

Descrizione

Corso di Maya avanzato Character rigging and animation

Durata

40 ore in 5 lezioni da 8 ore

Costo

€ 800,00 + IVA 20%

Prerequisiti

Conoscenza base di Maya (aver frequentato uno dei due corsi "Maya - Architettura e Design" oppure "Maya - creazione personaggi (Character Creation Game and special EFX)")

Obiettivi

Il corso è consigliato a chi, già conoscendo Maya, desidera approfondire le tecniche di creazione e gestione di personaggi animati. Nel corso si affrontano gli aspetti di modellazione dei personaggi digitali, il flusso delle informazioni ad essi legate all'interno del software, la gestione delle deformazioni per la costruzione di un modello ben gestibile in flussi di lavoro e temporali complessi. Alla fine del corso l'utente avrà sperimentato con diverse animazioni le tecniche di base e sarà in grado di realizzare con padronanza progetti in cui siano coinvolti personaggi animati. Il corso si svolge in un'aula attrezzata ed è basato in gran parte su esercitazioni pratiche, per poter applicare immediatamente le conoscenze apprese.

Argomenti

Deformazioni

Insieme di deformazione (Deformer Set)
Ordine di deformazione
Nodi di deformazione e Hypergraph Editor

Scheletri

Definizione e creazione scheletro
Local rotation Axis e orientamento giunzioni
Tipologie di scheletro, anatomia personaggio

Skinning

Collegamento scheletro alla geometria
Skinning rigido e smooth
Pesatura vertici e regolazione deformazioni

Sistema di connessioni nodi

Gestione grafica dei nodi
Connessione diretta
Connessione con vincoli
Connessione con espressioni matematiche
Connessioni con Set Driven Key
Gestione attributi personalizzati

Gestione geometrie Low e High Poly

Geometrie Low Poly e Geometrie High Poly
Connessioni tra geometrie, Proxy
Gestione di geometrie a altissima risoluzione
Geometrie di sculpting da Mudbox e simili
Normal Map e Displacement Map

Rigging di base

Cinematica diretta e inversa
Controllo dello scheletro
Uso dei Control Objects
Controlli per gambe, braccia, ecc.
Gerarchia dei controlli e interfaccia
Maya assets

Rigging avanzato

Controlli avanzati per gambe, braccia, ecc.
Stretching degli arti
Connessione cinematica diretta
Connessione cinematica inversa Fk/lk switching

Deformazioni dinamiche aggiuntive

Jiggle Deformer, Curve Dinamiche e Muscle system

Animazione Key Frame

Animazione personaggio Blocking Anim, Finitura curve, tramite Rotoscoping

Animazione non lineare

Animazione ciclica personaggio
Gestione dei cicli e clip tramite Trax editor

Argomenti conclusivi

Uso dei livelli di animazione
Sincronizzazione labiale