

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

## 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	<b>INTRODUCCIÓN A AUTODESK MAYA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación del software y su interfaz</li> <li>• Navegación y herramientas básicas de vista</li> <li>• Administración de proyectos y guardado</li> </ul> <b>ACTIVIDAD:</b> Explorar la interfaz, configurar espacio de trabajo, navegar en vista.
2	<b>FUNDAMENTOS DE OBJETOS Y PRIMITIVAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de objetos primitivos</li> <li>• Transformaciones básicas: mover, escalar, rotar, Channel Box y manipulación precisa.</li> <li>• Uso del pivot y duplicado de objetos</li> <li>• Configurar el Viewport y manejar elementos como los Shelves y el Outliner.</li> </ul> <b>ACTIVIDAD:</b> 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	<b>ORGANIZACIÓN DE ESCENAS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Outliner, grupos, capas, mamespace y display layers.</li> </ul> <b>ACTIVIDAD:</b> Organizar una escena con múltiples objetos en jerarquías lógicas.
4	<b>SELECCIÓN Y COMPONENTES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modos de selección (object, component), masking y grow/shrink selection.</li> </ul> <b>ACTIVIDAD:</b> Seleccionar y editar vértices de un plano poligonal para modificarlo.

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

**15**

#### **RENDERIZADO INICIAL**

- Arnold render
- Render settings
- IPR y AOVs

**ACTIVIDAD:** Renderizar frames de la animación con ajustes básicos.

**16**

#### **PROYECTO FINAL INTEGRADOR**

Ensamble completo:

- 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](http://ipad.pe)

JM/01.26