

# ANIMATTON

## Escuela de Animación y Diseño

### 0. Introducción

Bienvenida 1m00s  
Requerimientos del equipo y certificaciones 3m15s  
Assets, Contenido, Licencia de Maya y Plugin 1m30s  
Usar plugins de Maya 1m15s  
Formatos de Maya 30s04

### 1. Interfaz de Maya

Uso de la interfaz de Maya 7m30s  
Estructura y organización de proyectos 1m30s  
Aprender a usar el viewport 5m30s  
Uso del hotbox y marking menus 4m 00s  
Editar el espacio de trabajo 2m 47  
Configuraciones y preferencias 3m 20s  
Unidades y grilla 2m00s  
Crear herramientas básicas en GUI 2m30s

### 2. Selección y manipulación de objetos

Crear mis primeras primitivas 2m12s  
Selección de Objetos y QWERTY 5m30s  
Mover en el espacio Absoluto y relativo 5m12s  
Opciones de Rotar y Escalar 4m14s  
Channel box y Channel Controls 3m25s  
Manejo y edición de pivotes 3m15s  
Ajustes con modos de snapping y mascarar 3m38s

### 3. Organizar proyectos de Maya

Outliner, jerarquías y grupos 7m20s  
Ocultar, mostrar y aislar objetos 7m50s  
Herramientas para duplicar objetos 5m15s  
Editor de capas 4m05s  
Entender el Editor de Atributos 5m20s

### 4. Crear objetos poligonales

Editar primitivas, objeto/componente 4m35s  
Herramientas del modeling toolkit 4m22s  
Sets y Component tags 3m45s  
Soft selection 2m05s

### 5. Curvas y superficies

Crear y modificar curvas 4m35s  
Herramientas de Nurbs 3m48s  
Herramientas de medida 3m20s  
Modelar con Nurbs 6m10s  
Herramientas de conversión 3m55s  
Flujos de Suavizado en objetos 5m00s

### 6. Modelado Poligonal

Edición y preparación de referencias AIDs 9m10s  
Herramientas de menu Mesh:  
[Conform, FillHole, Smooth, UnSmooth] 4m00s  
[Remesh, Retopologize, Mirror] 4m00s  
[Triangulate, Reduce, Quadrangulate, Cleanup, Crease Tools] 3m00s  
Herramientas de menu Edit Mesh:  
[Poke, Chamber, Average, Merge, Merge to Center, Colapse] 4m00s  
[Circularize, Connect, Transform, Edge Flow, Spin, Flip T Edge] 4m00s  
[Detach, Duplicate, Extract, Flip] 4m00s  
[Wedge, Projection, Split m w p c] 4m00s  
Herramientas de menu Mesh Tools:  
[Append to Polygon, Create Polygon, Insert Edge L T, Slide EdgeOffset, Target Weld] 4m00s  
Herramientas de menu display  
[Reverse, Harden/Soften Edges] 5m10s  
[Paint Vertex Texture] 4m00s

### 7. Técnicas especiales de modelado

Deformadores 7m 35s  
Uso de las Herramientas de escultura 3m 25s  
Remesh, Sculpt y Retopología 18m05s  
Texture to poly 2m15s  
Duplicar objetos a travez de curvas MASH 4m18s

### 8. Materiales

Introducción a materiales y presets 4m27s  
Configuraciones de Arnold Render 3m35s  
Hypershade y Node Editor 6m27s  
Tipos de materiales 8m04s  
Edición de atributos de Materiales 10m05s  
Asignar varios materiales a un mesh 2m45s  
Proyecciones sobre el mesh 2m28s  
Transmission y refraction 8m02s  
Materiales de Substance painter 12m33s

