

## Descrizione

### Corso di Maya avanzato Character rigging and animation

#### Durata

40 ore in 5 lezioni da 8 ore

#### Costo

€ 800,00 + IVA

#### 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