



## Maya 7 - Fundamental

### Descrição

Sofisticado software de criação 3D utilizado por produtoras de games, estúdios de cinema, agências de publicidade e todos aqueles que buscam efeitos visuais poderosos nas mais diversas plataformas (Windows, Mac e Linux).

### Objetivo

Este módulo da formação de animador 3D foi especialmente escrito para você que deseja começar e aperfeiçoar a geração de conteúdo de imagem. Com o seu pré-requisito de ilustrador 2D e mais as técnicas de tratamento e correção de imagem e vídeo que você já domina, a transição para mais este novo e promissor mercado será a evolução natural de sua carreira.

Todos os fundamentos de ambientes 3D, modelagem de objetos, princípios da animação, acabamento e criação de texturas usado em computadores serão abordados neste módulo.

Nas aulas de técnicas de iluminação e criação de materiais, simulando vidros, cromados e plásticos, você conseguirá criar imagens e vídeos com uma qualidade altamente profissional que atualmente o mercado criativo exige. Portanto, é exatamente aqui que a sua carreira irá mudar para o mais novo e promissor mercado de trabalho.

### Pré-requisito

É imprescindível que o participante possua conhecimento em Photoshop e Illustrator, ou já possua alguma experiência na criação de gráficos por computador para participar deste treinamento.

### Carga Horária

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

### A quem se destina

Profissionais da área de criação de imagem, fotografia, retoque digital, web designers, games, multimídia, editores e compositores de vídeo, animadores 3D.

### Conteúdo

#### Introdução

Uso das ferramentas básicas e conhecimento da interface do Maya.

Conceito de imagem e programas 3D

Criação de primitivas Polygon e NURBS

Ferramentas de transformação: select, move, rotate, scale, manipulator

Comandos de movimentação no viewport

Objetos e componentes

Seleção e transformação de cvs, huls, faces, vertex e edges

Snap tools

Criação de luzes e câmeras

---

<b>Projeto de animação</b>	Criação de materiais. Animação e estudo dos gráficos de animação. Setup de projeto. Animação por keyframe. Iluminação. Controles de animação.
<b>Modelagem</b>	Modelagem Nurbs de Cenário Virtual. Modelagem NURBS a partir de curvas importadas dos softwares 2D. Criação de vários modelos em polígonos para games utilizando a técnica de Box-modeling.
<b>Técnicas de aplicação de materiais e texturas</b>	Criação de materiais, para simular vidros, metais e tecidos. Aplicação de texturas nos modelos desenvolvidos durante o curso. Uso do hypershade. Render e raytrace. Renderização de filmes e frames para still image.

---