

Informazioni generali

Descrizione del corso

Durante il corso l'allievo verrà introdotto al mondo della grafica 3D e gradualmente portato a sviluppare capacità di alto livello in ognuna delle fasi di produzione

A chi è rivolto il corso

Il corso è rivolto a chi vuole intraprendere un percorso formativo impegnativo ma affascinante nel mondo della grafica tridimensionale, arrivando a gestire in totale autonomia la lavorazione di una scena tridimensionale animata

Ore stimate

32 ore suddivisibili in singoli moduli, frequenza personalizzabile

Costo

35€/ora + IVA in caso di corso individuale. Sconti per piccoli gruppi

Software utilizzato

Maya, Photoshop e Premiere

Docente

Davide Alidosi, formatore con ampia esperienza professionale e certificazione Autodesk Character Animation and Rigging

Sede

Milano e provincia o on-line, si valutano proposte su territorio nazionale

Iscrizioni ed informazioni

info@corsopc.it | 3286745829

Contenuti del corso

Introduzione al 3D

Una materia complessa come il 3D necessita di un'introduzione teorica che permetta di familiarizzare con i mezzi messi a disposizione da Autodesk Maya

I punti trattati:

- Breve storia della Computer Grafica e di Maya
- Introduzione ai quattro ruoli principali: modellatore, animatore, rigger e renderista

Introduzione a Maya

Nella prima fase del corso verranno insegnate le corrette terminologie tecniche e si imparerà a concepire lo spazio virtuale, ponendo solide basi per una corretta gestione del progetto

I punti trattati:

- Gestione delle camera 3D e 2D
- Selezione e trasformazione degli oggetti
- Visualizzazione e manipolazione dei componenti
- Gestione della scena, visualizzazione e riconoscimento di ciò che contiene
- Personalizzazione di scorciatoie ed interfaccia
- Utilizzo dell'Hotbox, del Outliner, del Attribute Editor e del Hypergraph
- Organizzazione del lavoro tramite progetti, livelli e gruppi

Modellazione (modulo)

Verranno qui affrontate le principali tecniche di modellazione che permettono un'immediata visualizzazione sul piano di lavoro delle proprie idee

I punti trattati:

- Modellazione per primitive
- Combinazione di diversi oggetti, gestione delle booleane e fusione dei vertici
- Creazione di poligoni, e gestione della Image Plane
- Divisione, unione, estrusione, rivoluzione ed occlusione delle facce
- Modellazione basata su poligoni quadrati e su superfici di suddivisione
- Gestione degli strumenti di deformazione
- Ottimizzazione di forme e volumi con Artisan
- Proiezione e creazione della mappatura UV

Rigging (modulo)

Si esamineranno qui le principali tecniche che permettono di inserire nel modello le strutture necessari alla sua animazione

I punti trattati:

- Relazione gerarchiche fra oggetti, tramite parentele e Constrain
- Creazione delle ossa
- Creazione dei controller
- Utilizzazione di IK Handle e IK Spline Handle
- Creazione di nuovi attributi ed implementazione dei Set Driven and Key
- Gestione dei gruppi di buffer
- Utilizzazione delle deformazioni cluster per muscoli e volti
- Generazione di varianti espressive coordinate tramite blend shape

Animazione (modulo)

Introduzione alle basi dell'animazione che permettono al modello di "prendere vita" all'interno del mondo virtuale

I punti trattati:

- Breve storia dell'animazione, scuola occidentale ed orientale
- Concetti teorici dell'animazione
- Percezione della posa
- Creazione e gestione dei keyframe
- Gestione del Graph Editor
- Animazione ciclica, pose to pose ed overlap

Shading e Rendering (modulo)

Alla corretta riuscita del rendering, fase conclusiva del progetto, concorrono alcuni elementi che verranno qui illustrati

I punti trattati:

- Applicazione di texture di tipo bitmap (necessita Photoshop)
- Generazione di texture procedurali
- Gestione della finestra del Hypershade
- Creazione di shader tramite shading network
- Impostazione delle luci, corretti settaggi e corretto posizionamento
- Creazione di camere personalizzate
- Ottimizzazione del motore di resa Maya Software
- Utilizzazione del Batch Render
- Montaggio video e formati di output corretti