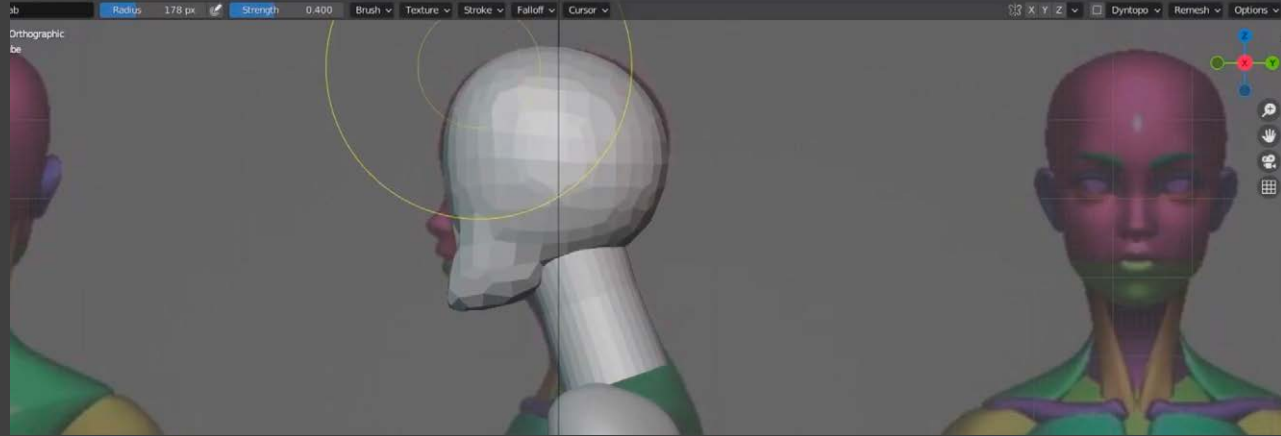
Una de las herramientas por excelencia para: el modelado, la iluminación, el renderizado y la animación. Con Blender aprenderás:

- ▶ La interfaz de manera exhaustiva y desde cero
- ▶ A modelar figuras simples y complejas
- ▶ Para qué sirven las UV y aplicarlas
- ▶ Realización de una correcta retopología para animación
- ▶ Modelado Low poly y High poly
- ▶ Ciclo de caminado
- ▶ Animación de un péndulo
- ▶ Diseñar assets
- ▶ Escultura en blender
- ▶ Tracking
- ▶ Sistema óseo y muscular para poder animar
- ▶ Técnicas de representación del cabello
- ▶ Rigging
- ▶ Posado
- ▶ Escenarios arquitectónicos y naturales
- ▶ Iluminación y Render



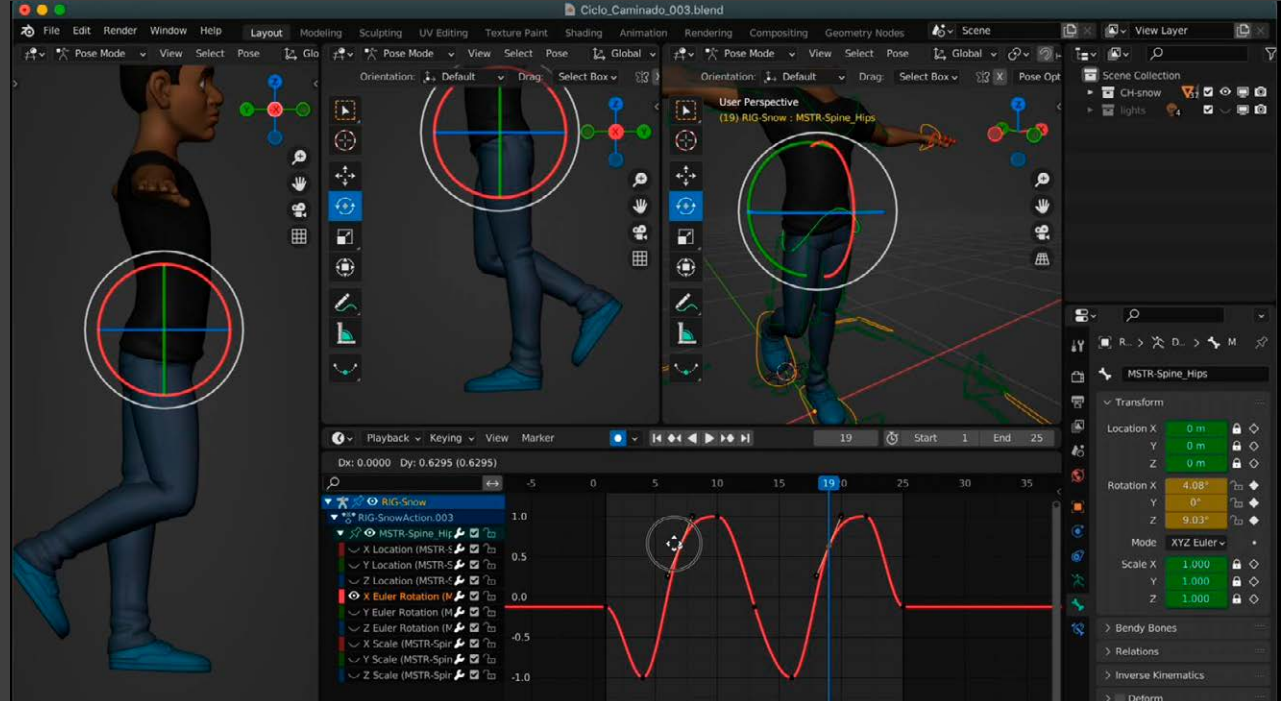
Modelado mediante referencia fotográfica

