



<http://www.imparaora.it>



<http://www.4mgroup.it>

Imparaora organizza formazione secondo gli standard della certificazione di qualità **ISO 9001/2000** e in conformità alle specifiche richieste dalla Regione Toscana per le agenzie formative accreditate. I corsi sono organizzati nella sede di Imparaora presso il **Polo Scientifico e Tecnologico**.

4M Group è specializzato in formazione e consulenza su CAD, grafica 3D e animazioni multimediali, realizza presentazioni ed animazioni professionali e si occupa della stesura di numerosi manuali informatici.

Corso Maya 2008

I **contenuti didattici** del corso e la docenza sono curati da 4M Group, **training center certificato Autodesk**.

Programma

Al termine del corso lo studente sarà in grado di muoversi con disinvoltura tra l'interfaccia e i menu di Maya, saranno illustrati le funzioni attraverso l'utilizzo di esercizi di approfondimento che permetteranno di apprendere la modellazione, il rendering e l'animazione.

Laboratori di modellazione intensiva sono previsti per rinforzare gli skill di modellazione, in aggiunta ai comandi e alle funzionalità di base.

Sono previste sessioni specifiche per la modellazione attraverso le NURBS e quella poligonale. Nel campo dei materiali verranno affrontati, tra gli altri i temi della modifica delle mappe UV e della applicazione efficace delle texture alla geometria.

Il processo di rendering è trattato in modo esaustivo, comprendendo le opzioni ed i parametri del motore mentalray. Gli studenti apprenderanno come impostare e posizionare luci ed ombre e creare ombreggiature complesse.

Per quello che riguarda l'animazione, è prevista una sezione specifica sugli effetti speciali e la animazione di personaggi.

Il pranzo di ciascuno dei sei giorni è compreso nella quota d'iscrizione

Iscrizioni

Modulo di iscrizione e date di svolgimento del corso possono essere richiesti alla segreteria di Imparaora. È possibile anche richiedere referenze alle aziende e alle pubbliche amministrazioni che hanno già partecipato.

Dott. Giovanni Covato

tel: **050 754 737**

email: **gc@imparaora.it**



Programma didattico

Introduzione e Interfaccia:

- Introduzione all'interfaccia di Maya 2008
- Come ottimizzarla a seconda delle preferenze dell'operatore
- Come muoversi all'interno delle viste 3D e 2D

Modellazione:

- Introduzione alla modellazione NURBS
- Come creare ed editare le curve NURBS
- Come creare ed editare le superfici NURBS
- Introduzione alla modellazione poligonale
- Come creare ed editare i poligoni
- Introduzione alla modellazione con subdivision
- Come creare ed editare le subdivision
- Come convertire i poligoni in subdivision
- Come gestire insieme oggetti creati con le diverse tecniche di modellazione
- Come gestire la modellazione in funzione dell'animazione

Rendering:

- Introduzione al rendering
- Ottimizzazione dei progetti per il rendering
- Creare materiali e impostare le luci
- Creare shader complessi utilizzando le utility
- Realizzazione di texture ottimizzate per Maya
- Come usare tutti i differenti metodi di texturing
- Renderizzare con mentalray
- Renderizzare con il Vector Render

Animazione:

- Introduzione all'animazione
- Creare animazione tramite KeyFrame
- Come editare le curve di animazione
- Animazione lungo un percorso
- Set driven Key
- Creare animazioni con espressioni
- Animazione per Dinamica
- Deformatori
- Strumenti per realizzare espressioni dei personaggi
- Setup completo di un personaggio
- Espressioni per la gestione della camminata