



Maya 7 – Modelagem Orgânica

Descrição

Módulo indicado para aqueles que desejam aperfeiçoar e profissionalizar suas técnicas de modelagem hiper-realista e otimizar o tempo de modelagem com qualidade profissional.

Objetivo

Neste Módulo será mostrado ao participante todas as técnicas para a criação de modelos faciais com qualidade de hyper-realismo. Serão produzidos modelos e expressões faciais para serem animadas nos estágios de rigging do pipeline. Abordaremos também a construção da expressões faciais usadas no Lip-Sync (sincronia labial) e planejamento do workflow da modelagem.

Pré-requisito

Ter feito o curso do Maya fundamental ou já utilizar o programa durante algum tempo. 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 5 dias de 8 horas ou 10 dias de 4 horas

A quem se destina

Profissionais que desejam se aprofundar nas técnicas avançadas de Modelagem orgânica em Maya.

Conteúdo

Feramental	<p>Modelagem Nurbs e Polygons. Uso de soft selections, cluster e wire tool para controle preciso de topologia. Uso de planos de referencia com imagens para auxílio na modelagem. Soldando partes de um modelo. Técnicas de modelagem poligonal avançada. Uso de birail para criação d formas partindo de splines NURBS.</p>
Conceitual	<p>Construção de expressões faciais para aplicação de técnicas de blend shapes. Conceitos de edge loops e edge rings. Resolução de falhas em topologia de malha poligonal. Usando Box modeling ou patch modeling. Convertendo NURBS para Polygons para acerto de topologia.</p>
Projetos	<p>Construção de uma cabeça no estilo cartoon. Modelagem de mãos humanas realistas. Estudo de anatomia de estrutura muscular humana</p>

aplicado ao 3D.
Modelagem de uma cabeça humana realista.
Criação de um peixe no estilo cartoon poligonal.
Desenvolvimento de um animal completo hiper-realista,
usando técnicas de subdivisions como trabalho de
conclusão.
