

**Máster en Animación 3D de Personajes y Entornos con Autodesk Maya**



# ÍNDICE

**1** | Somos Educa Business School

**2** | Rankings

**3** | Alianzas y acreditaciones

**4** | By EDUCA EDTECH Group

**5** | Metodología LXP

**6** | Razones por las que elegir Educa Business School

**7** | Programa Formativo

**8** | Temario

**9** | Contacto

## SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**EDUCA Business School** es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

**18**

años de  
experiencia

Más de

**300k**

estudiantes  
formados

Hasta un

**98%**

tasa  
empleabilidad

Hasta un

**100%**

de financiación

Hasta un

**50%**

de los estudiantes  
repite

Hasta un

**25%**

de estudiantes  
internacionales

## RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

**Educa Business School** se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES

---



FONDO  
SOCIAL  
EUROPEO



## BY EDUCA EDTECH

---

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



### ONLINE EDUCATION

---



# METODOLOGÍA LXP

---

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



## 1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



## 2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



## 3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



## 4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



## 5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



## 6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

## RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

---

### 1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



### 2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



### 3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

## 4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



## 5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

## 6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



# Máster en Animación 3D de Personajes y Entornos con Autodesk Maya



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Máster en Animación 3D de Personajes y Entornos con Autodesk Maya con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional



### EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas  
expide el presente título propio

#### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

#### Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a  
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica  
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Examen Convulsivo, Categoría Profesional del Consejo Provincial de Granada, Resolución 6046/

## Descripción

---

El Máster en Animación 3D de Personajes y Entornos con Autodesk Maya es tu oportunidad para destacar en un sector en constante crecimiento y alta demanda laboral. Actualmente, la animación 3D es esencial en múltiples industrias, desde el cine hasta los videojuegos, y dominar herramientas como Autodesk Maya y Adobe After Effects te posicionará en la vanguardia de este ámbito. Este máster te proporciona un sólido conocimiento en modelado y animación de exteriores e interiores, diseño de personajes y la creación de efectos visuales impactantes. A través de módulos especializados, desarrollarás habilidades clave en texturizado, iluminación, renderizado y más, trabajando con software líder como 3D Studio Max. Además, la modalidad online te permite aprender desde cualquier lugar, adaptándose a tus necesidades. Al completar este máster, estarás preparado para enfrentar los desafíos del mercado laboral con un portafolio atractivo y habilidades que te diferenciarán. ¡Atrévete a transformar tu creatividad en una carrera prometedora!

## Objetivos

---

'- Desarrollar habilidades en infografía y diseño 3D para exteriores con Autodesk Maya. - Aplicar técnicas avanzadas de texturizado e iluminación en proyectos de infoarquitectura. - Importar y gestionar componentes 3D para enriquecer entornos virtuales de exteriores. - Dominar la creación y animación de personajes usando herramientas de 3D Studio Max. - Utilizar deformadores para mejorar el modelado y animación de objetos en Autodesk Maya. - Implementar técnicas de renderizado para optimizar la presentación final de proyectos 3D. - Integrar escenas de Autodesk Maya con composiciones en Adobe After Effects eficientemente.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Animación 3D de Personajes y Entornos con Autodesk Maya está dirigido a profesionales y titulados en diseño gráfico, arquitectura, animación y áreas afines que buscan profundizar o actualizar sus competencias. Este programa avanzado abarca desde la infoarquitectura y el modelado 3D hasta animaciones complejas en Autodesk Maya y Adobe After Effects, ofreciendo un enfoque integral y práctico.

## A quién va dirigido

---

Este máster te prepara para dominar la creación de personajes y entornos 3D mediante Autodesk Maya, desde el modelado y texturizado hasta la iluminación y renderizado final. Aprenderás a manejar escenas complejas, aplicar deformadores y utilizar cámaras para obtener animaciones fluidas. Además, adquirirás habilidades en 3D Studio Max para modelar personajes detallados y en Adobe After Effects para perfeccionar tus composiciones. Al finalizar, estarás capacitado para integrar estas herramientas en proyectos creativos de alta calidad.

## Salidas laborales

---

'- Animador 3D en estudios de cine y videojuegos - Diseñador de entornos virtuales para arquitectura - Especialista en texturizado e iluminación - Artista de efectos visuales para producciones audiovisuales - Modelador 3D para publicidad y marketing digital - Técnico en renderizado y postproducción - Creador de personajes 3D para medios interactivos

## TEMARIO

---

### PARTE 1. INFOARQUITECTURA. INFOGRAFÍA, DISEÑO Y MODELADO DE EXTERIORES 3D

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PUNTO DE PARTIDA

1. Presentación
2. Estudio del proyecto
3. Importar un plano de AutoCAD a 3D Studio
4. Importar un modelo desde otros formatos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EXTERIORES

1. El proyecto
2. Importación del proyecto a 3D Studio
3. Acondicionamiento del entorno
4. Levantamiento del edificio
5. Modelado de elementos del edificio

