

Descrizione

Corso Maya base per Character Creation Game and Special EFX

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 personaggi digitali per videogiochi o effetti speciali per il cinema e ambientazioni di fantasia. Nel corso Sono approfondite le tematiche di modellazione poligonale, Nurbs e ibrida. Le lezioni pratiche guidano l'utente nella creazione di alcuni personaggi dotati di interfaccia base per l'animazione, per ottenere una breve animazione e render video. Al termine del corso l'utente avrà quindi imparato tramite lezioni pratiche l'utilizzo di Maya per il 3D focalizzato sulla creazione di personaggi animati e relativi video renderizzati. In futuro l'utente potrà approfondire ulteriormente le sue conoscenze tramite corsi avanzati su Maya relativi a Character Rigging Animation e Rendering.

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 creare personaggi digitali
Accenni alla creazione di ambientazioni varie

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

Deformazioni per le animazioni

Funzionamento dei deformati
Creazione e gestione scheletro
Cinematica diretta e inversa
Combinazione di deformati e animazione

Nozioni di base di Character Setup

Costrizioni
Set driven Key

Espressioni

Attributi personalizzati
Control objects
Interfaccia di controllo per animazione

Preparazione del render

Creazione e gestione camere
Nozioni base sui motori di rendering in Maya (mental ray, maya software, hardware rendering)

Lighting

Creazione di luci in Maya
Luce diretta e indiretta
Tecniche di illuminazione di base
Tecniche di illuminazione IBL e 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
Animazione personaggio con Character Set

Rendering

Effetti (Profondità di campo e Motion blur)
Impostazione della qualità per il render finale