

---

# *Corso Maya*

---

## CORSO MAYA

- Interfaccia di Maya
- strumenti e primi passi (primitive poligonali, trasformazioni)
- creazione di oggetti semplici (nurbs e poligoni, componenti)
- topologia degli oggetti comuni (modellare con i tool)
- identificare i vincoli topologici (modellare forme custom)
- realizzare oggetti complessi
- modellare con le reference
- shading & texturing (fisica dei materiali, pbr shaders, materiali di base)
- uv texturing (unfold, proiezioni)
- gestire le texture (creare texture in Photoshop, texture procedurali)
- comprendere nodi e attributi (struttura di maya, hypershade, connessioni)
- gerarchie e parentele (principi di rigging)
- illuminazione basica e avanzata (luci base, hdr, sun & sky)
- renderizzare in Maya software e Arnold (applicazione pratica)
- principi di animazione (12 principi di animazione)
- principi di rigging (skeleton, ik handle, constraints)
- deformatore (non linear e linear deformatore)
- regole della composizione filmica (composizione aurea, regola dei 180 gradi)
- animare una bouncing ball
- animare un walk cycle
- animazione su percorso
- constraints (point, orient, parent)
- fields and fx (turbulence, air, animate fields)
- test di esame di certificazione
- customizzazione e preferenze