



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

Especialista TIC en Modelado y Animación 3D con Autodesk Maya 2022: Animation 3D Expert

Modalidad de realización del curso: [A distancia y Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

OBJETIVOS

Autodesk Maya es una de las herramientas más utilizadas y potentes para el modelado, texturizado y animación de objetos en tres dimensiones. Hoy en día es el software más utilizado en la industria cinematográfica ya que permite obtener excelentes resultados en efectos visuales. Este curso por tanto, nos forma en diferentes áreas de la creación de escenas en 3D tales como el modelado, la apariencia de los materiales, inclusión de luces y cámaras, y por último la animación, renderizado y partículas.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONOCER LA INTERFAZ DE MAYA

1. Introducción
2. - Iniciar Maya
3. Elementos de la interfaz de Maya
4. - Barras y paletas
5. - Visores
6. - Línea de tiempo
7. - Barra de rangos

8. - Mostrar/ ocultar elementos de la interfaz de Maya
9. - Hotbox

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESCENAS

1. Trabajar en escenas de Maya
2. - Guardar escenas
3. - Crear nuevas escenas en Maya
4. - Abrir escenas
5. Importar y exportar
6. - Importar en Maya
7. - Exportar
8. Manipulación de visores
9. - Alternar y maximizar visores
10. - Dimensiones de los paneles
11. Niveles de representación
12. Vistas
13. - Vistas predeterminadas
14. Explorar escenas de Maya
15. - Trabajar con el zoom
16. - Mover y rotar la vista
17. - Visualización de elementos en Maya

UNIDAD DIDÁCTICA 3. POLÍGONOS, SUPERFICIES Y CURVAS

1. Polígonos
2. - Utilizando el menú Create
3. - Utilizando la barra Shelf
4. - Creación predeterminada
5. Propiedades de polígonos
6. - Esferas y cubos
7. - Cilindros y conos
8. - Planos y toroides
9. - Prismas y pirámides

10. - Tubos y hélices
11. - Pelotas de fútbol y sólidos platónicos
12. - Colorear objetos
13. NURBS
14. - Acceso a NURBS
15. - Creación de NURBS
16. Propiedades de NURBS
17. - Esferas y cubos
18. - Cilindros y conos
19. - Planos y toroides
20. Curvas
21. - Métodos de creación
22. - Figuras predeterminadas
23. - Curvas a mano alzada
24. Textos
25. - Creación
26. - Edición
27. - Separar letras

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TRABAJO CON OBJETOS

1. Seleccionar
2. - Herramienta Select
3. - Herramienta Lasso
4. - Menú Edit
5. - Guardar selecciones
6. - Outliner
7. Ocultar y bloquear en Maya
8. - Ocultar y mostrar objetos
9. - Bloquear
10. Transformaciones
11. - Mover
12. - Rotar
13. - Escalar

14. - Combinación de transformaciones
15. - Punto de pivote
16. - Punto CERO
17. Grupos
18. Copias
19. - Portapapeles
20. - Duplicar
21. - Duplicados especiales
22. - Duplicar con transformación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELADO DE OBJETOS EN MAYA

1. Modelar polígonos
2. - Vértices
3. - Aristas
4. - Caras
5. - Multi
6. Modelar superficies
7. - Control Vertex
8. - Hull
9. Modelar curvas
10. - Points
11. - Control Vertex

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CAPAS Y ALINEACIÓN

1. Capas
2. - Creación y eliminación
3. - Asignación de objetos
4. - Editor Layer
5. Alineación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DEFORMADORES

1. Acceso a deformadores
2. Lattice, Wrap y Bend
3. - Lattice
4. - Wrap
5. - Bend
6. Flare, Sine y Squash
7. - Flare
8. - Sine
9. - Squash
10. Twist, Wave y Sculpt
11. - Twist
12. - Wave
13. - Sculpt
14. Wire, Blend y Revolve
15. - Wire
16. - Blend
17. - Revolve

UNIDAD DIDÁCTICA 8. MATERIALES EN MAYA

1. Editor de materiales
2. Creación y asignación de materiales
3. - Creación de materiales
4. - Asignación de materiales
5. - Asignación a componentes
6. - Asignación a elementos de superficies
7. - Seleccionar en base a materiales
8. - Eliminar materiales
9. Edición de materiales
10. - Acceso a sus parámetros
11. - Atributos generales
12. - Relieves
13. - Ramp

14. - Transparencias
15. Texturas
16. - Texturas 2D
17. - Texturas 3D

UNIDAD DIDÁCTICA 9. LUCES

1. Creación de luces
2. - Point Light
3. - Spot Light
4. - Directional Light
5. - Ambient Light
6. - Area light
7. - Volume Light
8. Edición de luces
9. - Atributos generales
10. - Atributos por tipo de foco
11. - Sombras
12. - Enfocar escenas desde focos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CÁMARAS

1. Creación de cámaras
2. Edición de atributos
3. - Atributos generales
4. - Planos de corte

UNIDAD DIDÁCTICA 11. ANIMACIONES

1. Animaciones manuales
2. - Introducción
3. - Claves
4. - Crear animación manual
5. - Controles de reproducción

6. Animaciones automáticas
7. - Creación
8. - Configuración de la reproducción
9. Trayectorias
10. - Visualizar trayectorias
11. - Modificar trayectoria
12. - Agregar y borrar claves
13. Animación de deformadores

UNIDAD DIDÁCTICA 12. RENDERIZADO

1. Renderizar escenas
2. - Renderizar
3. - Tipos de render
4. - Configuraciones de render
5. Renderizar animaciones
6. - Exportar con formato de video
7. - Exportar cada fotograma
8. Imágenes de fondo

UNIDAD DIDÁCTICA 13. PARTÍCULAS

1. Emisor de partículas
2. - Emisor de punto
3. - Emisor de objeto
4. Atributos

UNIDAD DIDÁCTICA 14. EJERCICIOS PRÁCTICOS



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es