

CURSO	:	MODELADO CON AUTODESK MAYA
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Conocimientos básicos de computación y manejo de sistemas operativos.

SUMILLA

El curso de Autodesk Maya es uno de los software más avanzados y ampliamente utilizados en la industria del modelado, animación y efectos visuales en 3D. Su potencia radica en la combinación de herramientas intuitivas y flexibles que permiten la creación de contenidos digitales de alta calidad para cine, televisión, videojuegos y realidad virtual. Su versatilidad y eficacia lo convierten en una herramienta esencial que supera a muchos otros programas similares, posicionándose como un estándar profesional de la industria para la producción de gráficos y animaciones 3D de última generación.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono.
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.google.com/>
- Descargar e instalar Autodesk Maya <https://www.autodesk.com/mx/education/edu-software/overview>
- Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN A AUTODESK MAYA <ul style="list-style-type: none"> • Presentación del software y su interfaz • Navegación y herramientas básicas de vista • Administración de proyectos y guardado
	ACTIVIDAD: Explorar la interfaz, configurar espacio de trabajo, navegar en vista.
2	FUNDAMENTOS DE OBJETOS Y PRIMITIVAS <ul style="list-style-type: none"> • Creación de objetos primitivos • Transformaciones básicas: mover, escalar, rotar, Channel Box y manipulación precisa. • Uso del pivote y duplicado de objetos • Configurar el Viewport y manejar elementos como los Shelves y el Outliner.
	ACTIVIDAD: Crear proyecto nuevo, guardar y organizar archivos. Practicar seleccionar, mover, rotar y escalar objetos. Transformar primitivas básicas (cubos, esferas) para crear composición simple y guardar en la carpeta proyecto.
3	ORGANIZACIÓN DE ESCENAS <ul style="list-style-type: none"> • Outliner, grupos, capas, mamespaces y display layers.
	ACTIVIDAD: Organizar una escena con múltiples objetos en jerarquías lógicas.
4	SELECCIÓN Y COMPONENTES <ul style="list-style-type: none"> • Modos de selección (object, component), masking y grow/shrink selection.
	ACTIVIDAD: Seleccionar y editar vértices de un plano poligonal para modificarlo.

5	MODELADO POLIGONAL BÁSICO <ul style="list-style-type: none"> • Primitivas, extrude, bevel y insert edge loop.
	ACTIVIDAD: Plantear la iluminación decorativa para un espacio modelo.
6	EDICIÓN DE MALLAS <ul style="list-style-type: none"> • Merge vertices, split polygon, multi-cut y Modeling Toolkit.
	ACTIVIDAD: Editar un cubo para modelar un objeto.
7	DEFORMADORES Y BOOLEANAS <ul style="list-style-type: none"> • Lattice, bend, non-linear deformers y operaciones booleanas.
	ACTIVIDAD: Aplicar un deformador a un cilindro para simular flexión.
8	MODELADO NURBS INTRODUCTORIO <ul style="list-style-type: none"> • Curvas, superficies NURBS, revolve y loft.
	ACTIVIDAD: Crear una botella NURBS desde una curva perfil.
9	MATERIALES Y UV MAPPING BÁSICO <ul style="list-style-type: none"> • Planar, automatic mapping • UV editor • Straighten UV.
	ACTIVIDAD: Generar y ajustar UVs para un cubo texturizado.
10	MATERIALES Y HYPERSHADE <ul style="list-style-type: none"> • Shaders estándar (Lambert, Blinn) • Ramps y file nodes
	ACTIVIDAD: Asignar materiales a un modelo poligonal con texturas básicas.
11	TEXTURIZADO AVANZADO <ul style="list-style-type: none"> • UDIMs intro • Projection mapping • Hypershade workflows
	ACTIVIDAD: Texturizar un personaje simple con múltiples mapas.
12	ILUMINACIÓN BÁSICA <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de luces (point, spot, directional) • shadows • Arnold lights
	ACTIVIDAD: Iluminar una escena de still life con tres luces.
13	ANIMACIÓN Y RENDER <ul style="list-style-type: none"> • Timeline • Keyframes • Playback • Auto key
	ACTIVIDAD: Animar una pelota rebotando con 12 keyframes.
14	GRAPH EDITOR Y CURVES <ul style="list-style-type: none"> • Edición de curvas • Tangents • Buffers • Dope sheet
	ACTIVIDAD: Refinar la animación de la pelota usando el Graph Editor.

15	RENDERIZADO INICIAL <ul style="list-style-type: none"> • Arnold render • Render settings • IPR y AOVs
	ACTIVIDAD: Renderizar frames de la animación con ajustes básicos.
16	PROYECTO FINAL INTEGRADOR Ensamble completo: <ul style="list-style-type: none"> • Modelado • UV, materiales • Animación • Render. Crear y renderizar una escena animada corta (e.g., robot caminando).

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
 Telf: 242-6890
 arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

JM/01.26