

Uofh – Programma Maya® Autodesk

Obiettivi del corso: Utilizzare efficacemente l'applicazione Maya 8.5 in ambito "Industrial Design" e "Modellazione Organica". Al termine del corso lo studente sarà in grado di muoversi con disinvoltura tra l'interfaccia e i menu di Maya, saranno illustrati le funzioni attraverso l'utilizzo di esercizi di approfondimento che permetteranno di apprendere la modellazione, il rendering e l'animazione. Laboratori di modellazione intensiva sono previsti per rinforzare gli skill di modellazione, in aggiunta ai comandi e alle funzionalità di base. Sono previste sessioni specifiche per la modellazione attraverso le NURBS e quella poligonale.

Nel campo dei materiale verranno affrontati, tra gli altri i temi della modifica delle mappe UV e della applicazione efficace delle texture alla geometria. Il processo di rendering è trattato in modo esaustivo, comprendendo le opzioni ed i parametri del motore mentalray. Gli studenti apprenderanno come impostare e posizionare luci ed ombre e creare ombreggiature complesse. Per quello che riguarda l'animazione, è prevista una sezione specifica sugli effetti speciali e la animazione di personaggi.

Requisiti necessari: Conoscenza di base dei PC e del sistema operativo Windows 2000/XP/Vista, conoscenza delle basi della computer grafica.

Durata: 2 settimane

Materiale di supporto: Esercizi e documentazione originale Autodesk Maya (in inglese)

Certificazione: Ufficiale Autodesk, numerato con validità in tutta Europa.

ARGOMENTI TRATTATI

Studio dell'interfaccia

- Pan, zoom e rotazione all'interno della viewport
- Studio HotBox
- Ruotare, Traslare e Scalare oggetti
- Studio Channel Box e Attribute Editor
- Studio preliminare Finestre Render Globals e Renderview
- Time slider e Range slider
- Ottimizzazione scorciatoie da tastiera
- Controllare la visibilità e lo stato degli oggetti nella viewport

Studio dei livelli

- Aggiungere livelli
- Aggiungere/rimuovere uno o più oggetti a un livello
- Utilizzo di un livello in Reference o in Template

Organizzazione Workflow tramite l'utilizzo di reference

- Aggiungere o rimuovere una reference
- Settare lo stato della stessa

Creazione di primitive poligonali

- Impostazioni dimensioni
- Settaggio suddivisioni

Studio topologico preliminare dell'oggetto da modellare

- Creazione e Settaggio della primitiva che più si avvicina all'oggetto da modellare

Studio ed esercizi sugli strumenti avanzati per la modellazione poligonale parte 1

- Cut faces
- Split Polygon

University of Hollywood

www.uofh.it
info@uofh.it

UOFH è un marchio di ide4 srl

Sede dei corsi: Merano (BZ)
I – 39012 - Via Pienzenau, 6

tel. +39 0471.568130
fax. +39 0473.420245

- Insert Edge Loop Tool
- Estrusione

Studio ed esercizi sugli strumenti avanzati per la modellazione poligonale parte 2

- Fusione di vertici e segmenti
- Creazione di facce aggiuntive sulla mesh
- Combinare o separare oggetti
- Sculpting
- Oggetti booleani

Creazione Primitive e linee nurbs

- Impostazioni dimensioni
- Settaggio suddivisioni e qualità di visualizzazione

Studio ed esercizi sugli strumenti avanzati per la modellazione Nurbs

- Revolve
- Loft
- Planar
- Estrusione
- Bevel
- Offset
- Attach/Detach
- Cut Curve
- Intersect Curve

Studio illuminazione

- Creazione di un set fotografico
- Creazione di un set per esterni e interni

Creazione e settaggi luci

- Spot
- Ambient

University of Hollywood

www.uofh.it
info@uofh.it

UOFH è un marchio di ide4 srl

Sede dei corsi: Merano (BZ)
I – 39012 - Via Pienzenau, 6

tel. +39 0471.568130
fax. +39 0473.420245



- Directional
- Area
- Point
- Volume

Studio delle ombre

- Settaggi ombre Depth Map
- Settaggi ombre Ray Trace

Materiali

- Studio interfaccia a nodi Hypershade
- Creazione di un materiale
- Studio settaggi dei principali materiali (lambert, blinn, phong, Mia, ecc ecc)

Animazione di camere e di oggetti inorganici

- Settare chiavi di animazione a specifici canali
- Studio Graph editor
- Pesatura delle linee di animazione

Rendering

- Studio preliminare interfaccia Render Globals
- Settaggi standard Mental Ray
- Impostazioni avanzate Final Gather e Global Illumination
- Studio livelli di render
- Salvare un immagine o un video