

EVAD se creador de
videojuegos.

EXCLUSIVO ONLINE

BOOTCAMP. **MODELADO 3D** **CON MAYA**

UNREAL ENGINE 5 · PROGRAMACIÓN CON UNITY · MODELADO 3D
CON BLENDER · ARTE DIGITAL PARA VIDEOJUEGOS · FULL STACK DEVELOPER
FULL TRAINING EN PROGRAMACIÓN CON UNITY + UNREAL ENGINE
VFX ARTIST CON HOUDINI · **MODELADO 3D CON MAYA**

De abril a septiembre de 2025.

¿QUÉ ES UN BOOTCAMP?

Es un curso intensivo, enfocado a adquirir conocimientos prácticos y específicos relacionados con el modelado 3D. Tiene una duración de seis meses, tiempo en el que se imparte el **contenido necesario e imprescindible para sentar los fundamentos de la profesión y comenzar a convertirte en artista y modelador 3D**. Esta formación también te permitirá dar el salto al mercado laboral.

Con este Bootcamp **adquirirás conocimientos de modelado 3D de manera muy rápida y práctica**. La gran ventaja de esta formación, es que no se necesita ninguna titulación previa, experiencia o conocimientos específicos para cursarlo, ya que se parte desde cero.

Una **formación express** que impulsará tu carrera profesional, una oportunidad única para sumergirse en una de las áreas más demandadas de la industria del entretenimiento y explorar la creación de personajes y escenarios con un enfoque innovador y altamente profesional. Pudiendo acceder a uno de nuestros másteres:

- [Máster de Arte 3D y Animación para Videojuegos](#)



OBJETIVOS

Proporcionar a los estudiantes los conocimientos fundamentales y avanzados necesarios para dominar el modelado 3D en Autodesk Maya.

Capacitar a los participantes en la creación y optimización de modelos tridimensionales para su aplicación en diferentes contextos, tales como videojuegos, animación y visualización arquitectónica.

Desarrollar habilidades prácticas y una metodología de trabajo sólida que permita a los estudiantes abordar proyectos de modelado en 3D de manera eficiente y profesional.

El modelado 3D es una disciplina clave en la creación de contenidos digitales, desde el desarrollo de videojuegos hasta el cine de animación y la visualización arquitectónica. En el contexto actual, el uso de herramientas avanzadas como Autodesk Maya se ha vuelto **indispensable para cualquier profesional que desee trabajar en la industria del diseño y la animación 3D**. Este software es ampliamente utilizado debido a su potencia, flexibilidad y capacidad para gestionar proyectos complejos, siendo una herramienta estándar en estudios de producción de todo el mundo.

El nuevo Bootcamp de Modelado 3D con Maya de EVAD ofrece una formación intensiva y especializada para aquellas personas que quieran dominar las técnicas y metodologías esenciales del modelado en 3D. A través de este curso, los estudiantes aprenderán a **crear modelos tridimensionales de alta calidad**, desde su fase conceptual hasta su preparación final para renderizado o animación. El objetivo es ofrecer una formación práctica que permita a los participantes aplicar de inmediato sus conocimientos en proyectos reales.

Durante el bootcamp, los participantes aprenderán no solo a utilizar Maya, sino también a comprender y aplicar los principios de diseño y construcción de modelos en 3D. Cada sesión estará **enfocada en desarrollar competencias prácticas y técnicas**, a través de ejercicios diseñados para simular situaciones de trabajo reales. Esta metodología permite que los estudiantes adquieran una experiencia directa en el manejo de las herramientas y técnicas que se utilizan en la industria actual del 3D.



CALENDARIO

De abril a septiembre
de 2025



HORARIO

Lunes a viernes,
De 17:00h a 20:00h



DURACIÓN

243 horas lectivas



ONLINE

Formación 100%
online



APRENDERÁS A

- Manejar la interfaz y las herramientas básicas de Autodesk Maya para crear modelos tridimensionales
- Dominar técnicas de modelado orgánico e inorgánico, adaptando cada técnica según las necesidades del proyecto
- Crear y optimizar mallas en 3D para lograr un rendimiento adecuado sin sacrificar calidad visual
- Diseñar y construir estructuras complejas, incluyendo modelos arquitectónicos y personajes
- Trabajar con texturizado UV y aplicar materiales que mejoren la apariencia final de los modelos
- Iluminar escenas en 3D de manera realista, ajustando las fuentes de luz según el tipo de renderizado deseado
- Animar modelos y crear transiciones suaves y realistas para su uso en videojuegos o producción audiovisual
- Preparar modelos para su integración en motores de juego o software de renderizado
- Aplicar una metodología de trabajo ordenada y eficiente que permita desarrollar y finalizar proyectos de modelado en tiempos ajustados

Programa utilizado:



Maya

CONTENIDOS

MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A MAYA

- Historia y aplicación de Maya en la industria
- Instalación y configuración
- Navegación en la interfaz y personalización

MÓDULO 2: MODELADO 3D

Modelado Poligonal

- Herramientas de modelado básico y avanzado
- Creación de modelos orgánicos y duros
- Técnicas de retopología

Modelado NURBS y Subdivisiones

- Fundamentos de NURBS
- Uso de subdivisiones en modelado

Modelado de Escenas

- Creación de entornos y escenarios
- Integración de elementos en una escena

MÓDULO 3: TEXTURIZACIÓN Y MATERIALES

Fundamentos de Texturización

- Conceptos de UV mapping
- Creación de UVs y corrección

Materiales

- Creación y ajuste de materiales
- Uso de shaders y técnicas avanzadas

Texturización Avanzada

- Pintura de texturas y técnicas de proyección
- Introducción a PBR (Physically Based Rendering)

MÓDULO 4: ILUMINACIÓN Y RENDERIZADO

Fundamentos de Iluminación

- Tipos de luces y sus propiedades
- Configuración de la iluminación en escenas

Técnicas de Renderizado

- Introducción a Arnold y otros motores de renderizado
- Configuración de cámaras y renderizado de escenas
- Introducción a PBR (Physically Based Rendering)

MÓDULO 5: ANIMACIÓN

Fundamentos de Animación

- Principios de la animación 3D
- Uso de keyframes y curvas

Animación de Personajes

- Rigging y skinning
- Creación de ciclos de caminata y acciones

Animación Avanzada

- Uso de dinámicas y simulaciones
- Animación facial y expresiones

MÓDULO 6: EFECTOS VISUALES

Simulaciones

- Partículas y dinámicas de fluidos
- Simulaciones de ropa y colisiones

Composición y Postproducción

- Introducción a la composición en Maya
- Técnicas básicas de postproducción

MÓDULO 7: PROYECTO FINAL

- Desarrollo de un proyecto integrador que abarque modelado, texturización, iluminación y animación
- Presentación y revisión del proyecto
- Creación de un portafolio digital



METODOLOGÍA

Formación presencial con metodología “learning by doing” y basada en proyectos prácticos en los que aprenderás de manera natural utilizando flujos de trabajo reales empleados en la industria del videojuego.

Tutorías presenciales durante todo el curso, además de apoyo y consultas mediante Campus Virtual.

SALIDAS PROFESIONALES

Artista 3D, Modelador 3D, Generalista 3D, Texturizador

EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo y software completamente incluidos.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Alumnos sin ningunos conocimientos previos en la materia.



OFERTA FORMATIVA 2025

Formación presencial y online

MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

Másters de Arte 3D y Animación para Videojuegos

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D con Blender

▶ Modelado 3D con Maya

Programación con Unity

Programación con Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

VFX con Houdini

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation 4. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



ACADEMIC
PARTNER

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

