

Curso Autodesk

MAYA Fundamentos



El curso de **Maya Fundamentos** es ideal para artistas digitales, diseñadores 3D, animadores, arquitectos, y cualquier persona interesada en aprender a modelar, texturizar, animar y renderizar en un entorno 3D profesional. Al finalizar, tendrás las bases sólidas para crear modelos 3D profesionales y animaciones de alta calidad.

Duración

20 horas cronológicas

Requisitos

Manejo adecuado y correcto del Sistema Operativo.

Software

Autodesk Maya

Metodología

Curso elearning sincrónico. Las clases se imparten online en formato presencial.

Material a Recibir

Grabación de todas las clases.

Certificaciones

- Diploma de aprobación del curso (aquellos que obtengan sobre 4.0)
- Certificado de asistencia
- Certificate of Completion de Autodesk.

Otros

Para iniciar los cursos en la fecha estipulada

necesitamos contar con un quorum mínimo, de lo contrario, CDC Academia se reserva el derecho de postergar el inicio del curso.

Acerca de Nuestra Certificación

CDC Academia es un Autodesk Authorized Training Center (ATC). Los cursos y diplomados ofrecidos por CDC Academia son entrenamientos certificados por Autodesk.

Todos nuestros profesores están certificados como ACI, Autodesk Certified Instructor.

Requerimientos básicos con que debe contar el alumno para participar en los cursos de e-learning

- Licencias de los softwares que se utilizarán (última versión) instalada en su computador, previo al inicio de las clases. La

Academia puede compartirles el link de descarga del Trial.

- Buena conexión a Internet.
- Contar con un computador con 2 pantallas (no es requisito).

Una vez confirmada la participación del alumno al curso mediante pago total y habiéndose enviado confirmación del curso, se le hará llegar la invitación para conectarse por ZOOM con el correspondiente ID de Sesión y Contraseña, para mantener el protocolo de seguridad. El link sirve para todas las sesiones que corresponden al curso.

Contacto

 +56 (9) 9949 6296

 academia@computerdesign.cl

 www.academiadc.com

 @cdcacademia

 CDC Academia

Contenidos:**1. Interfase de Maya:**

- Proyectos y archivos de proyectos
- Navegar en el entorno 3D, menú y hotbox.
- Configurar espacios de trabajo.
- Configuración, plugins y preferencias.
- Introducción a programación en Python.

2. Selección y uso:

- Selección de objetos y herramientas.
- Mover, rotar, y escalar objetos en entornos 3D.
- Manipuladores y pivotes de objetos.
- Duplicando objetos.
- Uso y manejo de channel box.
- Attribute editor y uso de snapping.

3. Organizar escenas 3D:

- Uso correcto del outliner
- Jerarquías y grupos.
- Manejo de capas.
- Mostrar y ocultar objetos.

4. Creando Modelos 3D:

- Crear objetos poligonales.
- Selección de componentes poligonales.
- Uso del modeling toolkit.

- Herramientas de escultura.

5. Herramientas de modelado:

- Configuración de referencias.
- Modelar con planos de referencia.
- Herramientas de modelado.
- Combinar y separar objetos.
- Historial en objetos 3D.
- Retopología 3D.

6. Técnicas de Modelado 3D:

- Deformador de objetos.
- Mirror y fusión de objetos.
- Suavizado de objetos subdivisiones.
- Uso de booleanas y superficies.
- Crear y modificar curvas.
- Superficies con curvas.

7. Materiales:

- Fundamentos de renderizado.
- Materiales en Maya y Arnold.
- Opacidad y refracción.
- Creando y aplicando mapas y texturas.
- Hypershade y usos de nodos.
- Conectando materiales de substance painter.

- Aplicando materiales a múltiples objetos.

8. Texturizado:

- Proyecciones de texturas.
- Uso del UV editor y sus herramientas.
- Refinando y optimizando UVs.
- Introducción a UDIMS.

9. Animación:

- Creación de keyframes en la línea del tiempo.
- Uso del graph editor y herramientas de animación.
- Blue pencil, bookmarks, y ciclos de animación.
- Introducción a los principios de animación.
- Curvas y tangentes para animación.

10. Renderizado:

- Configuración y herramientas de render.
- Agregar y editar luces.
- Cámaras y exportación de imágenes.
- Profundidad de campo y borrosidad de movimiento.