



Maya Complete

Descrição

O Maya é um 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 plataformas Windows e Mac.

Objetivo

O Treinamento Maya Complete do DRC foi especialmente desenvolvido para você que deseja iniciar na área de geração de conteúdo de imagem 3D. Com o seu pré-requisito de programas de ilustração 2D e mais as técnicas de tratamento e correção de imagens 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, criação de texturas, acabamento, e animação usado em computadores serão abordados neste módulo.

Também serão abordados setup básico de personagem para animação, dinâmica de partículas e colisão de objetos.

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 (sugerido), ou já possua alguma experiência na criação de gráficos por computador para iniciar este Treinamento.

Carga Horária

120 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 de outros aplicativos.

Especialmente quem deseja ingressar na área de 3D, seja qual for sua especialização futura (Modelagem, Shader, Setup ou Animação).

Conteúdo

Introdução	<p>Uso das ferramentas básicas e conhecimento da interface do Maya.</p> <p>Conceito de imagem e programas 3D.</p> <p>Setup de Projeto.</p> <p>Criação de primitivas Polygon e NURBS.</p> <p>Ferramentas de transformação: select, move, rotate, scale, manipulator, etc.</p> <p>Comandos de movimentação no Viewport.</p> <p>Objetos e componentes.</p> <p>Seleção e transformação de cvs, faces, vertex e edges.</p> <p>Snap tools.</p> <p>Criação e edição de luzes.</p> <p>Criação e utilização de câmeras: resolution gate e bookmarks.</p> <p>Renderização com raytracing.</p> <p>Comandos de alinhamento e distribuição de peças.</p> <p>Utilização de Layers.</p> <p>Teste de renderização com sistema IPR.</p> <p>Criação e gerenciamento de Projetos.</p>
-------------------	--

Modelagem	<p>Modelagem NURBS a partir de curvas importadas dos softwares 2D ou criadas no próprio Maya.</p> <p>Criação de vários modelos em polígonos utilizando a técnica de Box-modeling.</p> <p>Modelagem a partir de arte conceitual 2D (concept art).</p> <p>Modelagem a partir de referências fotográficas.</p> <p>Utilização de deformadores de animação para modelagem.</p> <p>Técnicas de Head-Modeling (modelagem de cabeça e face humana).</p> <p>Técnicas de modelagens de veículos.</p> <p>Aplicando técnicas de edge modeling.</p> <p>Técnicas de modelagens de personagens.</p> <p>Modelagem de corpo humano.</p> <p>Conectando peças de um modelo.</p> <p>Técnicas de modelagem poligonal avançada.</p> <p>Conceitos: "edge loop" e "edge ring".</p> <p>Consertando falhas na topologia do modelo para animação.</p>
------------------	--

Técnicas de aplicação de materiais e texturas	<p>Criação de materiais para simular vidros, metais, plásticos, tecidos, etc.</p> <p>Aplicação de texturas nos modelos desenvolvidos durante os treinamentos.</p> <p>Uso do Hypershade.</p>
--	---

Render com Maya Hardware, Maya Software e raytrace.
Níveis de reflexo e refração.
Renderização de imagens estáticas.
Técnicas para mapeamento UV.
Integração com Photoshop.

Setup de Personagem

Setup básico de personagem para still images.
Setup básico de personagens para animação.
Hierarquias e Conexões.
Utilização de Joints e IKs.
Parents e Constrains.
Criação de Atributos e limitadores.
Criação e edição de controladores para animação.

Dinâmica

Emissores de Partículas.
Colisão de Partículas.
Colisão entre objetos.
Fields – Gravidade, Vento, Arrasto, etc.

Animação

Animação por keyframe.
Introdução aos gráficos de animação.
Criação de animatics.
Setup de renderização para vídeo.
Batch Render.
