



Modelado y texturizado 3D **Maya**

Obtener los conocimientos y habilidades en Maya para modelar, texturizar, iluminar y renderizar objetos 3D.

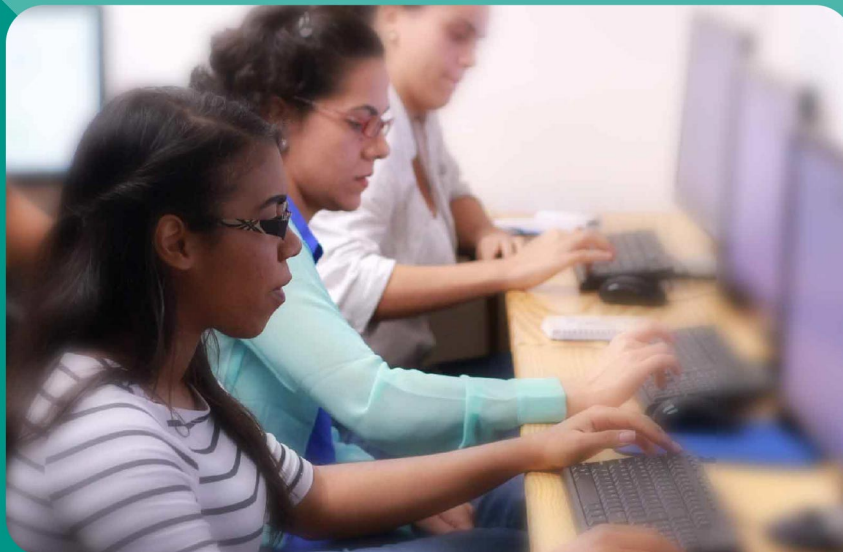


¿Qué voy a aprender?

- Modelado
- Texturizado
- Iluminación
- Render

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales, geométricas y artísticas. Interesadas en el modelado y acabado de objetos y personajes en 3D. Diseñadores gráficos, editores de videos, aficionados a los video juegos y afines.





“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Modelado y texturizado 3D Maya

CONTENIDO DE LA CLASE

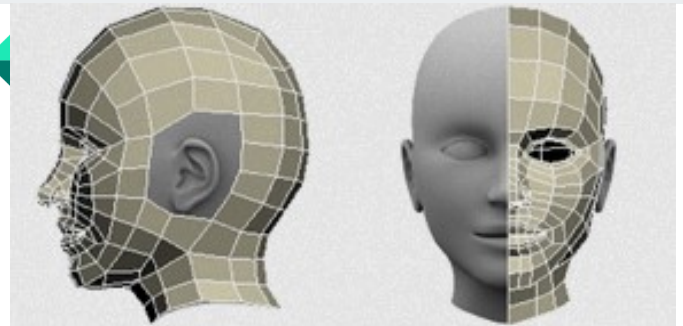


Introducción 3D básico

Teoría del 3d y renderizado, conocemos la interface de maya; los menús, comandos, el espacios de trabajo, los modos de edición y los tipos de objetos 3d y sus propiedades.

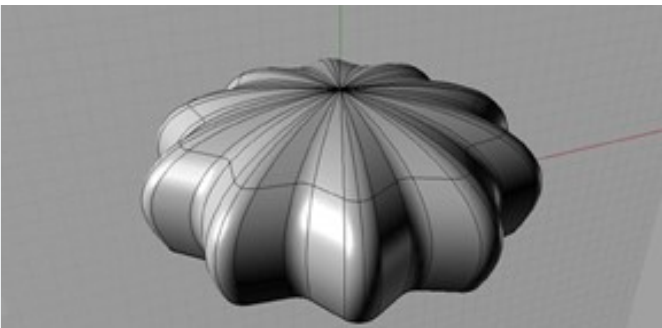
Modelado con Polígonos Caras, vértices y esquinas

Se trata el método de modelado con polígonos, partiendo de figuras básicas como un cubo o una esfera para lograr modelos más complejos con su deformación y adición.



Modelado con Nurbs Puntos y curvas

Se trata un método de modelado con superficies orgánicas y maleables. Los Nurbs y cuales son sus características y alcances.



Aplicación de materiales imágenes y colores

Dándole color y textura a nuestros modelos 3D para conseguir una apariencia realista. Ya sea aplicando materiales personalizados o de la extensa librería de Maya.





Ambientación de escenas Environment design

Se trabaja la apariencia general de la escena aplicando luces, definiendo sombras y configurando los efectos del entorno.





Introducción a Maya:

- Interfaz de Maya
- Navegar en Maya
- Crear un proyecto
- Modos de selección

Modelado:

- Creación de objetos
- Herramienta extrude
- Herramienta Bridge
- Herramienta chamfer vertex
- Importar de Illustrator a Maya
- Herramienta Offset Edge Loop
- Modelado de un sillón

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

