



Autodesk Maya 2019

Básico-intermedio

Temario

1. Introducción a los gráficos por computadora y 3D

- 1 El proceso de gráficos por computadora
- 2 El flujo de trabajo de producción
- 3 Imágenes digitales

2. Animación básica

- 1 Interfaz de usuario
- 2 Proyecto: el sistema solar
- 3 Crear un proyecto
- 4 El proceso de producción: crear y animar los objetos
- 5 Estructura de objeto y jerarquías
- 6 Dar salida al trabajo

3. La interfaz de Maya

- 1 Navegar en Maya
- 2 Explorar el espacio de trabajo de Maya
- 3 Construir una caja decorativa
- 4 Mapear los planos de referencia con Hypershade
- 5 Organizar el flujo de trabajo con el Layer Editor
- 6 Modelar la caja decorativa
- 7 Editar el modelo de la caja decorativa usando el Shelf
- 8 Continuar con el modelo
- 9 Finalizar el modelo

4. Modelado poligonal

- 1 Planificar tu modelo
- 2 Bases poligonales
- 3 Herramientas de edición de Poly
- 4 Poner las herramientas en uso
- 5 Crear áreas de detalles en un Poly Mesh
- 6 Modelar una catapulta

5. Modelar con superficies NURBS y deformadores

- 1 NURBS para curvas orgánicas
- 2 Usar superficies NURBS para crear polígonos
- 3 Convertir un modelo NURBS a polígonos
- 4 Usar Artisan para esculpir NURBS
- 5 Modelar con deformadores sencillos
- 6 El deformador Lattices
- 7 Animar con Lattice

6. Poner en práctica

- 1 Construir Ponttons Landing
- 2 Modelar el cuerpo de un avión
- 3 Estabilizadores Rear
- 4 El Engine y Propeller
- 5 Crear las alas del avión
- 6 Ensamblar el avión

Características

Duración: 36 horas

Objetivo:

Aprender métodos básicos de modelado; explorar y aplicar texturas y sombreados, iluminación, animación y render. Se verá también una introducción a dinámica en Maya y partículas.

Dirigido a:

Diseñadores de efectos visuales, compositores 3D, diseñadores, artistas gráficos, posproductores, animadores y toda persona interesada en introducirse al mundo de la producción de gráficos y animación en 3D.

Requisitos:

Conocimientos del sistema operativo de su computadora.

Autodesk Maya 2019 Básico-intermedio

7. Sombreado y texturas

- 1 Sombreado en Maya
- 2 Tipos de Shader
- 3 Atributos de Shader
- 4 Sombreado y textura del avión de juguete
- 5 Texturas y superficies
- 6 Texturas y UVs
- 7 Mapeo de fotografías
- 8 Sombreado Toon

8. Introducción a la animación

- 1 Animación por fotograma
- 2 Lanzamiento sobre un eje
- 3 Reemplazar un objeto
- 4 Animar texto
- 5 Animar la catapulta

9. Más animación

- 1 Esqueletos y cinemática
- 2 Cinemática inversa
- 3 Restricciones
- 4 Llaves Set-Driven
- 5 Crear un control de personaje

10. Iluminación en Maya

- 1 Conceptos básicos de luces
- 2 Luces en Maya
- 3 Vinculación de luz
- 4 Agregar sombras
- 5 Sombras suaves con trazo de rayo
- 6 Iluminación mental ray

- 7 Sol y cielos físicos con mental ray
- 8 Efectos de iluminación
- 9 Iluminar una escena
- 10 Más práctica de iluminación
- 11 Consejos para usar luces animadas

11. Render en Maya

- 1 Configurar de render
- 2 Previsualizar el render
- 3 Configurar el Default Renderer
- 4 Reflejos y refracciones
- 5 Usar cámaras
- 6 Motion Blur
- 7 Render en lotes
- 8 Renderizar una botella de vino
- 9 mental ray para Maya
- 10 Renderizar capas
- 11 Ambient Occlusion
- 12 HDRI
- 13 Mapas de desplazamiento

12. Efectos y dinámica en maya

- 1 Un panorama de dinámica en Maya
- 2 Cuerpos rígidos
- 3 Disparar la catapulta
- 4 Dinámica de nParticle
- 5 Emitir nParticles
- 6 Animar un efecto de partículas
- 7 Introducción a los efectos de pintura
- 8 Iniciar con nCloth
- 9 Personalizar Maya

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos son oficiales, avalados por Adobe Systems, y están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones, además, pueden impartirse en las instalaciones del cliente para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados de Adobe, Apple y Autodesk.