### 9. Texturas

Introducción a UVS 2m50s  
Formatos de imagen 2m50s  
Uso del UV Editor 6m26s  
Edición y construcción de UVS 20m10s  
Conectando procedurales y texturas 7m16s  
Bump, normales y Desplazamientos 8m02s  
3D paint Tool 4m28s  
Udims y workflows avanzados de texturas 14m21s  
Vector Displacement map 5m20s  
Udims y workflows avanzados de texturas 14m21s  
Vector Displacement map 5m20s

### 10. Animación

Introducción a la animación por keyframe 2m18s  
Crear y editar keyframes 6m23s  
Uso del Curve Editor 8m 48s  
Editar curvas de animación 5m 35s  
Crear ciclos de animación 3m34s  
Crear Bookmarks de animación 3m16s  
Animar objetos a través de curvas 7m 22s  
Uso del Dope Sheet 2m 15s  
Atributo y expresiones 9m54s  
Dash 3m24s  
Playback y Playblast 3m24s  
Uso del Blue Pencil 2m16s  
Motion Trail 2m27s  
Set Driven key 4m29s  
Blend shapes y deformadores 10m24s  
Studio library plugin 25m12s  
Deformadores de animación 4m17s

### 11. Rigging

Uso de joints 3m 22s  
Usos de IK handle 2m37s  
Constraints y controladores 9m37s  
Jerarquías del rig (deformación y control) 3m21s  
Skin 3m 28s  
Pintar influencias 4m16s

### 12. Dinámicas

Rigid Bodies 3m 22s  
RelationShip Editor 2m37s  
Field and Solvers 9m37s  
nParticles 6m14s  
Fluids 5m 44s  
nCloth 3m12s  
nConstraints 4m23s  
Efectos y Paint Effects 4m56s  
Mash 6m12s  
Bifrost 9m36s

### 13. Iluminación y Render con Arnold

Introducción a la iluminación 1m25s  
Luces de Maya y Arnold 4m31s  
Ubicar y manipular luces 3m24s  
Editar Atributos de luces 6m7s  
RenderView 3m23s  
Render settings 6m51s  
Relationship Editor 3m56s  
Iluminación a través de imágenes HDR 3m 01s  
Light Editor 2m36s  
Setup Studio y Temperatura 5m24s  
Luces en forma de Objetos 2m 55s  
Técnicas especiales de iluminación 5m39s  
Tipos y creación de cámaras 3m 45s  
Aspect ratio 2m44s  
Depth of Field y Motion Blur 5m 21s  
Luces Volumétricas 3m46s  
Curve colector 2m44s  
Override y AOVs 5m26s  
Render Setup 4m56s  
Formatos de render 8 y 32 bits 2m24s  
Batch render y Secuencias de animación 4m 58s  
Stand-ins y sspaint3d optimizado 4m18s  
Render con kick en terminal 7m24s

### 14. Assets e Interoperability

Importar objetos a Maya 3m 59s  
Usar referencias de objetos externos 3m 45s  
Crear y publicar Assets 6m55s  
SceneAssembly 5m35s  
Uso del USD 4m37s  
Interoperability  
Atom/Zbrush/Mudbox/AE/PS/Substance 3m39s  
Compositing en Nuke 9m48s

### 15. Programación GUI

lenguajes que usa Maya 1m14s  
Logica del programador 2m27s  
Introducción a Python y estructura 8m14s  
Módulos externos 3m23s  
Variables y operaciones matemáticas 4m26s  
Funciones 3m28s  
Strings y comentarios 4m12s  
Listas, tuplas y diccionarios 3m56s  
Booleanas, Condicionales y loops 5m31s  
Argumentos 2m46s  
Pymel 2m38s  
Archivos y rutas [paths y json] 5m49s  
MAYA GUI 14m56s

### 16. Tips para examen de Maya

Recomendaciones para el examen Autodesk profesional y usuario 10m26s

Total de Horas: 200 Horas lectivas

Formato: 1920X1080

Al finalizar: Se otorga certificado.

Mejor trabajo: Se entrega un premio de por parte de la escuela

[www.animatton.com](http://www.animatton.com)