



Corso di Maya base – creazione personaggi *special EFX*

Prezzo: € 800 + IVA

Livello: Avanzato

Durata: 40 ore su cinque giornate da lunedì a venerdì, o 39 ore serali per due sere a settimana

Orari corso diurno: 9,30-17,30

Orari corso serale: 19,00-22,00

Prerequisiti

Conoscenza Windows – il corso si tiene su Windows 7.

Organizzazione delle lezioni a Milano e date

Realizziamo un corso per imparare Maya a livello base ogni tre o quattro mesi. Il corso diurno è più frequente rispetto al serale ([date di tutti corsi maya base a calendario su internet](#)). Le lezioni diurne di Maya – creazione personaggi è strutturato su 5 lezioni di una intera giornata, dal lunedì al venerdì, per un totale di 40 ore. Il corso serale si svolge per due sere a settimana con lezioni di 3 ore - totale 39 ore. Il corso di Maya si tiene in viale Brenta (Corso Lodi), a Milano, presso un centro ATC certificato da Autodesk. Sono disponibili su internet i dettagli sul [corso e sul calendario delle lezioni di Maya](#).

A chi è dedicato il corso Maya per la creazione personaggi

Il corso su Maya è un master utilissimo per esperti di animazioni e film, creazione di cartoni animati, grafici pubblicitari, creativi.

Descrizione del software Maya

Questo [software Autodesk](#) è molto utilizzato a livello professionale per creare personaggi animati, render e filmati. Maya è ottimo per gli esperti di effetti speciali, specialisti del cinema e della pubblicità. Molti film sono stati realizzati grazie a questo software.

Cosa si impara al corso Autodesk Maya

Alla fine del corso l'allievo avrà padronanza sulle funzionalità di base del software e tutte le nozioni per affrontare i successivi corsi di Character Rigging Animation, Modelling e Rendering. Il programma del corso è disponibile sul nostro sito ([vedi il sito](#)). Corsi-CAD (iniziativa di ABC AutoCAD - ABC Corsi) è specializzata da anni nella formazione e in particolare per quanto riguarda i software CAD.

Argomenti delle lezioni su Maya base – creazione personaggi / EFX

Panoramica sull'interfaccia di Maya

Gestione delle finestre e personalizzazione
Creazione e gestione di oggetti semplici
Trasformazioni e strumenti per il posizionamento
Gestione della scena
Parentele gerarchie e gruppi
Gestione dei Layer in Maya

Modellazione 3D

Analisi dei nodi di costruzione degli oggetti
Modellazione poligonale
Modellazione tramite NURBS
Modellazione Subdivision
Modellazione Ibrida NURBS/POLY
Uso dei deformatore in Autodesk Maya

Texturing

Creazione di texture adatte per gli oggetti (texture 2d e 3d)
Creazione di mappature UV per oggetti poligonali
Posizionamento di texture sugli oggetti NURBS
Integrazione fra Maya e Adobe Photoshop

Nozioni base sul Rigging

Costrizioni
Set driven Key
Espressioni in Autodesk Maya
Attributi personalizzati
Utilizzo dei control objects di Maya
Creazione dell'interfaccia di controllo per le animazioni

Rendering di base

Motori di render in Autodesk Maya
Selezione e impostazione base (maya software, mental ray, hardware rendering)
Creazione e gestione delle fotocamere in Maya

Luci

Tipi di Luci in Maya e loro creazione
La luce diretta e la luce indiretta
Tecniche di illuminazione base in Maya
Tecniche di illuminazione avanzate Physical Sky e IBL

Il surfacing

Creazione di materiali per superfici
Impostazione di materiali per simulare superfici complesse
Nodi di calcolo per il render e gestione della rete di calcolo
Interazione tra luci e materiali

Animazioni

Animazione lineare (con key frame)
Animazione con Motion Path
Animazione con Fotocamere di Maya
Animazione di un personaggio tramite Character Set

Complementi sul Render

Effetti di render
Profondità di campo, sfocatura motion blur
Impostazione della qualità per il motore di render in Maya
Tempi di calcolo per l'output finale

Ulteriori informazioni

Telefono: 02 45070796 (segreteria telefonica sempre attiva 24h/24h 7gg/7gg) Telefono: 02 2610334
(numero diretto responsabile corsi) Sito internet e email su: <http://www.corsi-cad.it> - [corsi d'informatica - corso maya](mailto:corsi.dinformatica@corsi-cad.it)