Dentro del propio programa, sabrás como modelar a partir de referencias fotográficas para así dotar tus trabajos de un aspecto más real.



Ciclo de caminado

Podrás realizar un ciclo completo de caminado en bípedos con Blender. Entender cómo caminan las personas para poder representar el movimiento en un modelo 3D.



Composición de una escena

Estudiarás cómo componer una escena en Blender para renderizarla correctamente y así, sacar el máximo potencial a tu modelado.



Photoshop

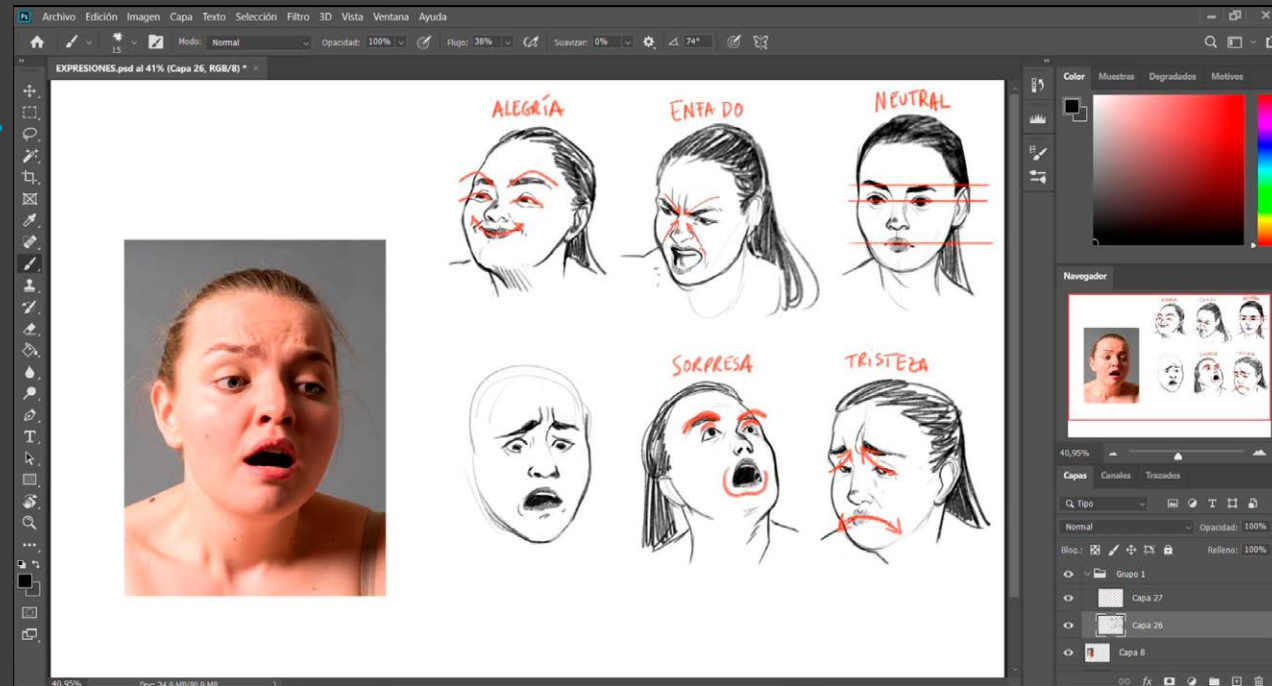
Con Photoshop aprenderás a dibujar Concept Art que incluyan: anatomía, animales, técnica de la grisalla, bosques, cuevas, desiertos, montañas, llanuras, calzado, ropa, rostro y conceptos relacionados con el color y su importancia dentro del concept art.

