



## Maya 7 - Intermediário

### 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

Neste módulo a continuidade dos assuntos abordados no módulo fundamental serão aprofundados bem como capacitará ao participante ingressar nos módulos da formação expertise de animação 3D. Conceitos de animação e controle por gráficos, animações por path, mapeamento de texturas UV para modelos poligonais e otimização do uso das técnicas de render e shaders serão trabalhados sistematicamente. Portanto este módulo foi escrito para todos aqueles que desejam realmente se especializar na promissora área de animação 3D.

### Pré-requisito

Ter feito o curso do Maya fundamental ou já utilizar o programa durante algum tempo.

Será aplicado um pequeno teste de conhecimento técnico 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 5 dias de 8 horas ou 10 dias de 4 horas

### A quem se destina

Animadores e profissionais da imagem que desejam se especializar nas áreas de 3D e otimizar a qualidade de suas imagens produzidas no maya.

### Conteúdo

<b>Hypergraph</b>	Como o Maya funciona - nós, atributos, conexões, hierarquias, dependências.
<b>Animação</b>	Animações procedurais por path, jiggle e técnicas de animações não lineares. Uso do trax editor Animações por pose e clips. Estudos de ciclos de animação. Uso de personagens com rigging e setup para animação. Técnicas de animação por rotoscopia. Animação por deformadores não lineares.
<b>Mapeamento UV</b>	Criação de uma nave em polígono e texturização dessa nave utilizando os recursos de mapeamento e edição de texturas em polígonos. Estudos avançados em um personagem estilo cartoon do

uso de mapeamento uv's e técnicas avançadas de  
texturas e materias.

---