

# DIPLOMADO MAYA AVANZADO



## DESCRIPCIÓN

Dominar la animación en 3D te permitirá desarrollar una carrera profesional en el mundo del diseño, el Diplomado de Maya Avanzado te dotará de las habilidades necesarias para no solo crear animación en 3D, animarla, iluminarla y simular dinámicas de fuerza y animación. Lograrás sacar provecho de Maya 3D y te dará la pauta para poder combinar diferentes softwares de la familia Autodesk.

## INFORMACIÓN ADICIONAL

- Duración. 60 hrs.  
(4 semanas de lunes a viernes, 10 semanas en sábados)
- Grupos reducidos
- 100% práctico
- Valor curricular
- Incorporación SEP
- Profesores certificados

## HORARIOS

- 09:00 a 12:00 hrs.
- 12:00 a 15:00 hrs.
- 16:00 a 19:00 hrs.
- 19:00 a 22:00 hrs.
- Sábados 09:00 a 15:00 hrs.
- Personalizados.



Hacienda Escolásticas #415  
Col. Jardines de la Hacienda  
Querétaro, Qro.



(442) 242 45 77



WhatsApp (442) 158 52 85



contacto@addigital.com.mx

# 01

## LA BARRA DEL TIEMPO

- Generando keyframe.
- Edición de keyframes. (pegar, cortar, eliminar y recorrer)
- Auto keyframe.
- Configuraciones de barra del tiempo.

# 02

## ANIMACIÓN

- Configuraciones de animación.
- Animación de figuras simples.
- 12 principios de animación.

# 03

## ANIMACIÓN CON MOTION PATH

- Locator.
- Animación de una cámara con trayectoria.
- Añadir luces a un path
- La importancia de los path en la animación.

# 04

## RIGGING CHARACTER

- Como crear huesos.
- Haciendo el setup a un character.
- IK y FK.
- Crear controles.
- Set driven keys.
- Driven Keys

# 05

## HUMAN IK

- Setup automatic.
- Controles automaticos.
- Ventajas y desventajas.

# 06

## ANIMACIÓN CHARACTER

- Como usar los controles
- Step a Spline
- Aplicar los 12 principios de animación.
- Como resolver una escena.
- Animación pose to pose y straight ahead.
- Contactos.
- Prueba de Lip Sync.
- Expresiones con Blend Shape.

# 07

## PREVIZUALIZACION DE UNA ANIMACIÓN

- Configuración del playblast.
- Salida en formato de video.

# 08

## MAJORANDO ANIMACIÓN

- Graph Editor
- Como manipular las curvas.
- Limpiar curvas de animación.
- Corregir poses.

# 09

## DINAMICOS Y EFECTOS

- Efectos de pintura.
- Partículas.
- Instancer.
- Emisores (Omi, Direccional y Volumético)
- Creacion de liquidos y fuego
- Cuerpos rígidos
- Cabello.
- Ropa y Tela.

# 10

## RENDER

- Batch Render.
- Configuración de salida.
- Exportar imágenes.
- Animación a partir de una secuencia de imágenes.
- Secuencia de cámara.