Ps

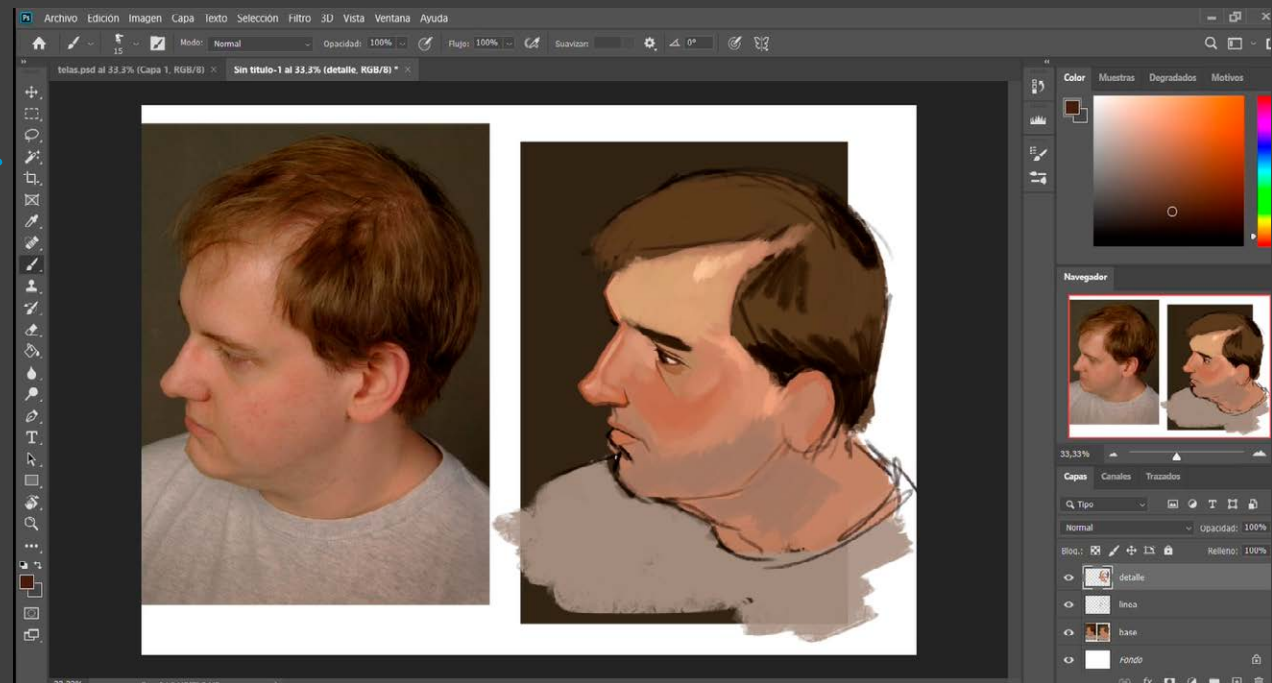


Dibujo de expresiones mediante referencias

Dentro del propio programa, sabrás como modelar a partir de referencias fotográficas para así dotar tus trabajos de un aspecto más real.

