

PROGRAMMA DEL CORSO BASE DI MAYA E CREAZIONE PERSONAGGI

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 parte da zero.

ARGOMENTI DELLE LEZIONI SU MAYA:

PANORAMICA DELL'INTERFACCIA MAYA

- Gestire le finestre in Maya
- Configurare il primo progetto 3D
- Creare e gestire semplici oggetti
- Visualizzare e regolare l'ombreggiatura nella vista fotocamera
- Trasformazioni semplici per spostare e ruotare
- Channel Box and Layer Editor
- Modifica degli oggetti tramite le loro proprietà
- Parentele, gerarchie e gruppi (Outliner e Hypergraph)

MODELLARE CON MAYA

- Modellazione poligonale
- NURBS/POLY
- Modellazione ibrida
- Deformatori e Subdivision

TEXTURING

- Creazione di texture idonee
- L'applicazione e la manipolazione di materiali semplici
- Mappature UV in Maya
- Posizionamento materiali su NURBS
- Applicazione di molteplici materiali agli oggetti
- Aggiunta di mappe di bump painting textures in Maya

INTRODUZIONE AL RIGGING E AL PROCESSO DI ANIMAZIONE

- Vincoli e creazione di curve di controllo in Maya
- Organizzare la scena e utilizzare i grip
- Creare attributi personalizzati
- Connection Editor e controllo dei valori
- Uso di espressioni in Autodesk Maya
- Set Driven Key
- Impostare una catena joint chain
- Collegamento della geometria ai joints creati
- Movimenti casuali generati attraverso espressioni
- Accenni a Dynamics

ILLUMINAZIONE E RENDERING

- Motori di render in Autodesk Maya
- Impostazioni base per maya software, mental ray, hardware rendering
- Creazione e gestione delle fotocamere
- Panoramica dei vari tipi di luci in Maya ed esplorazione dei loro principali attributi
- La luce diretta e la luce indiretta
- Illuminazione Physical Sky e IBL

ANIMAZIONI E COMPLEMENTI SUL RENDER

- Animazione lineare tramite key frame
- Animazione con Motion Path o con Fotocamere di Maya
- Animazione di un personaggio utilizzando Character Set
- Effetti di render: Profondità di campo, sfocatura motion blur
- Impostazione della qualità per il motore di render in Maya
- Ottimizzazione dei tempi di calcolo per l'output finale
- Il programma aggiornato e il calendario sono sempre disponibili anche sul sito dei corsi Maya

