

CONTENIDOS CURSO DE MAYA

Modalidad: Individual (1 a 1) o Grupal (Max 10 participantes)

Semana 1

CONFIGURACIONES Y USER INTERFACE (UI):

- Recorrido de interfaz
- Attribute Editor
- Channel Box
- Layer Editor
- Outliner y Jerarquías
- Manejo del grid
- Viewports
- Hotbox y MarkigMenu
- Atajos de Teclado
- Transformación de objetos

- Movimientos de cámara
- Tipos de visualización
- Pantalla de Inicio y Set de proyecto
- Configuración de preferencias

MODELADO P 1:

- Creación y edición de primitivas
- Propiedades y orientación de componentes
- Modeling Toolkit
- Flujos de suavizado
- Planos de Referencia

Semana 2

MODELADO P2:

Herramientas de Modelado:
I Bevel, Extrude, Bridge, Multi-Cut, Planar,
Quad Draw, Birrail, Boundary, Square, Mirror,
Texture to Poly, Shrink Wrap, Weld, Chamber,
Circularize, Booleanas, Snapshot, Sculpt, etc

Ejercicio 1:

Modelado de objetos simples

Ejercicio 2:

Modelado de objetos intermedios

Ejercicio 3:

Modelado de objeto avanzado

CÁMARAS:

- Tipos de Cámaras y Atributos
- SafeTitle, SafeAction y Aspect Ratio
- Depth Of Field y Blades
- Filtros de Cámaras
- Motion Blur
- Rig Turn Table

Semana 3

ANIMACIÓN:

- Keyframes
- Playblast
- Curve editor
- Dope Sheet
- Motion Paths
- Motion Trails
- SetDriven Keys
- Deformadores
- blendShape
- Corrective blendShape
- Tipos de Dinámicas

- Grease Pencil
- Ejercicio de Animación, Rebote de Pelota.
- Introducción a Mash
- Introducción a Time Editor
- Formato Alembic
- Extra (Parent Master)

RIGGING P 1:

- Huesos
- Curvas Control
- Emparentamientos

CGSKOOL

Professional Computer Graphics Training

Copyright © 2016 Propiedad de Juan Pablo Valadares y cgskool.com

Todo el contenido está protegido con derechos reservados de autor, queda prohibido el uso parcial o total del mismo.

CONTENIDOS CURSO DE MAYA

Modalidad: Individual (1 a 1) o Grupal (Max 10 participantes)

Semana 4

RIGGING P2:

- IK y FK
- Skin
- Paint Weight
- Constraints
- Quick Rig Tool
- Lattice Weight
- Ejercicio Rig de Brazo

TEXTURING & SHADING:

- Creación de UVs en primitivas y Mesh
- Tipos de Formatos

Creación de archivos TX

- Bump
- 3D Paint Tool
- Uv Tile tipo UDIM
- Uso de pizarra de materiales "HyperShade"
- Tipos de materiales
- Material Library
- Materiales Básicos de Arnold
- Ajuste de materiales para proyectos
- Mapa de desplazamiento
- Vector Displacement

Semana 5

ILUMINACION Y RENDER:

- Conceptos de Iluminación
- Iluminación básica
- Tipos de luces con Arnold
- Light Linking
- Light Editor
- Volumen
- Filtros de luces
- Ajustes de color y Temperatura
- Iluminación de estudio
- HDRI
- Light Portal
- IES
- Light Groups
- Light Path Expression

RENDER:

- Render Settings de Arnold
- Reducción de ruido
- Arnold Render View Window
- Creación de AOVs
- Manejo de Stand-ins
- Renderizar Curvas
- Render Setup
- Diagnostic
- Overrides
- Command Line rendering MacOsx
- KickAssGUI MacOsx
- Intro a Mel y Python

TAREA:

Desarrollar Una(1) ilustración gráfica en alta definición con formato (HD 1080 a 32bits) tema libre a elección del alumno, Un (1) ejercicio de Animación simple (1 seg en HD 720 a 32 bits) como mínimo, Un (1) Logotipo en SVG desde Photoshop, las tareas deben contener: Modelado poligonal tres (3) elementos como mínimo, Temperatura de color, correcta iluminación, curvas de animación corregidas, Efectos de cámara, Uvs, AOVs, Mesh Optimizadas para render, Stand-ind, Render Curves, Varios tipos de Materiales, Bump y Displacement. Las tareas deben estar organizadas y limpias.

Enviar el proyecto fuente de Maya, Photoshop, Nuke o After Effects para la exposición de la tarea ante el profesor y los demás alumnos en la sesión de entrega.

Formato de entrega para la sesión de corrección:

Archivo *.ma, *.psd, *.psb, *.nk, *.aep, Con todos los layers y los archivos fuentes en 32 bits, también las versiones finales en formato con compresión *.exr; *.tiff serán subidos a la nube www.pcloud.com/es o por medio de Wetransfer <https://wetransfer.com>

Entrega en 3 (Tres) Semanas a partir del último día de clases.

CGSKOOL

Professional Computer Graphics Training

Copyright © 2016 Propiedad de Juan Pablo Valadares y cgskool.com

Todo el contenido está protegido con derechos reservados de autor, queda prohibido el uso parcial o total del mismo.