

## MAYA 3D Avanzado

### La barra del tiempo

- Generando keyframe
- Edición de keyframe (pegar, cortar, eliminar, recorrer)
- Auto keyframe
- Configuraciones de barra del tiempo

### Animación

- Configuraciones de animación.
- Animación de figuras simples
- Locator
- Driven Keys

### Animación con motion path

- Animación de una cámara con trayectoria
- Añadir luces a un path
- La importancia de los path en la animación

### Rigging character

- Como crear huesos
- Haciendo el setup a un character
- Cinematica inversa
- Ik handle tool (ikrpsolver, ikscsolver)
- Creando controles.
- Herramienta smooth bind

### Human IK

- Setup automatic
- Controles automaticos
- Ventajas y desventajas

### Animacion carácter

- Como usar los controles
- Aplicando principios de la animación.
- Como resolver una escena.
- Set driven key
- Posición clave
- Animando pose to pose and straih ahead
- Overlap and secondary action.
- Squash and stretch
- Prueba de lip sync

### Mejorando animación con graph editor

- Limpiar curvas de animacion
- Como manipular las curvas
- Interfaz del graph editor
- Trax editor

### Dinámicas y Efectos

- Efectos de pintura
- Goals o metas para partículas
- Instancer
- Emisores o Emitters (Omni, Direccional y Volumétrico)
- Creación de liquidos y fuego
- Cuerpos rígidos
- Cabello y Piel
- Ropa y Tela

### Deformadores

- Exprecciones con blend shape
- Lattice, warp
- Deformadores no lineales

### Previzualisacion de una animación

- Configuración del playbast
- Salida formato .mov

### Render

- Batch render
- Configuración de salida
- Exportar imágenes
- Animación a partir de una secuencia de imágenes
- Secuencia de cámara