



Animação por Dinâmica

Descrição

Módulo indicado para a produção de efeitos especiais, uso de partículas, roupas, sistema de fluidos, cabelos e pelos. Sistemas de colisão e também serão aprofundados.

Objetivo

Otimizar as técnicas de animação tradicional por keyframe para o uso de animações por sistemas de dinâmica do Maya e produção de efeitos especiais em 3D.

Neste módulo de sua formação a geração de efeitos especiais, uso e controle e partículas, sistemas de colisão, dinâmica dos fluídos, sistemas de cabelos e pêlos, sistemas de corpos rígidos e corpos sólidos, serão abordados profundamente.

Desenvolvimento de roupas (Módulo Cloth) com sistemas dinâmicos de animação para personagens 3D.

Pré-requisito

Imprescindível a conclusão do módulo de Maya Intermediário. Será aplicada uma pequena prova no primeiro dia de aula para verificar se o aluno é capaz de prosseguir no curso tirando proveito das informações passadas sem prejudicar a turma.

Carga Horária

40 horas distribuídas em 10 dias de 4 horas ou 5 dias de 8 horas.

A quem se destina

Profissionais que desejam se especializar nas técnicas avançadas dos módulos de dinâmica.

Conteúdo

Dinâmicas	Princípios de animação procedurais. Sistemas de colisão de rigid body Usando o sistemas soft body. Criação e renderização de partículas. .Funcionamento dos fields.
Efeitos Especiais	Modulo de Hair para a produção de cabelo. Modulo de Fluid Effects. Modulo effects (Criação de fogo, raios, fumaça e efeitos de fogos de artifício) Modulo Cloth (roupas, panos, tecidos virtuais).