

3D PROFESSIONAL & VFX in MAYA

Obbiettivi	L'obiettivo del corso è quello di formare professionisti in grado di supervisionare e realizzare tutte le fasi di una produzione video 3D. Il corso prepara professionisti completi che siano in grado di ricoprire qualsiasi ruolo tecnico, concettuale e logistico per animazioni 3D, videogames, effetti speciali per cinema e televisione.
A chi si rivolge	Tutti coloro che hanno passione per la grafica e che vogliono acquisire una elevata conoscenza tecnica e capacità professionale in tutti i processi produttivi. In poche parole, quello che serve per diventare 3D Generalist o Supervisor
Programma	<p>Si parte con le materie basilari come la comunicazione visiva, il disegno anatomico, fotografia e regia, storyboarding, l'impiego di Photoshop e preventivazione di costi e tempi di produzione. Si passa quindi allo studio e alla realizzazione di modelli 3D base e avanzati e in seguito alla realizzazione di effetti visuali 3D (vfx), per completare il tutto con animazione della figura umana e delle espressioni facciali. Infine si approccia lo studio dei materiali in mentalray, si studiano le tecniche di illuminazione e rendering, per poi passare al compositing e al montaggio video.</p> <p>Ogni studente potrà realizzare uno showreel con i migliori lavori prodotti durante il corso.</p> <p>Principali Argomenti Trattati nel Corso:</p> <p>MAYA: Cosa è Maya. L' interfaccia di Maya: ambiente di lavoro</p> <p>Modellazione Tools di Trasformazione La Modellazione Poligonale La Modellazione NURBS Deformatori: applicazione alla modellazione Modellazione Avanzata: modellare una Macchina Modellazione Avanzata: modellazione organica UV Mapping UV Organico</p> <p>Shading e rendering Hypershade e Materiali di Maya Texturing</p>

Il Set di Luci
Il Raytracing
Le Luci Volumetriche
Le Ombre
Rendering con Maya Scanline
Illuminazione di un Interno con un set di luci
L' Ambient Light e la l'ombra diffusa
Illuminazione d'esterno: creare uno Skydome
Rendering Avanzato
Mental Ray
Luci di Mental Ray
Materiali di Mental Ray
Le Displacement

Character Setup:

Costruire lo scheletro
Skinning
Creare Character Controls
Setup di Base per il modello della Macchina
Espressioni Facciali

Animazione

Animazione base
Curve di animazione
Animazione su percorso
Flow path object
Animation snapshot
Motion trail
Infinity
Animazione avanzata
Principi di animazione
Il ciclo di Camminata
Cinematica inversa IK e diretta FK
Animation layer
Camera sequenser
Clip animation
Espressioni facciali

Dinamica

Principi di Dinamica
Paint Effects
Fluid Effects
Cloth
Maya Particles
Principi di Mel Scripting

After Effect:

Overview del programma

Effetti base

Animazione

Il testo

Maschere

Rotoscoping

Parent e gerarchie

Il canale alpha

Script

Chroma key

3D

Motion Traking

Color correction

Particellare avanzato

Da maya ad AE

Photoshop:

introduzione generale

rgb e cmyk

interfaccia generale

strumenti base

fusioni

canali

pennelli (tipologie e creazione, modificazione -bolle)

selezioni avanzate (maschera di livello e maschera veloce)

canale alpha

filtri base

pennello correttivo al volo

pennello sposta in base al contenuto

timbro

sfumino

brucia-scherma

forme

opacità e riempimento dei livelli

trasformazioni

scala in base al contenuto

stile livello

alterazione marionetta

riempi in base al contenuto

stili

azioni

batch

regolazioni

photomerge

fuoco prospettico

testo 3D

Concept:

	<p>Base della Concept Art Disegno su carta Tecniche del chiaro-scuro Teoria del contrasto e dei colori. Rappresentazione anatomica, in pose statiche e dinamiche Colorazione digitale in Adobe Photoshop Tecniche di foto-manipolazione Modellazione 3D avanzata in Z-Brush Interazione tra Maya e Z-Brush</p> <p>Regia: Principi di regia Le dislocazioni dello sguardo Posizioni e movimenti della camera Inquadrature, campi e piani di ripresa La luce e l'illuminazione Dall'idea alla sceneggiatura La regia in produzione 3D</p> <p>Storyboard: Cos'è A cosa serve Le tecniche per crearlo Movieboard</p> <p>Fotografia: Concetti di base La luce L'obiettivo La pellicola Otturatore e diaframma La messa a fuoco Il mirino La lunghezza focale L'angolo di campo La luminosità in F-stop Profondità di campo Regola dei terzi Tipologie di obiettivi Esercitazione pratica in studio La fotografia in una produzione 3D</p>
Durata/Ore:	450 ore
Frequenza:	3 giorni a settimana

Note	Durante il corso verranno spiegati e impiegati anche altri software, utilizzati nella pipeline di produzione. I docenti si riservano la possibilità di integrare altri software in base agli aggiornamenti e alle novità che il mercato richiede.
Attestato:	Certificazione Digilie School