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. MOBILIARIO DE EXTERIORES

1. Diseño del mobiliario
2. Modelado de zona comedor exterior
3. Modelado de zona chill out
4. Modelado de zona de piscina
5. Modelado de luces exteriores
6. Modelado de estores
7. Modelado de vegetación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE COMPONENTES

1. Importar modelos
2. Catálogos de descarga

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

1. Material Editor
2. Propiedades de los materiales
3. Art Render
4. Materiales y sombreadores mental ray
5. Iluminación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. RENDERIZADO Y PRESENTACIÓN FINAL

1. Cámaras
2. Renderizado
3. Conclusiones de lo aprendido

## PARTE 2. MODELADO Y ANIMACIÓN 3D CON AUTODESK MAYA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
  1. - Iniciar Maya
2. Elementos de la interfaz de Maya
  1. - Barras y paletas
  2. - Visores
  3. - Línea de tiempo
  4. - Barra de rangos
  5. - Mostrar/ ocultar elementos de la interfaz de Maya
  6. - Hotbox

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya
  1. - Guardar escenas
  2. - Crear nuevas escenas en Maya
  3. - Abrir escenas
2. Importar y exportar
  1. - Importar en Maya
  2. - Exportar
3. Manipulación de visores
  1. - Alternar y maximizar visores
  2. - Dimensiones de los paneles
4. Niveles de representación
5. Vistas
  1. - Vistas predeterminadas
6. Explorar escenas de Maya
  1. - Trabajar con el zoom
  2. - Mover y rotar la vista
  3. - Visualización de elementos en Maya

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
  1. - Utilizando el menú Create
  2. - Utilizando la barra Shelf
  3. - Creación predeterminada
2. Propiedades de polígonos
  1. - Esferas y cubos
  2. - Cilindros y conos
  3. - Planos y toroides
  4. - Prismas y pirámides
  5. - Tubos y hélices
  6. - Pelotas de fútbol y sólidos platónicos
  7. - Colorear objetos
3. NURBS

1. - Acceso a NURBS
2. - Creación de NURBS
4. Propiedades de NURBS
  1. - Esferas y cubos
  2. - Cilindros y conos
  3. - Planos y toroides
5. Curvas
  1. - Métodos de creación
  2. - Figuras predeterminadas
  3. - Curvas a mano alzada
6. Textos
  1. - Creación
  2. - Edición
  3. - Separar letras

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
  1. - Herramienta Select
  2. - Herramienta Lasso
  3. - Menú Edit
  4. - Guardar selecciones
  5. - Outliner
2. Ocultar y bloquear en Maya
  1. - Ocultar y mostrar objetos
  2. - Bloquear
3. Transformaciones
  1. - Mover
  2. - Rotar
  3. - Escalar
  4. - Combinación de transformaciones
  5. - Punto de pivote
  6. - Punto CERO
4. Grupos
5. Copias
  1. - Portapapeles
  2. - Duplicar
  3. - Duplicados especiales
  4. - Duplicar con transformación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
  1. - Vértices
  2. - Aristas
  3. - Caras
  4. - Multi
2. Modelar superficies
  1. - Control Vertex

2. - Hull
3. Modelar curvas
  1. - Points
  2. - Control Vertex

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
  1. - Creación y eliminación
  2. - Asignación de objetos
  3. - Editor Layer
2. Alineación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
  1. - Lattice
  2. - Wrap
  3. - Bend
3. Flare, Sine y Squash
  1. - Flare
  2. - Sine
  3. - Squash
4. Twist, Wave y Sculpt
  1. - Twist
  2. - Wave
  3. - Sculpt
5. Wire, Blend y Revolve
  1. - Wire
  2. - Blend
  3. - Revolve

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
  1. - Creación de materiales
  2. - Asignación de materiales
  3. - Asignación a componentes
  4. - Asignación a elementos de superficies
  5. - Seleccionar en base a materiales
  6. - Eliminar materiales
3. Edición de materiales
  1. - Acceso a sus parámetros
  2. - Atributos generales
  3. - Relieves
  4. - Ramp
  5. - Transparencias

4. Texturas

1. - Texturas 2D
2. - Texturas 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces

1. - Point Light
2. - Spot Light
3. - Directional Light
4. - Ambient Light
5. - Area light
6. - Volume Light

2. Edición de luces

1. - Atributos generales
2. - Atributos por tipo de foco
3. - Sombras
4. - Enfocar escenas desde focos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras

2. Edición de atributos

1. - Atributos generales
2. - Planos de corte

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales

1. - Introducción
2. - Claves
3. - Crear animación manual
4. - Controles de reproducción

2. Animaciones automáticas

1. - Creación
2. - Configuración de la reproducción

3. Trayectorias

1. - Visualizar trayectorias
2. - Modificar trayectoria
3. - Agregar y borrar claves

4. Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas

1. - Renderizar
2. - Tipos de render
3. - Configuraciones de render

2. Renderizar animaciones

1. - Exportar con formato de video
2. - Exportar cada fotograma
3. Imágenes de fondo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
  1. - Emisor de punto
  2. - Emisor de objeto
2. Atributos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS

### PARTE 3. MODELADO Y ANIMACIÓN DE PERSONAJES CON 3D STUDIO MAX

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. 3DS MAX. MODELADO I

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. 3DS MAX. MODELADO II

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. SPLINES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LOFT

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. BOX MODELLING

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. UV LAYOUT

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTURAS Y MATERIALES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LUCES, CÁMARAS Y RENDER

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. DISEÑO Y MODELADO DE UN PERSONAJE

### PARTE 4. ADOBE AFTER EFFECTS CC

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A AFTER EFFECTS

1. Introducción al video digital
2. Planificación del trabajo
3. After Effects y otras aplicaciones de Adobe
4. Conceptos básicos de la postproducción

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ÁREA DE TRABAJO DE AFTER EFFECTS

1. Interfaz de After Effects
2. Paneles
3. Activar una herramienta
4. Búsqueda y zoom
5. Ajustes de composición y proyecto
6. Paneles más usados en After Effects
7. Preferencias

8. Ejercicio de creación de espacio de trabajo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PROYECTOS Y COMPOSICIONES EN AFTER EFFECTS

1. Crear un proyecto
2. Tipos de proyectos
3. Unidades de tiempo
4. Composiciones
5. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS EN AFTER EFFECTS

1. Métodos de importación
2. Formatos compatibles
3. El panel de proyectos
4. Organizar material de archivo
5. Marcadores de posición y Proxy
6. Canal alfa
7. Fotogramas y campos
8. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS EN AFTER EFFECTS

1. Crear capas
2. Atributos de capa
3. Tipos de capas
4. Trabajar con capas
5. Recortar capas
6. Administrar capas
7. Fusión de capas
8. Estilos de capas
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES EN AFTER EFFECTS

1. Definición y visualización
2. Crear fotogramas clave
3. Editar fotogramas clave
4. Interpolaciones
5. Trazados de movimiento
6. Aceleración y desaceleración
7. Herramienta de posición libre I
8. Herramienta de posición libre II
9. Ejercicios

UNIDAD DIDÁCTICA 7. TEXTO EN AFTER EFFECTS

1. Insertar texto
2. Editar texto
3. Panel Carácter y panel párrafo

4. Animación de texto
5. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. DIBUJOS Y MÁSCARAS DE CAPA EN AFTER EFFECTS

1. Herramientas de pintura
2. Tampón de clonar y borrador
3. Animar un trazado
4. Capas de forma
5. Máscaras y Transparencias
6. Animar máscaras
7. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. TRANSPARENCIAS Y EFECTOS EN AFTER EFFECTS

1. Canales alfa y mates
2. Incrustación y croma
3. Aplicación de efectos
4. Tipos de efectos
5. Ajustes preestablecidos
6. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. INTRODUCCIÓN AL ESPACIO TRIDIMENSIONAL EN AFTER EFFECTS

1. Imágenes 3D y capas
2. Desplazar y girar una capa 3D
3. Procesador tridimensional
4. Vistas preestablecidas
5. Cámaras
6. Capas de luz
7. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. PLUGINS, TRATAMIENTO DE AUDIO Y PREVISUALIZACIONES EN AFTER EFFECTS

1. Plugins
2. Audio en After Effects
3. Propiedades y efectos de audio
4. Previsualización I
5. Previsualización II
6. Ejercicios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. EXPORTACIÓN Y GENERACIÓN DE FICHEROS EN AFTER EFFECTS

1. Principios básicos
2. Tipos de exportación
3. Panel Cola de procesamiento
4. Formatos de exportación
5. Ejercicios

## PARTE 5. WORKSHOP CON AUTODESK MAYA Y ADOBE AFTER EFFECTS

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACION

1. Presentación del curso
2. ¿Qué es Motion Graphics?

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. RESOLUCIONES

1. Creación de nuestro primer proyecto en Maya
2. Ajustes de Render
3. Ajustes de Composition

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ANIMACIONES

1. Texto 3D
2. Bisel
3. Polígonos
4. Deformadores
5. Añadiendo deformadores al logo

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREAR UNA ESCENA DE MAYA Y UTILIZARLA EN AFTER EFFECTS

1. Desarrollo de una cámara
2. Trabajando con cámaras
3. Editor Graph
4. Puntos de referencia

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CAPAS RENDER

1. Sombras
2. Color
3. Oclusión
4. Transparencia

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ANIMACIONES CON AFTER EFFECTS

1. Creación de formas con capas
2. Anidamientos
3. Animaciones
4. Tipos de animaciones

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. FIN DEL CURSO

1. Finalización del curso

