

CURSO MAYA INTERMEDIO

Los temas que se imparten en el curso de Maya Intermedio permitirán a los participantes, adquirir las destrezas necesarias para manejar el software de Maya y además seguir la ruta de preparación si así lo desea, para presentar el examen de certificación de Maya y convertirse en un **“Maya Certified Professional”**.

Este curso está enfocado en introducir al alumno en el uso de las herramientas de organización de información de la escena, técnica de modelado poligonal, utilizar herramientas gráficas para editar la animación y mejorar la calidad del render por medio del uso de Arnold.

OBJETIVO GENERAL

Mejorar el manejo de la aplicación por medio de las herramientas de organización disponibles, así como aprender el uso de Arnold como motor de render y sus aplicaciones prácticas. Crear modelos realistas por medio de con herramientas de modelado poligonal y el uso de métodos de texturizado y conocer las bases de la creación de rigs de animación. Mejorar lo métodos de creación de animación por medio de flujos de trabajo profesionales

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

Tener conocimientos de los temas de Maya Fundamentos

DURACIÓN

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

TEMARIO

Administración de escena

- Carpetas de proyectos
- Importar modelos desde otras aplicaciones y flujos de trabajo de suites
- Creación de assets y scene assemblies
- Uso de capas y grupos para organizar escena

Modelado

- Uso de Modeling toolkit
- Técnicas de modelado poligonal
- Fundamentos de las herramientas de escultura digital dentro de Maya

Iluminación

- Uso de luces para motor de render Arnold
- Conceptos de iluminación físicamente plausible
- Iluminación de exteriores utilizando el sol físico de Arnold

Materiales

- Uso del editor UV
- Asignación de UV a modelos
- Introducción a los materiales de Arnold

Rigging

- Creación de articulaciones
- Vincular modelos con articulaciones para controlar las animaciones
- Uso de controladores

Animación

- Refinar la animación por medio del editor de curvas
- Uso del editor gráfico del dope sheet

Render

- Fundamentos de render con Arnold
- Conceptos generales de trabajo con Arnold
- Control de calidad
- Render de animaciones con Arnold