

CURSO DE DESARROLLO DE TOOLS PARA MAYA














 **CURSO**

 **MASTER**

 **MASTER SUPERIOR**

 **TÍTULO SUPERIOR**

 **WORKSHOP**

Duración

84 horas
5 horas diarias - Sábados

Horarios

10:00 a 15:00

Titulación

Título propio

Software

Autodesk Maya

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

Clase de Prueba

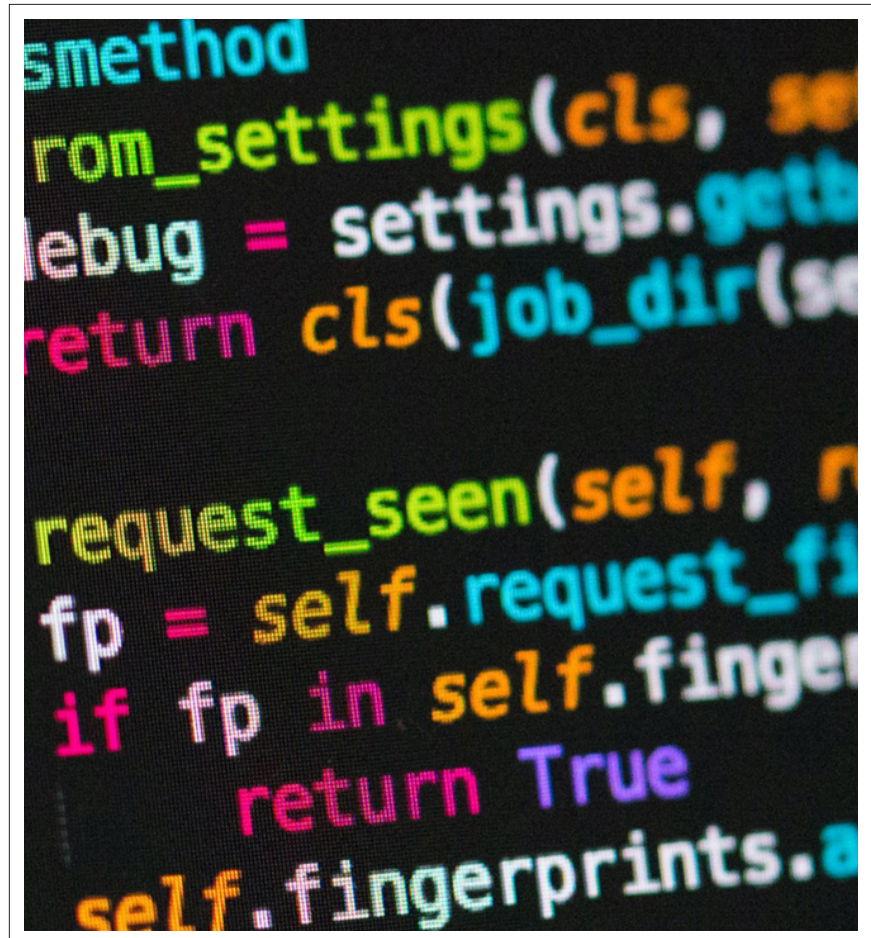
¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra que es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipo técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

¿Por qué programar entornos en 3D? Conseguir que una producción para cine, televisión o videojuegos funcione correctamente depende en gran medida de las herramientas que proporciona el departamento de Tools. Estas herramientas permiten simplificar el trabajo de los artistas y generar software a medida de cada estudio y cada producción. Durante este curso aprenderás la importancia de construir herramientas que ayudan a técnicos y artistas a simplificar su día a día, y a establecer un buen flujo de trabajo entre todas las áreas según la filosofía de cada estudio.

Este curso está pensado para todas aquellas personas que tengan conocimientos básicos de Maya y estén interesados en conocer más a fondo todo lo relacionado con el mundo de la programación 3D.



Nube de tags

Maya MEL Tools
Curso Python

Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5
20 horas	20 horas	20 horas	20 horas	4 horas

Desarrollo de Tools para Maya

Python en Maya

Lenguajes de Maya: Mel Scripting, C++ y Python
¿Por qué usar Python?

Programando en Maya: ¿Por dónde empiezo? Script Editor, barra de scripting, shelf...

Script Editor: configurando y entendiendo la salida de comandos de Maya.

Shelf: creando nuestros propios botones.

Configurar variables de entorno y espacio de trabajo.

Uso de la documentación.

Práctica: Creando objetos básicos (cubo, cilindro, curva... y añadirlos a Shelf.

Conceptos básicos

La importancia de comentar el código: ayuda a tus compañeros y a ti mismo.

Operaciones sencillas.

Variables y tipos de datos.

Errores y warnings.

Práctica: Añadiendo comentarios, variables, mensajes... a la creación de objetos básicos.

Comandos de 3D Maya

¿Cómo usar los comandos de 3D Maya, sus parámetros y su ayuda rápida (whatIs/Help? Veámos algunos de los comandos más usados:

- ls: listado de objetos en Maya
- xform: obteniendo posiciones en el espacio
- setAttr: modificando valores
- getAttr: obteniendo valores
- select: seleccionando objetos

Práctica: Operaciones básicas con mis objetos: duplicar, escalar, mover, bloquear sus canales y cambiar el pivote respecto una posición dada.

Aprendiendo tipos de datos y aplicando estructuras básicas:

¿Cuáles son los tipos de datos de Python y cómo los uso?

- int: enteros
- float: números de coma flotante
- str: cadenas
- list: listas o arrays

Estructuras básicas de Python:

- Condiciones if... else... elif...
- Operaciones de comparación
- Operadores lógicos
- Bucles: for y while

Práctica: Distribuir todos los objetos de la escena sobre un terreno, cambiando de manera aleatoria sus colores y tamaño.

Añadiendo funciones básicas a nuestro código

¿Para qué sirven las funciones?

Definiendo funciones.

Llamando funciones.

Funciones con argumento múltiple.

Práctica: Creando una escalera de caracol.

Interfaces

¿Tipos de ventana en 3D Maya?

- promptDialog: ventana de entrada de datos
- confirmDialog: ventana de confirmación
- fileDialog2: ventana explorador
- ProgressBar: barra de progreso
- windows: ventana de usuario
- Cómo trabajar con ventanas: estructura básica.
- Añadir textos, colores, combos de selección...
- Llamar a funciones desde nuestra ventana.

Práctica: Generador de rocas.

Proyecto final