SDQ TRAINING CENTER

Modelado y texturizado 3D
Maya

Obtener los conocimientos y habilidades en Maya para modelar, texturizar, iluminar y renderizar objetos 3D.

¿Qué voy a aprender?

- Modelado
- Texturizado
- Iluminación
- Render

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales, geométricas y artísticas. Interesadas en el modelado y acabado de objetos y personajes en 3D. Diseñadores gráficos, editores de videos, aficionados a los video juegos y afines.

SDQ TRAINING CENTER

“Educación multimedia orientada a soluciones del mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

- Educación orientada a objetivos
- Grupos pequeños
- Clases en video-tutoriales
- Profesores expertos
- Cursos actualizados
- Diplomas avalados
- Trato personalizado
- Buen ambiente de Aprendizaje

Modelado y texturizado 3D

Maya

CONTENIDO DE LA CLASE

Introducción

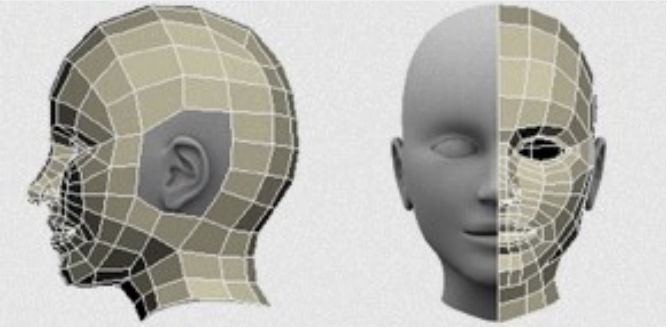
3D básico

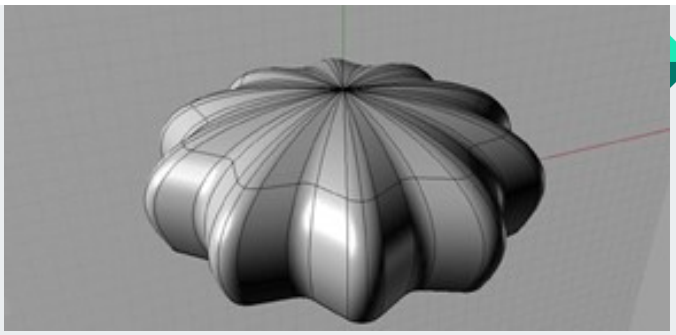
Teoría del 3d y renderizado, conocemos la interface de maya; los menús, comandos, el espacios de trabajo, los modos de edición y los tipos de objetos 3d y sus propiedades.

Modelado con Polígonos

Caras, vértices y esquinas

Se trata el método de modelado con polígonos, partiendo de figuras básicas como un cubo o una esfera para logras modelos más complejos con su deformación y adición.





Modelado con Nurbs

Puntos y curvas

Se trata un método de modelado con superficies orgánicas y maleables. Los Nurbs y cuales son sus características y alcances.

Aplicación de materiales

imágenes y colores

Dándole color y textura a nuestros modelos 3D para conseguir una apariencia realista .Ya sea Aplicando materiales personalizados o de la extensa librería de Maya .

CONTENIDO DE LA CLASE

Ambientación de escenas

Enviroment design

Se trabaja la apariencia general de la escena aplicando luces, definiendo sombras y configurando los efectos del entorno.

PROGRAMA DE CLASE

Introducción a Maya:

Interfaz de Maya
Navegar en Maya
Crear un proyecto
Modos de selección

Modelado:

Creación de objetos
Herramienta extrude
Herramienta Bridge
Herramienta chamfer vertex
Importar de Illustrator a Maya
Herramienta Offset Edge Loop
Modelado de un sillón

MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teorico como las habilidaddes prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.

25%

Tareas y prácticas

Son los puntos acumulados de las prácticas del aula y las asignaciones para la casa que el maestro ponga durante el transcurso de todo el curso.

+

25%

Examen teorico parcial

Aproximadamente a mitad del curso se evaluan los conocimintos adquiridos hasta ese momento, mediante un una plataforma de examen digital.

+

25%

Examen teorico final

El día final del curso se evaluan todos los contenido, mediante la misma plataforma de examen digital del examen parcial.

+

25%

Proyecto final

Es el proyecto práctico que el alumno debe entregar el último dia de la clase. Los requerimientos de este proyecto se encuentran al final de este documento.

=

100%

Certificado de aprobación

Con una calificación sobre los 80% el estudiante obtiene un certificado avalado internacionalmente.