

## Temario Curso

### Curso de Maya Nivel 2 (Intermedio)

Duración 21 horas presenciales o en línea

En este curso nos adentramos a fondo en las herramientas para crear y modelar con perfección. Utilizamos luces, cámaras y animaciones. Adéntrate en el mundo de Maya!

#### Lección 1: ADMINISTRACIÓN DE ESCENA

- A. Carpetas de proyectos
- B. Importar modelos desde otras aplicaciones y flujos de trabajo de suites
- C. Creación de assets y scene assemblies
- D. Uso de capas y grupos para organizar escena

#### Lección 2: MODELADO

- A. Uso de Modeling toolkit
- B. Técnicas de modelado poligonal
- C. Fundamentos de las herramientas de escultura digital dentro de Maya

#### Lección 3: ILUMINACIÓN

- A. Uso de luces para motor de render Arnold
- B. Conceptos de iluminación físicamente plausible
- C. Iluminación de exteriores utilizando el sol físico de Arnold

#### Lección 4: MATERIALES

- A. Uso del editor UV
- B. Asignación de UV a modelos
- C. Introducción a los materiales de Arnold

#### Lección 5: RIGGING

- A. Creación de articulaciones
- B. Vincular modelos con articulaciones para controlar las animaciones
- C. Uso de controladores

#### Lección 6: ANIMACIÓN

- A. Refinar la animación por medio del editor de curvas
- B. Uso del editor gráfico del dope sheet

#### Lección 7: RENDER

- A. Fundamentos de render con Arnold
- B. Conceptos generales de Arnold
- C. Control de calidad
- D. Render de animaciones con Arnold