

Descrizione

Corso Maya base per l'architettura e il design

Durata

40 ore in 5 giornate da 8 ore

Costo

€ 800,00 + IVA 20% (€ 960,00).

Prerequisiti

È preferibile, ma non è obbligatoria, la conoscenza base di un CAD 2D o di un CAD 3D (come AutoCAD, Sketchup, Solidedge, Pro-E, Revit, Rhinoceros o simili)

Obiettivi

Questo corso di Autodesk Maya è indirizzato alla creazione di rendering architettonici o di oggetti di design. Sono approfondite le tematiche di modellazione poligonale, Nurbs e Subdivision e durante il corso si apprende come sfruttare le funzionalità base dei motori di rendering, approfondendo in particolare le basi di Mental Ray e del motore Rendering Maya Software. Vengono inoltre realizzate piccole animazioni per la produzione di presentazioni e video multimediali dei propri progetti. Il corso è indirizzato prevalentemente a designer, architetti, creativi, studenti, paesaggisti e industrial designer che possono trovare in Autodesk Maya lo strumento ideale per la realizzazione di render professionali.

Argomenti

Introduzione ad Autodesk Maya

Interfaccia utente
Gestione delle finestre e personalizzazione
Creazione di semplici oggetti
Applicazioni delle trasformazioni
Strumenti per il posizionamento
Scene, parentele, gerarchie, gruppi
Layer di Maya (visibilità e selezione oggetti)

Modellazione

Analisi nodi di costruzione oggetti
Modellazione poligonale
Modellazione NURBS
Modellazione Subdivision
Modellazione ibrida NURBS/POLY
Tecniche utili per Architettura e Design

Operazioni con le Texture

Creazione di Texture 2D e 3D
Mappature UV per oggetti poligonali in Maya
Posizionamento texture sulle NURBS
Integrazione di Maya con Adobe Photoshop

Preparazione del render

Creazione e posizionamento camere
Gestione camere
Panoramica sui motori di rendering in Maya (mental ray, maya software, hardware rendering)
Selezione e settaggio di base

Lighting

Creazione di luci in Maya
Luce diretta e indiretta
Tecniche di illuminazione di base
Tecnica di illuminazione IBL
Tecnica di illuminazione Physical Sky

Surfacing

Creazione di materiali per superfici
Simulazione di superfici complesse
Nodi di Render e gestione Network
Interazione luci/materiali

Filmati e animazioni

Animazione lineare
Animazione con Motion Path
Animazione delle Camere

Rendering

Creazione di anteprime per animazione Camera
Effetti (Profondità di campo e Motion blur)
Impostazione della qualità per il render finale
Accenni a Maya Paint effects
Accenni a Maya fur (creazione di vegetazione)