



Autodesk Maya 2011 3D DESIGN & ANIMATION

Autodesk
Authorized Training Center

Training by Autodesk Certified instructors using Autodesk Official Courseware

Duración: **24 hrs.**

Incluye

- Certificado de aprovechamiento avalado por Autodesk
- Material de apoyo
- Capacitación certificada en aulas climatizadas con equipos de vanguardia, videoproyección y acceso a Internet

Requisitos

- Estar familiarizado con el sistema operativo Windows o Macintosh
- Estar familiarizado con el manejo de internet y correo electrónico
- Preferente experiencia en el manejo de gráficos por computadora
- Inglés básico (lectura)

Informes y Sedes

Aula Virtual · Autodesk Authorized Training Center
"12 años formando expertos en medios digitales"

Ofrecemos nuestros servicios de capacitación en nuestras aulas en la Cd. de México y Monterrey. De igual forma, le proporcionamos capacitación profesional en toda la República Mexicana en sus instalaciones o en sedes eventuales. Aula Virtual como Centro Certificador Autorizado Pearson VUE y Certiport le brinda la posibilidad de certificarse directamente con nosotros al concluir

CIUDAD DE MÉXICO · MONTERREY

Av. Patriotismo 229 Piso 8
San Pedro de los Pinos
México D.F. 03800

Av. Ricardo Margain 575
San Pedro Garza García
Monterrey, NL. 66267

T. (55) 2881 0380 · (55) 2881 0212 T. (81) 8000 7778 · (81) 1803 2622

Descripción

Este curso está dirigido a los que desean integrarse al mundo de la animación y el diseño de gráficos en tres dimensiones con Autodesk Maya.

Este curso es el método más efectivo para aprender a utilizar el programa, le brinda al participante los conocimientos y habilidades necesarias para desarrollar y producir proyectos de animación 3D de alto impacto, ya que cubre desde los fundamentos de diseño y modelado tridimensional para televisión, cine, videojuegos y web.

Temario

- Conocer y manejar la interfase y herramientas de Maya
- Conocer los fundamentos de Animación en tres dimensiones
- Crear superficies y objetos 3D basados en Nurbs, Polígonos y Sub-divisiones
- Desarrollar ambientes y escenarios 2D y 3D
- Manejar las diferentes técnicas y procedimientos para secuencias animadas en 3D
- Crear controladores de animación para personajes y objetos 3D
- Uso de cinemática inversa
- Construir y armar jerarquías completas de esqueletos
- Animar y desarrollar personajes con efectos visuales
- Asignación de piel utilizando herramientas avanzadas
- Manejo de texturas y materiales avanzados
- Manejo de esquemas de Iluminación para obtener imágenes de alta calidad
- Aplicar técnicas de foto realismo y simulación de 2D e ilustración
- Aplicar las técnicas de render y conocer los motores de render en Maya
- Manipular secuencias de animación para composición
- Salidas e integración de medios