

CREDENCIAL EN

# Generación de Esqueletos, Luz y Textura Digital

33 HORAS

## COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Adapta sistemas de esqueletos en 3D y aplica técnicas de luz y textura para crear animaciones de alta calidad.

## OBJETIVOS

- Utilizar los distintos tipos de shaders para dar mayor definición y forma a los modelos 3D.
- Comprender las bases de la redacción de códigos para expresiones en Maya.
- Crear articulaciones faciales que faciliten la animación de expresiones en los rostros.

## **BENEFICIOS**

- En esta credencial el participante aprenderá cómo crear esqueletos, estructuras, y técnicas para poder animar personajes, vehículos, animales o elementos en un ambiente 3D, proceso conocido en la industria como rigging. Además de esto, aprenderá los conceptos más importantes relativos a la iluminación de sus modelos tridimensionales.

## **DIRIGIDO A**

- Profesionistas interesados en desarrollar sus habilidades en diseño tridimensional por computadora.

## **DURACIÓN Y MODALIDAD**

**33 horas |  Autodirigido**

# TEMARIO

## Módulo

## Tema

1	Shaders y sus atributos.
2	UV Mapping.
3	Texturizado.
4	Básicos del rigging.
5	Editores de asociación entre objetos.
6	Ergonomía de cuerpos orgánicos.
7	Sistemas IK / FK.
8	Control rig.
9	Proceso de skinning y weight painting.
10	Articulación facial.
11	Iluminación.
12	Rendering.