

Descrizione

Corso di Maya avanzato Render con Mental Ray

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 sue conoscenze nell'utilizzo di Mental Ray, motore di rendering di alta qualità integrato, che permette di creare render estremamente realistici oppure di forte impatto estetico.

Nel corso si affrontano gli aspetti d'impostazione del render e si analizzano gli algoritmi seguiti da Mental Ray, nell'ottica di ottimizzare anche la luce e le superfici per l'impiego efficiente del motore di rendering, ottenendo in tempi più brevi render con risultati migliori.

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

Introduzione

Come funziona il Ray Trace
Schema di funzionamento e features
Schema di calcolo della luce diretta e indiretta
Immagini output a 8,16,32 bit

Le luci in Mental Ray

Luci semplici
Controllo delle luci tramite Curve
Area e Portal Light
Luci fotometriche
Nodi per regolare la temperatura di colore

Algoritmi di calcolo della luce indiretta

Illuminazione globale e final gathering
Caustiche
Importoni
Esempi di utilizzo e combinazioni

Correzione gamma e esposizione

Gestione del colore, partendo dalla texture
Flusso di lavoro per la Gamma
Controllo dell'esposizione
Rendering con immagini a 32Bit

Materiali avanzati di Mental Ray

Materiali e nodi di Maya per simulare superfici complesse
Materiali volumetrici in Mental Ray
Materiali complessi Mia Architectural Material
SSS Material per oggetti traslucidi
Materiali metallici Paint Material

Production Shaders

Nodi di Maya per Production shaders
Esempi di utilizzo
Production S. per l'illuminazione ambientale
L'integrazione di oggetti virtuali in foto e video

Pass e render a pass

Suddividere il render per il compositing a layer
Creazione e gestione layer
Creazione e gestione Pass più utilizzati (Ambient, Occlusion, Specular, Reflection, Indirect Light, ...)

Impostazione e ottimizzazione di M.Ray

Gestione della memoria
Antialiasing
Regolazioni del campionamento di scena
Motion Blur e profondità di campo