



ScuolaSi di Cip.Sa s.a.s.
Sede Legale: 84124 Salerno
Via Carmine, 127
P.IVA – C.F. 04485840658
Tel. 089 22 93 18
Fax 178 27 02 191



Corso Autodesk Maya

(Effetti speciali 3d per film e animazioni)

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



web: scuolasi.it
INFO 800 03 51 41



ScuolaSi di Cip.Sa s.a.s.
Sede Legale: 84124 Salerno
Via Carmine, 127
P.IVA – C.F. 04485840658
Tel. 089 22 93 18
Fax 178 27 02 191



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



web: scuolasi.it
INFO 800 03 51 41



ScuolaSi di Cip.Sa s.a.s.
Sede Legale: 84124 Salerno
Via Carmine, 127
P.IVA – C.F. 04485840658
Tel. 089 22 93 18
Fax 178 27 02 191



Ramp e Solid Fractal Node Utility - Sampler Info, setRange,
distanceBetween, blendColor, Condition, Projection

Rigging finalizzato al setup del personaggio

Gerarchie e skeleton
Joint: proprieta' 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



web: scuolasi.it
INFO 800 03 51 41



ScuolaSi di Cip.Sa s.a.s.
Sede Legale: 84124 Salerno
Via Carmine, 127
P.IVA – C.F. 04485840658
Tel. 089 22 93 18
Fax 178 27 02 191



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



web: scuolasi.it
INFO 800 03 51 41



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



web: scuolasi.it
INFO 800 03 51 41



Dove Posso svolgere il corso:

- 1) Presso l'aula di Salerno
- 2) Presso la mia azienda in Campania
- 3) online (controllo remoto desktop)

Le ricordiamo che può visualizzare e prelevare il contratto d'iscrizione ai nostri corsi all'indirizzo internet <http://www.scuolasi.it/contratto.pdf>

Se il corso soddisfa le sue esigenze, Le consigliamo di contattarci allo 089 229318 per prenotare un appuntamento al fine di personalizzare il suo percorso formativo o solo per ricevere eventuali chiarimenti.

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.



web: scuolasi.it
INFO 800 03 51 41