

Be +  
Be pro

---

**Autodesk Maya 2019**  
FUNDAMENTAL TRAINING

## Autodesk Maya 2019

### FUNDAMENTAL TRAINING

---

En este curso aprende a crear modelos y animaciones 3D de alta calidad, cubre las habilidades básicas de modelado, texturizado, renderizado y animación dentro de un flujo de trabajo basado en proyectos del mundo real. Las técnicas que aprenderá aquí se traducen igualmente bien en películas, gráficos en movimiento, diseño de juegos, animación y redes sociales.

**Duración:** 2 módulos de 24 horas c/u

### **Módulo 1:** **Fundamentos**

- Fundamentos
- Modelado Polygonal
- Edit Mesh
- Modelado Boolean
- Curves
- Ejercicios y practicas

### **Módulo 2:** **Modelado Inrgánico Avanzado**

- Deformadores
- Mapeos Con Uvmaps Y Uvwwrap
- Retopologia Y Uvmaps
- Hypershade Texture
- Camaras y Luces Arnold Render
- Arnold Render



### Fundamentos

- Introducción a la animación digital , su aplicación en las producciones cinematográficas y la creación de todo tipo de efectos visuales.
- Descripción de los componentes del programa ( vistas, herramientas, barra de menú, panel de animación, transformaciones de movimiento, rotación, escala y selección y otros aplicativos)
- Shelves containers
- Descripción del flujo de trabajo
- Creando formas primitivas.
- Moviendo objetos en el espacio 3D.
- Transformación global y de objeto.
- Display objetos (hide, show objects)
- Alinear objetos(herramientas de alineación y restricción).
- Pivot (align, transform display, selection handle).
- Maya View Tools.
- Channel Box and Manipulators.
- Panel de capas.

### Modelado Polygonal Edit Mesh

- Introducción a la herramienta edit. ,Mesh, sub objetos y herramientas generales, explicación de las opciones vértices, segmentos, polígonos, elemento, aplicación a cualquier geometría primitiva
- Tipos de Modelado.
- Interface y herramientas para crear nuestras primitivas.
- Como personalizar maya para modelado (shelf)
- Aplicacion de modelado 1
- Modelado de objetos
- Consejos de modelado y trucos
- Menu Mesh: Booleans, Combine, Extract, Separate, Fill hole, Mirror Geometry
- Menu Edit Mesh: Connect Components, Merge Components, Chanfer, Extrude, Bridge, Bevel, Delete Edge/Vertex
- Menu Mesh Tools: Insert Edge Loop Tools, Multicut Tools, Slide Edge Tools, Target Weld Tool, Normal / Reverse, Soften / Harden Edge

### Modelado Boolean Y Curves

- Uso y aplicación de operador boolean.
- Adición substracción e intersección de geometrías.
- Combinación y clonación de objetos 3d
- Modelado de escenografía virtual composición y uso de operadores para modelado.
- Modelado mediante curvas.
- Creación y edición de curvas.
- Modificación de tangentes y curvas.
- Attach, detach, insert knot, extend curve, offset curve, rebuild, addpoint tools, edit curve, bezier tool.
- Cut curve y attach curve.

### Ejercicios y practicas

- Modelado mediante curvas.
- Creación y edición de curvas.
- Modificación de tangentes y curvas.
- Attach, detach, insert knot, extend curve, offset curve, rebuild, addpoint tools, edit curve, bezier tool.
- Cut curve y attach curve.
- Ejercicios y practicas.

# Módulo 2

## Modelado Inorgánico Avanzado

---

### Deformadores

- Modelado de objetos y deformadores.
- Deformador Lattice.
- Deformador wave.
- Deformador bend.
- Deformador twist.
- Deformador squash.
- Deformador blend shapes.
- Ejercicios y practicas.

### Mapeos Con Uvmaps Y Uvwwrap, Retopologia Y Uvmaps

- Texturizado personalizado usos y aplicaciones del Unwrap uvw (objetos orgánicos e inorgánicos).
- Photoshop I (texturizado haciendo uso de los mapas Unwrap UVW generados en maya).
- Luces y sombras aplicados mediante pinceles y selecciones.

### Hypershade Texture

- Funciones y uso de herramientas elementales aplicación de mapas y texturas a todo tipo de objetos.
- Modificación de los atributos y propiedades de los distintos tipos de materiales.
- Creación de uvs y proyecciones de texturas.

### Camaras y Luces Arnold Render

- Creación y Modificación de los atributos de una cámara digital, animación de cámaras.
- Conceptos generales sobre representación (Render). Render setup modos de render simple, rango, opciones de cambiar el formato de tamaño de render.

- Tipos de archivo q exporta un render jpg, tga, png, avi ,mov . Etc
- Tipos de luces en maya.
- Atributos principales de las luces.
- Proyecciones y sombras con las luces.
- Composición y métodos de iluminación básica.


### Arnold Render

- Materiales Avanzados en Arnold.
- Comportamiento de la luz.
- La luz directa e indirecta.
- La temperatura de color, influencia entre la superficie de un objeto y su material.
- Luz, texturas y formas.
- La iluminación global, el radiosity y el ambient occlusion.





---

 (01) 321 1000

 [info@bpro.pe](mailto:info@bpro.pe)

 [www.bpro.pe](http://www.bpro.pe)