



Curso: Autodesk Maya - Avançado

Duração: 69h

Área formativa: Cursos

Sobre o curso

O Maya é uma aplicação de 3D, galardoada com vários Óscares da Academia e que lhe oferece um vasto leque de ferramentas e características que os artistas de 3D necessitam para produzir fantásticas animações e efeitos visuais.

Este curso tem como objetivos:

Esta avançada formação em Maya, ensina a trabalhar com o sistema de dinâmicas do Maya e as ferramentas relacionadas. É aconselhável possuir alguma experiência em trabalhar com o Autodesk Maya.

Destinatários

Designers, criativos e estudantes e profissionais das áreas de Animação 3D, Vídeo e Edição de Imagem e utilizadores de Maya que desejem aprender estas técnicas avançadas.

Pré-requisitos

Para frequentar esta formação em Maya será necessário possuir conhecimentos de Maya, equivalentes aos adquiridos no curso de iniciação [Autodesk Maya](#).

Metodologia

Presencial ou live training.

Programa

- Luzes
- Sombras
- Câmaras e Materiais

- Texturas
- Técnicas de shading
- Raytracing
- Character and Rigging

- Luzes
 - Fluxo de trabalho em iluminação usando o IPR e hypershade
 - Direcção e distribuição de luzes
 - Vários métodos de controlar decays
 - Trabalhar com luzes coloridas
 - Utilizar texturas em luzes
 - Ligação de luzes
-
- Sombras
 - Como funcionam sombras depth map
 - Diferentes tipos de luzes e as suas sombras
 - Trabalhar com depth map shadows e IPR
 - Optimização com Dmaps em disco
 - Efeitos de Luz volumétricos
 - Sombras raytraced
-
- Câmaras e Materiais
 - Introdução às câmaras
 - Trabalhar com Film Gates e Film Backs
 - Utilizar image planes
 - Aspect ratios e Clipping planes
 - Compreender redes de Shading e hypershade
 - Materiais e a sua interacção com luzes
 - Anisotropic shading, Layered Shaders, Shading Maps
 - Exemplos de materiais específicos
-
- Texturas
 - Trabalhar com texturas numa rede de Shading complexa
 - Técnicas para combinar e modificar texturas
 - Texturas para animações
 - Utilização de ficheiros BOT
 - Displacement mapping
 - Surface Shaders
-
- Técnicas de shading
 - Utilizar luz para obter transparências
 - Utilizar Specularity para obter transparências
 - Anisotropic brushed metal
 - Como criar um Toon outline
 - Smoothing bump map baseado em distâncias
-
- Raytracing
 - Como o Raytracing funciona no Maya
 - Reflexo
 - Refracção
 - Limites de sombras

- Opções de performance e memória
-
- Character and Riging