

PROGRAMMA DEL CORSO AVANZATO DI MAYA RENDER E ANIMAZIONI

Il corso ha durata tipica di 40 ore, ma si svolge in forma personalizzata, per aziende o individuale (potrebbe avere durate differenti). Il corso è dedicato a chi ha già seguito un corso base di modellazione in Maya e vuole creare incredibili modelli 3D animati e render.

PANORAMICA INTERFACCIA

- Gestione finestre e personalizzazione
- Creazione e gestione di oggetti semplici, trasformazioni e tools per posizionamento
- Gestione scena, parentele gerarchie e gruppi
- Gestione Layer (visibilità e selezione oggetti)

MODELLAZIONE

- Analisi nodi di costruzione degli oggetti
- Modellazione poligonale
- Modellazione NURBS
- Modellazione Subdivision
- Modellazione Ibrida NURBS/POLY
- Utilizzo dei deformatori

TEXTURING

- Creazioni di texture per oggetti (texture 2D e 3D)
- Creazione mappatura UV per oggetti poligonali
- Posizionamento texture su oggetti NURBS
- Integrazione Maya/Photoshop
- Nozioni di base di rigging

VINCOLI

- Set driven Key
- Espressioni
- Attributi personalizzati
- Utilizzo di control objects per Creazione interfaccia di controllo per animazione

RENDERING - PRIMA PARTE

- Motori di rendering in Maya selezione e settaggio di base (maya software, mental ray, hardware rendering)
- Creazione e gestione camere

LIGHTING

- Creazione e analisi tipologia di Luci in Maya
- Luce diretta e luce indiretta
- Tecniche di illuminazione di base
- Tecniche di illuminazione avanzate IBL e Physical Sky
- Surfacing

CREAZIONI MATERIALI PER SUPERFICI

- Settaggio dei materiali per simulazione superfici complesse
- Nodi di Render e gestione Network.
- Interazione luci/materiali

ANIMATION

- Animazione lineare (key frame)
- Animazione Motion Path
- Animazione Camere

RENDERING - SECONDA PARTE

- Effetti di render (Profondità di campo, motion blur)
- Settaggio qualità motore di render per output finale

