

# ISTC

International School of Television & Cinema

## Autodesk Maya

Non sempre quello che si vede è reale: con il corso di Autodesk Maya conosci i software che lo rendono possibile. Il corso è volto ad un approccio al software di modellazione, animazione e rendering.

Il corso sarà suddiviso in moduli specifici che andranno ad analizzare le maggiori componenti del programma. Durante il corso sono inoltre implementate delle lezioni sulla fotografia, l'illuminazione, sul lavoro professionale in computer grafica e sui movimenti di macchina. Gli incontri con professionisti 3D pubblicitari avranno lo scopo di comprendere meglio il Workflow lavorativo.

### PROGRAMMA autodesk maya

#### Introduzione al corso

- Storia della computer grafica
- Incontro con un operatore 3D pubblicitario/cinematografico per meglio comprendere il workflow lavorativo
- Introduzione sul lavoro di post produzione pubblicitario e cinematografico
- Introduzione su Autodesk Maya
- Introduzione sui processi lavorativi cinematografici

#### Il computer

- comprensione dei diversi componenti
- sistema operativo, gestione files e render farm
- installare un software
- installare un hard disk aggiuntivo
- installare una scheda di memoria
- differenziazione dei files grafici vettoriali e bitmap

#### Maya

##### Interfaccia

- lezioni sulla familiarizzazione dell'interfaccia dell'applicativo

## Preferenze

- lezioni sulla personalizzazione dell'interfaccia

## Elementi di gestione

- lezioni sui diversi moduli per muoversi nell'ambiente di lavoro

## Modellazione

- Panoramica delle diverse tipologie di modellazione tridimensionale

## Modellazione NURBS (*non uniform rational b spline*)

- lezioni sulla modellazione delle nurbs con teoria ed esercizi esemplificativi

## Modellazione Poligonale

- lezioni sulla modellazione dei poligoni con teoria ed esercizi esemplificativi

## Modellazione Subdivision Surface

- lezioni sulla modellazione delle subdivision surface con teoria ed esercizi esemplificativi

## Animazione

- il keyframe
- Mini corso tenuto da un insegnante per la comprensione dei movimenti di macchina
- La gestione delle camere in ambiente 3D

## Shading e gestione UV

- Mini corso di fotografia digitale tenuta da un direttore della fotografia: esposizione, shutter speed, luci, comprensione delle volumetrie e dei materiali
- creazione di texture e pre lavorazione delle stesse
- proiezione su corpo tridimensionale tramite UV e texture 3D
- diverse tipologie di shading
- gestione degli shading
- shading volumetrici
- connessione Photoshop-Maya
- Le immagini HDRI (high dynamic range images)

## Gli effetti speciali in Maya

- Paint effects

## Rendering

- Panorama sul rendering
- I motori di rendering
- Maya scanline
- Mental Ray
- Sistema Sun/Sky
- gestione delle immagini HDRI
- Illuminazione di interni e di esterni