

CURSO MAYA FUNDAMENTOS

El curso de Maya fundamentos está enfocado en el aprendizaje de las herramientas básicas del software para comprender el flujo de trabajo y modelar proyectos con aplicaciones de 3D, además comenzarás a introducirte en la utilización eficaz de las luces estándar y los procedimientos esenciales para la creación de materiales, también, se revisarán los conceptos fundamentales de animación.

OBJETIVO GENERAL

Al finalizar este curso podrás adquirir las habilidades necesarias para navegar en la interfaz de Maya, utilizar eficazmente las luces y materiales estándar, además de reconocer las funcionalidades básicas para realizar animaciones.

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Artistas gráficos o profesionistas especialistas en render y animación que desean identificar las funcionalidades básicas y conocer los flujos de trabajo más importantes de Maya.

REQUISITOS

Conocimientos de Windows

DURACIÓN

- 20 horas de Lunes a Viernes
- 18 horas en Sábado
-

TEMARIO

INTERFAZ

A través de la exploración de la interfaz de Maya podrás ubicar las principales herramientas del software lo cual te facilitará la visualización, navegación y organización de las vistas, menús y paletas de herramientas.

- Organización
- Navegación
- Control de vistas
- Manejo de ventanas
- Selección y transformación de objetos

MODELADO

Maya cuenta diferentes opciones crear superficies o mayas para trabajar con formas más orgánicas, los cuales pueden servir de base para crear elementos más complejos.

- Creación de objetos y tipos de objetos:
- Polígonos
- Superficies
- NURBS
- Edición de Nurbs
- Creación y edición de superficies

ILUMINACIÓN

Las funcionalidades de iluminación contienen las opciones de luces que pueden interactuar para iluminar una escena simulando tanto luz natural como artificial.

- Tipos de luces en Maya
- Componentes de las luces
- Metodología de iluminación

2

MATERIALES

A través del editor de materiales se puede crear y configurar los materiales y mapear las texturas que se aplicarán a los objetos para darles apariencia real.

- Tipos de materiales
- Atributos
- Asignación y edición de los materiales
- Uso de hypershade

ANIMACIÓN

Explora las funcionalidades esenciales para configurar y crear una animación de objetos y crear efectos atmosféricos para obtener escenas más realistas.

- Creación de cámaras
- Atributos generales de las cámaras
- Creación de key frames
- Animación de objeto y atributos

RENDER

Utilizando el motor de render de maya podrás generar imágenes y animaciones de alta calidad.

3

- Motores de render
- Creación de imágenes fijas
- Creación de animaciones