

Temario

MAYA · Nivel básico

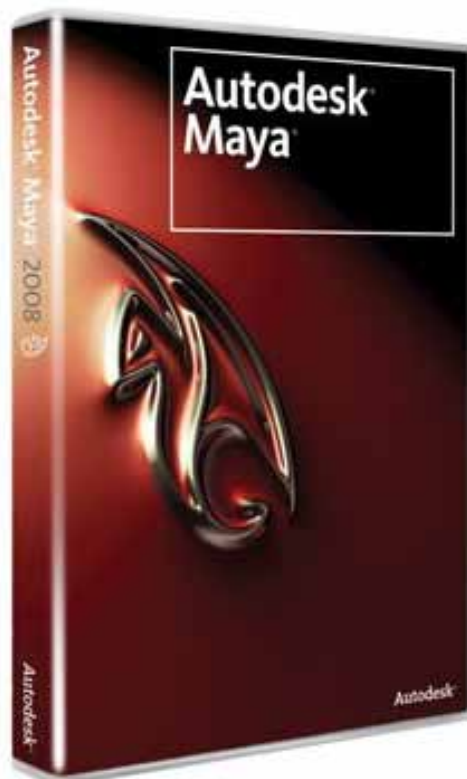
Dirigido a: Diseñadores gráficos, Arquitectos, Publicistas, Productores Multimedia

Duración de horas: 24 hrs.

Pre requisitos del alumno: Experiencia en sistema operativo Mac y Windows, manejo mínimo de uno o dos programas gráfico y tener una referencia al menos visual de la interfaz de los programas

Contenidos del Curso:

1. Introducción a la animación,
2. Modelado
3. Texturizado,
4. Iluminación,
5. Camaras
6. Animación



Temario

MAYA · Nivel básico

INTRODUCCION A LA ANIMACIÓN: Conceptos básicos de la animación. Conocer el origen del movimiento en 2D y en 3D, Crear diseños y conceptos pensando en la profundidad de campo de una escena. Modelar proyectos volumetricamente para tener referencias más fieles en el desarrollo de los modelados.

MODELADOS: Creación de estructuras bases, manipulación de polígonos y edición en sus diferentes alternativas (vértices, puntos, aristas, caras, y manejo de splin). Asistentes de modelado para automatizar terminaciones (suavizados, simetrías, booleanos, deformadores, ruidos)

TEXTURIZADO: Creación de mapas de textura, aplicación de texturas y edición de estas sobre los modelados, combinación de texturas, intervención de las texturas.

ILUMINACIÓN: Introducción de la Iluminación, iluminación aplicada, efectos de iluminación, volumen luminoso, iluminación combinada, creación y edición de sombras, potencia de iluminación, atenuación, efecto cromático.

CAMARAS: Creación de cámaras, estilos de cámaras, efectos de cámara (zoom, dolly, enfoque, desenfocado,) cámara dinámica, cámaras en unión con trayectorias.

ANIMACIÓN DE OBJETOS: Conceptos de animación, movimientos básicos, secuencias animadas, interpolación de tiempos, instancias de animación.

RENDER: Proceso en que se produce la película y se compila toda la animación y efectos realizados en el proyecto, también contiene una configuración de salida para definir los últimos detalles visuales que contendrá la película en el proceso del RENDER.

FORMATO DE SALIDA: Selección de los diferentes formatos de salida, según sea el destino en que se utilizará nuestra película

