

Programma del corso Maya



Autodesk Maya

Introduzione

Breve panoramica sui software di editing 3D
Creazione di primitive geometriche
Gestione delle primitive geometriche
Le Shelves, la toolbar, i menus e la status line
I pannelli di base: Channel box, Attribute editor e ToolSetting
Definizione di nodo e sue regole interne
Hypergraph e Connessioni tra nodi
Visualizzazione dello spazio 3D (la prospettiva e le viste ortogonali)
l' Outliner e suo utilizzo
I 3 tools di base: Translate, Rotate e Scale
gestione dei layers e dei render layers grouping, e parenting
Timeline
Preferenze del programma e customizzazione

Workflow e pipeline

Cenni sulla produzione 3d
Analizzare il piano di produzione.
Definire gli steps realizzativi.
Finalizzazione.

Introduzione alla modellazione 3D

Modellazione parametrica
Primitive parametriche
Object e component mode
Tools di modellazione basilari
Simmetrie



Modellazione Poligonale

Primitive Poligonali

Strumenti di modellazione poligonale

Definizione di Topologia e sue regole interne

Ottimizzazione della geometria in risposta alla luce, alle textures e allo skinning

Analisi dei comandi piu' importanti:

Extrude - Insert Edge Loop - Offset Edge Loop - Cut Faces

Split Polygon – interactive split Tool - Add division - Connect -

Combine/Separate – Merge - Slide Edge – Bevel –

Smooth - Mirror Geometry - Sculpt GeometryTool -

Introduzione alla modellazione NURBS

Curve e superfici NURBS

Dipendenze

Cenni al texturing su NURBS

Modellazione NURBS

Gestione delle curve e dei punti

Curve Lineari e Bezier - Attach Curve - Detach Curve

Cut Curve - Insert Knot – offset – smooth e rebuild curve

Editing Superfici Nurbs: Attach/Detach Surfaces - Insert Isoparm - Circular Fillet –
Stitch

tecniche di rivoluzione ed estrusione: revolve – birail –

loft – extrude - planar – bevel

Texturing e shading

Definizione zone principali per l'UV Mapping

Proiezioni

Unwrap

Relax delle UV

Ottimizzazione e pulizia delle UV

Esportazione delle UV

Texture editor

Introduzione alle coordinate Uv e mappature

Utilizzo del software Autodesk Mudbox per la creazioni di texture avanzate

Shading

Concetti preliminari

Hypershade: editor dei materiali e

tipi di ombreggiatura materiali Lambert,

Blinn, Phong, PhongE, SurfaceSh, RampSh, LayeredSh,

Anisotropic Texture 2d e 3d

Ramp e Solid Fractal Node Utility - Sampler Info, setRange,



distanceBetween, blendColor, Condition, Projection

Rigging finalizzato al setup del personaggio

Gerarchie e skeleton

Joint: proprietà e orientamento

Skinning

Tecniche di binding

Blend shape

Pole vector

Introduzione alla cinematica inversa

Creazione catena Ik, Fk

Metodi di set driven key

Camere

Tipologia camere

Ottiche e gestione dell'inquadratura

Composizione

Animazione di camera

Impostazione dell' inquadratura

Playblast della scena

Rendering

Gruppi di shading

Texture map

Illuminazione

Motion blur

Rendering Hardware

Il buffer rendering

Raytrace

Come funziona il motore di rendering

Animazione

Principi di animazione

Keyframes

Timeline

Framerate

Introduzione all'animazione

Gestione di una scena complessa con character animation

Cicli di camminata, e di movimenti ripetuti

Curve di animazione



Luci e Texturing

Tipologia di luci

Opzioni luci

Ombre

Comparazione con illuminazione reale

Illuminazione "still life"

Illuminazione "realistica"

Teoria dell'illuminazione

Interazione luci e superfici

Modelli di illuminazione

Introduzione alla finalizzazione e digital compositing

Set-up del rendering e finalizzazione

Rendering Layers

Rendering per il compositing

Lighting

Concetti di illuminazione

Tipologie di luci in Maya

Impostazioni di intensità e decadimento delle luci

Dropoff e penombra

Light Lighting

Differenze delle Luci in Mental Ray

Ombre

Teoria del funzionamento delle Depth Map Shadows

Effetti di luce Volumetrici

Raytraced Shadows

Mental ray Shadow Maps

Raytracing

Riflessioni, Rifrazioni e Ombre in Raytracing

Rendering in Mental Ray



Effetti Speciali e Compositing

Light Glow

Effetto Neon

2d e 3d Motion Blur

Depth of Field

Rendering per il Compositing:

Rendering Layers

Alpha Channel

Matte opacity

Il Background Shader

Composite Rendering



Dove Posso svolgere il corso:

- 1) Presso l'aula di Salerno
- 2) online

Le ricordiamo che può visualizzare e prelevare il contratto d'iscrizione ai nostri corsi all'indirizzo internet:

<http://www.designacademy.it/contratto.pdf>

Se il corso soddisfa le sue esigenze, Le consigliamo di contattarci allo **089 229318** per prenotare un appuntamento.



Se invece vuole procedere all'iscrizione dovrà stampare il contratto d'iscrizione, firmarlo e spedirlo via **fax allo 178 27 02 191**.

Un Ns. responsabile La ricontatterà per confermarle il buon fine della stessa.