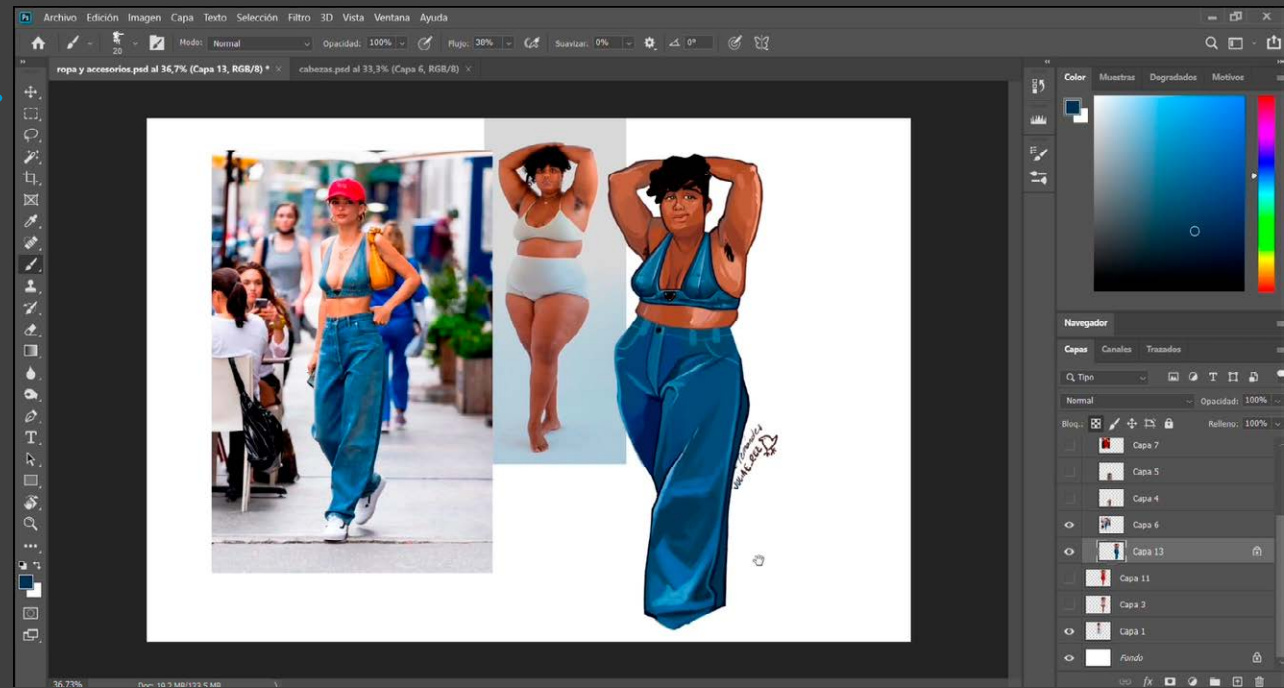


Aportar realismo al dibujo mediante el trabajo de color



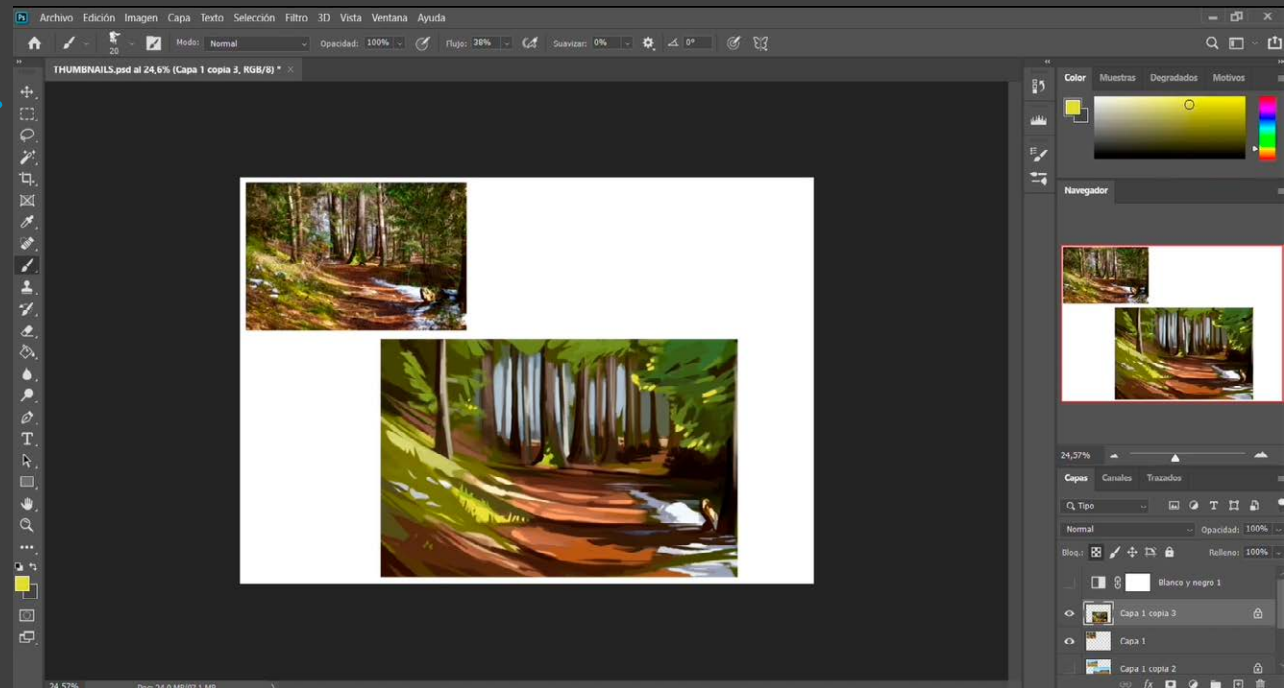
Dibujo de texturas: telas

Descubrirás como dibujar tela fielmente y aplicar los tejidos sobre referencias y cuerpos diferentes.



