



## Modelado y texturizado 3D **Maya**

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

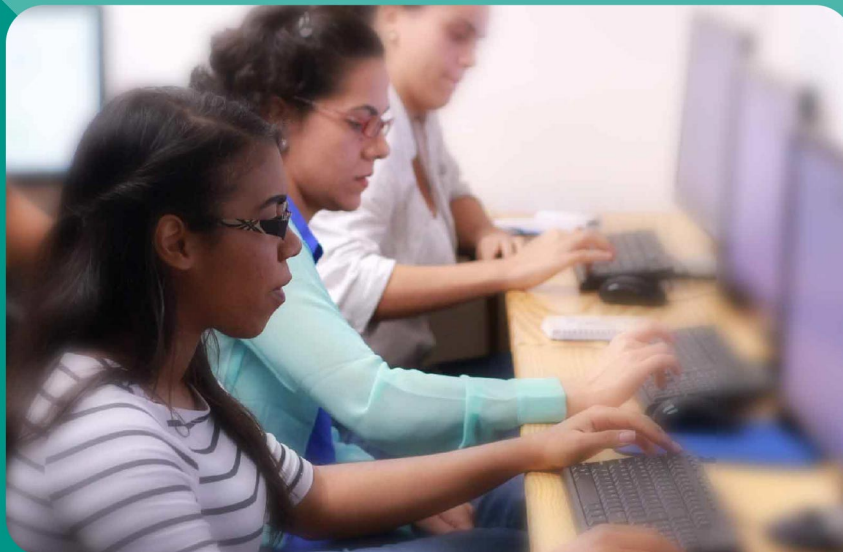


### ¿Qué voy a aprender?

- 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

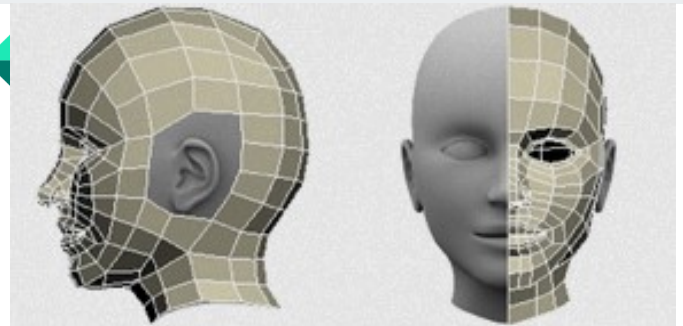


### Introducción 3D básico

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.

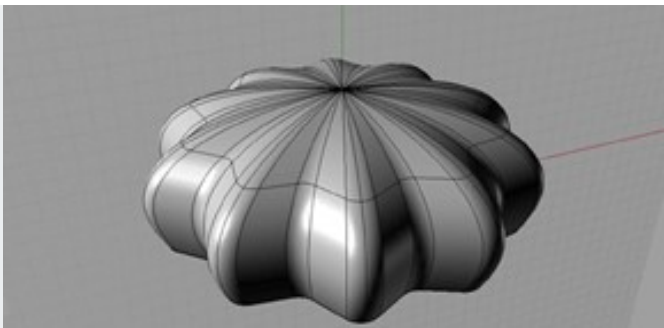
### Modelado con Polígonos Caras, vértices y esquinas

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.

