



Curso: Autodesk Maya

Duração: 51h

Área formativa: Cursos

Sobre o curso

O Maya, é o mais potente e mais utilizado software no mundo do 3D profissional. Esta ferramenta, várias vezes premiada pela Oscar's Academy, está posicionada como o líder indiscutível na modelação e animação de produções cinematográficas de alta qualidade.

A formação em Autodesk Maya foi concebida com o objetivo de proporcionar ao formando uma base sólida que lhe facilite o acesso aos mais elevados patamares profissionais no mundo do 3D.

Este curso tem como objetivos:

O curso em Maya é, inequivocamente: prático. Será um espaço para o formando criar modelos e cenários virtuais, texturizar, iluminar, escolher câmaras, criando aptidões para animar até onde a imaginação o conduzir.

Destinatários

Designers, Criativos, Estudantes e Profissionais de Animação 3D, Vídeo e Edição de Imagem são os profissionais criativos a quem se destina o Curso de Autodesk Maya.

Pré-requisitos

Conhecimentos do sistema operativo na ótica do utilizador.

Metodologia

Presencial ou live training.

Programa

- Introdução e conceitos fundamentais
- Renderização e Efeitos

- Curvas e superfícies
- Modelação orgânica introdução
- Animação
- Animações secundárias
- Renderização com IPR
- Dependency Graph
- Modelar uma personagem
- Adicionar detalhes faciais
- Construir o cenário
- Adicionar texturas
- Utilizar o MEL
- Procedural Animation

- Introdução e conceitos fundamentais
 - Criar objetos utilizando primitivas
 - Como mover objetos no espaço 3D
 - Usar as ferramentas de visualização do Maya
 - Visualizar sequências animadas
 - Como criar alguns deformadores

- Renderização e Efeitos
 - Como usar o painel Hypershade para criar shading groups
 - Adicionar luzes a uma cena
 - Configuração de Motion Blur
 - Configurar um evento de partícula
 - Renderizar uma animação de partículas

- Curvas e superfícies
 - Funcionamento de curvas e superfícies
 - Como juntar e fechar superfícies
 - Trabalhar com layers
 - Desenhar curvas e duplicá-las a partir de superfícies
 - Como utilizar ferramentas de superfícies. Reconstruir uma superfície

- Modelação orgânica introdução
 - Puxar CVs através da ferramenta move
 - Esculpir superfícies pintando com ferramentas Artisan
 - Diferentes operações com brushes

- Animação
 - Configurar skeleton joints
 - Anexar geometrias a joints
 - Como configurar uma solução Spline IK
 - Criar um novo atributo
 - Configurar um character

- Animações secundária
 - Como criar ações sobrepostas no editor graph
 - Como usar breakdown keys
 - Inserir in-between keys
 - Utilizar um deformador lattice

- Como trancar um objeto a uma superfície de deformação
-
- Renderização com IPR
 - Configurar várias luzes numa cena
 - Renderizar uma animação
 - Como configurar Interactive Photorealistic Rendering
 - Adicionar bump e specular maps
 - Como fazer conexões no painel hypershade
 - Criação de um objecto como referência de textura
 - Configurar atributos de câmara
-
- Dependency Graph
 - Como o Maya funciona: nodes e atributos
 - Conexões
 - Hierarquias e dependências
 - Shading group nodes
-
- Modelar uma personagem
 - Layers
 - CV edits
 - Skeleton joints
 - Juntar a pele da personagem ao esqueleto
 - Desenvolver um shading group para a pele
-
- Adicionar detalhes faciais
 - Construir hierarquias
 - Aim constraint
 - Deformadores lattice e cluster
 - Adicionar um atributo a um node
 - Utilizar o set driven key
 - Cadeias de spline e IK
-
- Construir o cenário
 - Modelar curvas e superfícies
 - Luzes coloridas
 - Posicionamento de luzes
 - Animar a câmara
-
- Adicionar texturas
 - Efeitos de mapeamento de texturas
 - Shaders com várias layers
 - Trabalhar com shading groups
 - Configurar render Raytrace
 - Batch rendering
 - Técnicas de renderização
-
- Utilizar o MEL
 - Compreender o comando MEL
 - Construir e manipular objectos com o MEL
 - Criar uma função em MEL
 - Criar uma janela de interface personalizada

- Procedural Animation
- Lofting a uma superfície
- Curvas em superfícies
- Animações de Keyframe e Motion Path
-