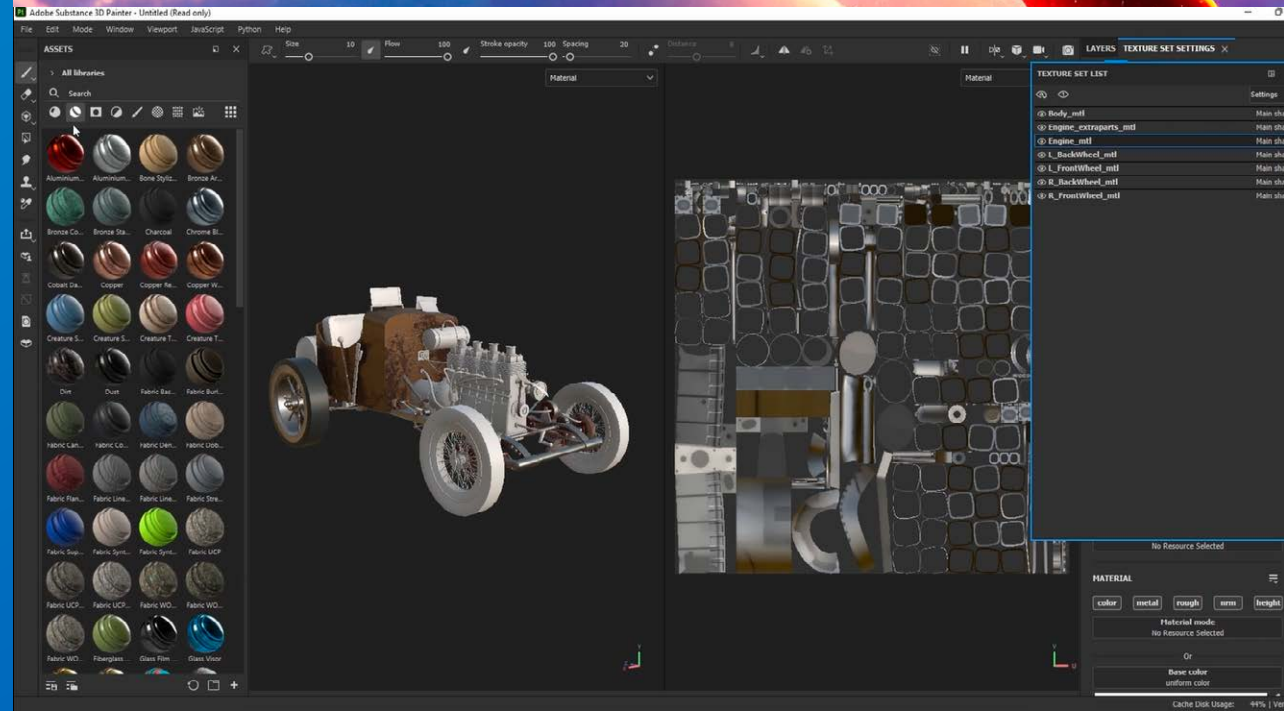
Dibujo de paisajes

Sabrás como representar diferentes tipos de paisajes y biomas.



Substance Painter

Dominarás el manejo en Substance Painter, el software estrella para el texturizado. Conocerás cómo aplicar la textura más apropiada de la gran biblioteca que contiene y crear las tuyas propias.



Davinci Resolve

Con el editor de video, posproducción y efectos especiales, Davinci Resolve, aprenderás:

- ▶ La interfaz de manera exhaustiva y desde cero
- ▶ Edición de vídeo
- ▶ Edición de audio
- ▶ VFX con Fusion (integración, composición, corrección con mattepainting, efectos 2D, set extension, maquillaje digital, cromas)
- ▶ Etalonaje
- ▶ Exportación



Integración de elementos 3D

Integrarás elementos 3D en un entorno 2D usando técnicas como el tracking. Y el borrado de elementos mediante técnicas 3D.

Integración de heridas o maquillaje digital

The image displays a video editing software interface with two main preview windows. The top window shows a street scene with vintage cars, with a color information box in the top right corner displaying R: 0.0661, G: 0.0661, B: 0.0661, and T: 1. The bottom window shows a close-up of a woman's face with a red rectangular tracking box and a yellow circular tracking point on her cheek. The interface includes a timeline, a toolbar, and an Inspector panel on the right side.

Integración de elementos
mediante chroma y etalonaje



Otros softwares utilizados en el Máster en Animación 3D de forma complementaria son:



Illustrator



AfterEffects



InDesign



Fade in



Houdini



Unity

DELEGACIÓN MADRID

Calle de García Martín, 21
28224 Pozuelo de Alarcón
España

+34 915 674 391

unir.net

Síguenos:

