

Índice

001	Empezar a trabajar con Maya 2012.....	14
002	Conocer la interfaz del programa	16
003	Trabajar con archivos.....	18
004	Configurar proyectos	20
005	Navegar por los visores	22
006	Cambiar la visualización en los visores	24
007	Configurar los safe frames y las rejillas.....	26
008	Personalizar la interfaz.....	28
009	Gestionar la interfaz mediante la hotbox.....	30
010	Trabajar con los menús marking	32
011	Seleccionar objetos.....	34
012	Restringir la selección de objetos.....	36
013	Utilizar la herramienta Mover (Move tool)	38
014	Rotar y escalar objetos.....	40
015	Manipular el punto de pivote.....	42
016	Entender la caja de canales (Channel Box)	44
017	Trabajar con el editor de atributos	46
018	Guardar y volver a aplicar atributos	48
019	Acceder al Outliner	50
020	Crear jerarquías	52
021	Gestionar jerarquías desde el Hypergraph.....	54
022	Ver las conexiones de una escena.....	56
023	Agrupar objetos.....	58
024	Mostrar y ocultar objetos	60
025	Trabajar con capas.....	62

026	Crear capas nuevas.....	64
027	Duplicar objetos	66
028	Obtener duplicados especiales	68
029	Copiar, pegar y eliminar objetos.....	70
030	Crear primitivas poligonales	72
031	Conocer los componentes poligonales	74
032	Manipular los componentes poligonales.....	76
033	Utilizar Soft Select para deformar objetos.....	78
034	Moldear con el suavizado de mallas	80
035	Previsualizar una malla suavizada.....	82
036	Convertir una malla suavizada en polígono.....	84
037	Extruir caras de un objeto	86
038	Separar o mantener unidas las caras	88
039	Manipular bucles (<i>loops</i>) de aristas.....	90
040	Insertar nuevos bucles de aristas.....	92
041	Separar y conectar polígonos	94
042	Manipular caras con los comandos Poke y Wedge.....	96
043	Biselar los bordes de un polígono	98
044	Aplanar vértices con el comando Chamfer	100
045	Conectar bordes con el comando Bridge.....	102
046	Trabajar con operadores booleanos.....	104
047	Combinar objetos.....	106
048	Mezclar vértices y bordes	108
049	Hacer un agujero sobre una cara.....	110
050	Dibujar polígonos	112

Índice

051	Dividir caras y bordes de un polígono.....	114
052	Conocer el modelado con NURBS	116
053	Crear primitivas NURBS.....	118
054	Dibujar curvas NURBS.....	120
055	Crear curvas Bézier	122
056	Crear texto.....	124
057	Manipular curvas NURBS.....	126
058	Refinar curvas NURBS	128
059	Editar superficies NURBS.....	130
060	Refinar superficies NURBS.....	132
061	Crear objetos 3D por revolución.....	134
062	Unir curvas para crear un objeto 3D.....	136
063	Aplicar extrusión sobre curvas NURBS	138
064	Crear tapas con el comando Planar	140
065	Unir superficies NURBS.....	142
066	Extraer curvas de una superficie	144
067	Crear curvas en una superficie.....	146
068	Proyectar curvas en una superficie.....	148
069	Recortar una superficie con el comando Trimm	150
070	Unir superficies NURBS con el comando Fillet.....	152
071	Modelar superficies NURBS y poligonales	154
072	Convertir NURBS a polígonos.....	156
073	Entender cómo funcionan los materiales.....	158
074	Conocer los renderizadores	160
075	Crear y aplicar mapas.....	162

076	Utilizar bitmaps como texturas.....	164
077	Modificar materiales desde Hypershade	166
078	Trabajar con materiales mental ray	168
079	Proyectar texturas en superficies.....	170
080	Mapear texturas en superficies NURBS	172
081	Mapear texturas en superficies poligonales	174
082	Aplicar UV mapping	176
083	Utilizar el editor UVW	178
084	Aplicar relieve sobre una superficie	180
085	Aplicar mapas de desplazamiento.....	182
086	Crear degradados o transparencias	184
087	Utilizar la herramienta 3D Paint.....	186
088	Renderizar con Mental Ray	188
089	Crear materiales Mental Ray	190
090	Utilizar la función Subsurface Scattering.....	192
091	Trabajar con luces Mental ray.....	194
092	Conocer los tipos de luces en Maya.....	196
093	Añadir un foco de luz.....	198
094	Añadir otros tipos de luces.....	200
095	Añadir sombras de profundidad	202
096	Aplicar sombras Raytrace	204
097	Crear cámaras	206
098	Modificar los atributos de una cámara	208
099	Añadir profundidad de campo.....	210
100	Consultar la ayuda de Maya	212