
Corso Character Animation

MODULO I - TEORIA

- Interfaccia e strumenti di base di maya, funzionalità di un rig
- Principi di animazione, animation tips

MODULO II - ANIMAZIONE

- Animare una bouncing ball
- Cinematica diretta e inversa, character set, principi di rigging
- Animare un walk cycle
- Animare un walk cycle caratterizzato 1
- Animare un walk cycle caratterizzato 2

MODULO III - ANIMAZIONE AVANZATA

- Body mechanics 1
- Body mechanics 2
- Visimes, facial animation 1
- Visimes, facial animation 2

MODULO IV - RENDERING

- Lighting and rendering