

Scuola di Informatica e Lingue

sede 1: Via Aldo Moro n°58 - sede 2: Via Garibaldi n°34 - 03100 Frosinone
P.IVA 02229120601 tel.0775/824285- fax.0775/820618-cell. 329/9765223

www.edisonschool.it - info@edisonschool.it



MAYA 3D



PROGRAMMA DIDATTICO

Introduzione al software

- Interfaccia
- Viste
- Menù
- Layout
- Camere
- Introduzione alle luci
- Render setting

Modellazione poligonale

- Concetto modellazione poligonale
- Poligon
- Normals
- Mesh
- Edit Mesh
- Tool setting
- Outliner

Introduzione rendering e gestione del lavoro

- Fasi e strumenti di gestione del progetto
- Hypershade e Shader
- Network Shading
- Light
- Render setting
- Environment
- Introduzione al rendering

Modellazione Nurbs

- Concetto modellazione NURBS
- Edit Curve
- Nurbs
- Edit Nurbs
- Surface

Mappature

- UV Texture Editor
- 3d Paint Tool
- Displacement
- Creazione e gestione UV Mapping

ZBrush

- Introduzione a Zbrush
- Interfaccia
- Impostazione Documento
- Layer
- Introduzione Tool 3D
- Utilizzo delle Zsphere
- Introduzione ai Brush
- Operare con Deformatori e Materiali
- Importazione ed Esportazione da Maya
- Fondamenti e cenni di Scultura digitale
- Utilizzo dei Brush di Scultura
- Definizione Piani di Reference
- Livelli di Suddivisione
- Dettaglio e rifinitura della modellazione
- Uv Mapping
- Colore, Texture ed Canali Alpha
- Creazione Normal Map e Displacement
- Basi di Rendering

Cenni Produzione

- Figure professionali nelle produzioni
- Storyboard
- Character design
- Scene design

Rigging

- Panoramica deformatori
- Creazione, gestione e modifica dei deformatori
- Setup personaggi
- Diverse tipologie di rig
- Skeleton
- Skinning
- Forward kinematics
- Inverse kinematics
- Attributi e controlli

Animazione

- Principi d'animazione
- Timeline
- Key frame
- Graph Editor
- Hypergraph
- Play blast
- Esercitazioni con curve d'animazione

Motion Capture

- Introduzione al Motion Capture
- Registrazione video dei movimenti
- Controllo, gestione e pulizia dei keyframe di animazione
- Esportazione e importazione in Maya
- Aggancio del rig di mocap con il personaggio creato

Rendering Mental Ray

- Shader
- Render setting
- Final gathering
- Global illumination
- Set rendering

Dinamica

- NCloth (dinamica dei tessuti)
- NDynamics (dinamica dei fluidi)
- Espressioni

Autodesk Composite - Introduzione al Compositing

- Introduzione al Compositing e Post-Produzione: definizione dei concetti cardine del corso con una presentazione in slide del compositing ed una breve storia sulla color correction
- Introduzione al software: Autodesk Composite 2014, interfaccia, area di lavoro, shortcut, Tips&Tricks generici, Composition Setting , OpenEXR, Render Composition
- Basic Compositing (Blend&Comp Node), Gamma (sRGB Node) e color correction basilare
- Material ed Object ID Pass, Velocity Channel, Z-Depth Channe

- Matte, Paint e Garbage Mask
- Comparazione dei nodi di Compiste con NukeX e Digital Fusion

Montaggio

- Cenni di montaggio e formati video

