



## Curso de Maya 3D



## Temario

### Curso de Maya 3D

- Manejo de la interfaz y del entorno de trabajo.
- Introducción al entorno de trabajo.
- Modelado de superficies.
- Texturización e iluminación.
- Animación.
- Rendering.

**Introducción:** Este programa es la herramienta más poderosa y profesional del mundo por el momento para integrar modelado en 3D, animación, efectos y renderizado. Además, Autodesk Maya Unlimited es capaz de añadir calidad y realismo a gráficos en 2D. Es por eso que cineastas, video artistas, desarrolladores de videojuegos, profesionales de la visualización, diseñadores gráficos, diseñadores web, diseñadores industriales, interioristas, arquitectos o sectores más técnicos como la medicina, ingeniería o la automatización, recurren a Maya para materializar su visión creativa.

**Objetivo:** Conocer los distintos procesos que envuelven la creación de modelos tridimensionales, así como comprender los fundamentos del programa, es decir, el flujo de trabajo, el funcionamiento de su interface y herramientas.

#### 1).- Manejo de la interfaz y del entorno de trabajo.

- Proyectos y gestión de archivos.
- Configuración y personalización del entorno.
- Módulos y menús.
- Menús al vuelo y Shelves.
- Manipuladores, acciones, herramientas e inspectores de ayuda.
- Jerarquías (Objeto y objetos emparentados).
- Atajos de teclado.
- Trabajo por nodos, sets, particiones y visualización de procesos en Maya.

#### 2).- Modelo de superficies.

- Principios del modelado en 3 dimensiones.
- Modelado con Nurbs (curvas y superficies Nurbs).
- Modelado con polígonos.
- Modelado con deformadores.
- Modelado con herramientas de animación.
- Requerimiento de los modelos para animación.

#### 3).- Texturizado e iluminación.

- Mapeo y texturizado de superficies Nurbs y poligonales.
- UV Textures Editor y herramientas de mapeo.
- Creación y edición de materiales con el editor Hipershader.
- Mapeo con 3D Paint.
- Tipos de luces y sombreados.
- IPR Texturizado con render interactivo.

#### 4).- Animación.

- Herramientas de animación.
- Deformadores.
- Curvas de animación en el Graph Editor.
- Ventana de previsualización.

#### 5).- Rendering.

- Formatos de salida de imagen.
- Preferencias y configuración de parámetros del programa.