



FAST TRACK to Maya

Training by Autodesk Certified Instructors using Autodesk Official Courseware

Autodesk
Authorized Training Center

Duración: **16 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
- Inglés básico (lectura)

Informes y Sedes

Aula Virtual · Autodesk Authorized Training Center
“11 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 cualquier programa de capacitación oficial.

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

Autodesk Maya es la herramienta esencial para la animación y la producción 3D para cine, video, televisión y web.

Este taller es la forma más rápida y completa para comenzar a utilizar el programa, en el se abarcan elementos básicos de Maya y le enseña a través de un proyecto práctico las herramientas y técnicas básicas de modelado, animación, efectos visuales y render.

El taller “Fast Track to Autodesk Maya” le brinda una solución eficaz para conocer e introducirse al mundo del 3D e integrar elementos tridimensionales en proyectos web y multimedia.

Temario

- Introducción a Maya
- Ambientes digitales 2D y 3D
- Fundamentos de animación
- Interface de Maya y sus módulos
- Modelado con primitivos
- Animación por key frames, reactiva y dinámicos
- Uso de deformadores
- Uso de shaders y texturas
- Iluminación y efectos especiales
- Propiedades de Render y formatos de salida