



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 foi especialmente desenvolvido para você que deseja começar e aperfeiçoar a geração de conteúdo de imagem. Com o seu pré-requisito de programas de ilustração 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, 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 iniciar este Treinamento.

Carga Horária

Total de 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

Uso das ferramentas básicas e conhecimento da interface do Maya.

Conceito de imagem e programas 3D.
 Criação de primitivas Polygon, NURBS e Subdivisions.
 Ferramentas de transformação: select, move, rotate, scale, manipulator, etc.
 Comandos de movimentação no Viewport.
 Objetos e componentes.
 Seleção e transformação de cvs, huls, faces, vertex e edges.
 Snap tools.
 Criação e edição de luzes.
 Criação e utilização de câmeras: resolution gate e bookmarks.
 Renderização com raytracing.
 Comandos de alinhamento e distribuição de peças.
 Utilização de Layers.
 Teste de renderização com sistema IPR.
 Criação e gerenciamento de Projetos.

Modelagem

Modelagem NURBS de Cenário Virtual.
 Modelagem NURBS a partir de curvas importadas dos softwares 2D.
 Criação de vários modelos em polígonos utilizando a técnica de Box-modeling.
 Modelagem a partir de arte conceitual 2D.
 Modelagem a partir de referências fotográficas.
 Utilização de deformadores de animação para modelagem.
 Técnicas de Head-modeling (modelagem de cabeça e face humana).
 Técnicas de modelagens de veículos.
 Aplicando técnicas de edge modeling.
 Técnicas de modelagens de animais (quadrúpedes, peixes, etc).
 Modelagem de corpo humano.
 Setup básico de personagem para still images.
 Conectando peças de um modelo.
 Técnicas de modelagem poligonal avançada.
 Conceitos: "edge loop" e "edge ring".
 Consertando falhas na topologia do modelo para animação.

Técnicas de aplicação de materiais e texturas

Criação de materiais, para simular vidros, metais, plásticos, tecidos, etc.
 Aplicação de texturas nos modelos desenvolvidos durante os treinamentos.
 Uso do hypershade.
 Render e raytrace.

Níveis de reflexo e refração.
Renderização de imagens estáticas.
Técnicas para mapeamento UV.
Integração com Photoshop.
Aplicação de texturas via PSD network.

Animação

Animação e estudo dos gráficos de animação.
Setup de projeto.
Animação por keyframe.
Controles de animação.
Rascunho de animação e controle de timing.
Animação de shaders.
Animação de personagens com setup.
Animações procedurais por path.
Deformadores não lineares para animação.
Animações de grupos, hierarquias e blindagem.
Utilização de técnica de roscopia.
Análise de movimento.
Walk-cycle (ciclo de andar).
Utilização de "pos-infinity" e "cycle with offset".
Criação de animatics.
Renderização para vídeo.
