

## Introducción al 3D con Maya

### Objetivos

En este curso se imparten los conocimientos básicos necesarios para la creación de gráficos 3D, utilizando para ello el software Autodesk Maya. Los estudiantes serán introducidos en la interface del programa y en la filosofía del 3D, para ello recibirán clases de Modelado, Texturas, Iluminación y Render.

Durante todo el curso se intercalarán clases teóricas y prácticas, y poco a poco se irá guiando al alumno para que realice su proyecto final donde tendrá que hacer frente a los problemas más comunes que pueden surgir a la hora de afrontar un proyecto de este tipo. De esta forma, el alumno además de realizar todos los ejercicios propuestos, tendrá una pequeña demoreel con un trabajo propio.

<b>Profesor</b>	German Chazarra	<b>Duración</b>	14 Semanas
<b>Prerequisitos</b>	Ninguno	<b>Software</b>	Autodesk Maya 2011 Photoshop
<b>Precio</b>	600 € + IVA		

### Sistema de Clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de videos, los cuales se podrán visualizar via streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña. Los videos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada lección varios videos. Además de la teoría, el alumno realizará una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de 1 lección por semana, quedarán 4 semanas más para repaso y finalización del proyecto. Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones que sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrá descargar en formato pdf.

Además, los alumnos tienen acceso con sus claves a un Foro privado en el que el profesor/tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

### Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta, que este tipo de cursos online, requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno.

Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así, su certificado con una buena puntuación.

El alumno recibirá su certificado una vez entregados y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos, será de un mes despues de finalizado el curso.

### Temario y Ejercicios

Semana	Lecciones
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- Interface de Maya</li><li>- Creación de un proyecto nuevo</li><li>- Modelado con primitivas</li><li>- Edición de primitivas (vértices, edges, caras, etc.)</li><li>- Herramientas de snap</li></ul>

## Introducción al 3D con Maya

Semana	Lecciones
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tipos de Materiales (shaders)</li><li>- Multilister</li><li>- Creación de materiales básicos (cristal, metal, etc.)</li><li>- Ramp shader, Layered shader</li><li>- Reflexiones y Refracciones</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>- Luces y sombras</li><li>- Render con Maya Software</li><li>- Render Settings</li></ul>
4	<ul style="list-style-type: none"><li>- Creación y Edición de curvas</li><li>- Superficies Nurbs</li><li>- Modelado de superficies y polígonos con curvas</li><li>- Edición de superficies</li></ul>
5	<ul style="list-style-type: none"><li>- Modelado Poligonal</li><li>- Proxi y Mirror geometry</li><li>- Deformadores</li></ul>
6	<ul style="list-style-type: none"><li>- UV'S y Mapeado</li><li>- UV Texture Editor</li><li>- Unfold 3D</li><li>- Texturizado avanzado</li></ul>
7	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cámaras</li><li>- Animación de cámaras.</li><li>- Turntable para turnaround</li><li>- Render básico con Mental Ray</li></ul>
8	<ul style="list-style-type: none"><li>- Materiales Mental Ray</li><li>- Iluminación global con Final Gather</li><li>- Render wireframe y Oclusion</li><li>- Render por pases</li><li>- Postproducción en photoshop.</li></ul>
9	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Modelado de un personaje básico</b></li><li>- Modelado de un personaje básico.</li><li>- Topología idónea para un modelo orgánico animable.</li><li>- Creación de ojos</li></ul>
10	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Mapeado, texturización y render de nuestro personaje</b></li><li>- Mapeado y UV's de nuestro personaje.</li><li>- Texturizar nuestro personaje.</li><li>- Renderizar nuestro personaje</li></ul>