

**CAMBIA. OGGI PUOI.**

DOMADVERTISING.COM



# **ANIMATION DESIGN MAYA**

[ PROGRAMMA CORSO ]

Via Enrico Fermi 2, 37135 Verona  
Tel. 045 80 82 421 - [www.ipsconsulting.it](http://www.ipsconsulting.it)





## OBIETTIVI

Il corso si propone come un percorso estremamente specializzato nell'ambito della modellazione, animazione e rendering tridimensionale, attraverso il software professionale Autodesk Maya. Obiettivo finale è acquisire abilità ed esperienza nell'ambito emergente della character animation.

## DESTINATARI

Tutti coloro che vogliono conoscere e saper gestire il software in assoluto più apprezzato nell'ambito dell'animazione tridimensionale per realizzare cartoons, film e videogiochi.

## PREREQUISITI

Per affrontare il corso è necessario avere conoscenze base di informatica ed è preferibile avere esperienza di programmi di editing di immagini.

## DURATA E FREQUENZA

90 ore con frequenza in orario extra-lavorativo

## SEDE

Verona.

## PROGRAMMA

[www.ipsconsulting.it](http://www.ipsconsulting.it)  
[www.cspressourcing.it](http://www.cspressourcing.it)



## INTRODUZIONE MAYA BASE (60 ore)

- La computer grafica
- Interfaccia grafica di Maya
- Primo approccio al software
- Comandi e shortcuts
  
- Modellazione
- Modellazione poligonale
- Creazione e modellazione della mesh: vertici, edges, estrusioni, booleans, sculpt
- Modellazione Nurbs
- Creazione di superfici complesse partendo dalle curve attraverso i comandi revolve, loft, planar, extrude, bevel
- Subdivision surfaces
  
- Texturing
- Creazione della texture, formati compatibili
- Proiezione texture su mesh
- Textures procedurali
- Uso dell'Uv Texture Editor ANIMATI
- Costruzione dell'uv-map
- Shadow mapping
  
- Materiali
- Gestione Hypershade
- Settaggi materiali base: Lambert, Blinn, Phong, Anisotropic
- Analisi shader complessi
- Mappe di displacement e bump mapping
  
- Lighting
- Metodi di illuminazione
- Settaggio ombre
  
- Rendering
- Render Settings
- Maya software e Mental Ray
- Impostazione Final Gather e Global Illumination
  
- Setup
- Uso dei joint e creazione scheletro
- Cinematica diretta e inversa
- Constrain
- Creazione manipolatori
- Skinning
  
- Animazione



- Introduzione: principi di animazione
- L'animazione in 3D
- Keyframes e Timeline
- Graph Editor e curve di animazione
- Pose e Timing
- Modellazione

### **CHARACTER ANIMATION (30 ore)**

- Modellazione organica
- Distribuzione tassellazione
- Edge Loop e deformazioni
  
- Setup
- Analisi tecniche di set-up utilizzati in produzione
- Creazione di un set-up completo
- Skinning avanzato
- Modellazione
- Tecniche di animazione
- Studio acting personaggi
- Settaggi e creazione Character set
- Gestione Timing
- Gestione curve
- Metodo pose to pose e metodo straight ahead
- Stretch and Squash
- Ritardi e anticipazioni
- Animazione secondaria
- Creazione clip e blending delle clip (Trax Editor)
- Uso deformatore
- Blend Shape e animazione facciale
- Lipsink e eye blink

Test finale di animazione: il Playblast