

## 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