

Corso di Autodesk Maya 2017 base



800 € + IVA 22% (corso di gruppo) o su preventivo personalizzato



40 ore (diurno 5 giorni da 8 ore – corso di gruppo, da definire per i corsi individuali)



Necessaria conoscenza del PC



Creare semplici personaggi animati, modellare in 3D e realizzare render in Maya

Questo corso di Autodesk Maya introduce la creazione di personaggi digitali per chi non ha mai utilizzato software 3D. L'ambito dei videogiochi e degli effetti speciali per il cinema e la pubblicità e le ambientazioni di fantasia sono le tipiche applicazioni di Maya. Nel corso sono approfondite le tematiche di modellazione 3D con Maya, le basi per la realizzazione di render e filmati, la creazione di personaggi. 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 concretamente imparato e sperimentato l'utilizzo di Maya per il 3D, focalizzato sulla creazione di personaggi animati e relativi video renderizzati. Se lo desidera potrà poi affinare le proprie tecniche e approfondire ulteriormente le sue conoscenze tramite corsi avanzati su Maya e le animazioni avanzate o sul motore di rendering Mental Ray.



Introduzione ad Autodesk Maya

Interfaccia utente di Maya
Gestione delle finestre e loro impostazione
Creazione di semplici oggetti 3D
Applicazioni delle trasformazioni agli oggetti
Strumenti per il posizionamento di elementi
Scene, parentele, gerarchie, gruppi
Layer di Maya (visibilità e selezione oggetti)

Modellazione

Analisi dei nodi di costruzione per gli oggetti
Modellazione poligonale
Modellazione NURBS
Modellazione Subdivision
Modellazione ibrida NURBS/POLY
Deformatori e loro utilizzo

Operazioni con le Texture

Creazione di Texture 2D e 3D
Mappature UV per oggetti poligonali in Maya
Posizionamento di texture sulle NURBS
Uso di Adobe Photoshop come supporto a Maya

Nozioni base di Character Rigging

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

Illuminazione in Maya

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 fotocamere

Rendering

Impostazione della qualità per il render finale
Effetto di profondità di campo
Motion blur

ABC CORSI - web: <http://www.abccorsicad.it> e <http://www.corsi-cad.it> - mail: info@abccorsicad.it
Segreteria: (+39) 02 2610334 - (+39) 02 45070796 - (+39) 329 7235969, (+39) 347 9126756 fax: (+39) 02 40700369