

MICROCREDENCIAL EN

Texturización de Figuras en Maya

11 HORAS

COMPETENCIA PARA DESARROLLAR

Aplica texturas, color, conexiones, límites y jerarquías a un modelado.

OBJETIVOS

- Crear materiales adecuados para los diferentes modelos.
- Definir el mejor método para desenvolver figuras complejas.
- Identificar los diferentes métodos para aplicar texturas a un modelo.

BENEFICIOS

- En esta microcredencial el participante aprenderá a utilizar los distintos tipos de shaders para dar mayor definición y forma a los modelos 3D, realizar el proceso de mapeo de Uvs, utilizar las herramientas necesarias para el texturizado y utilizar adecuadamente las jerarquías en sistemas simples.

DIRIGIDO A

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

DURACIÓN Y MODALIDAD

11 horas |  Autodirigido

TEMARIO

Módulo

1

2

3

4

Tema

Shaders y sus atributos.

UV Mapping.

Texturizado.

Básicos del rigging.