

Autodesk Maya Realese 2016 - 100 horas (Criação de Personagens)

Descrição do Treinamento – Autodesk Maya 2016 – Criação de Personagens, texturização, animação, iluminação, efeitos de partículas, reação física.

Objetivo do Treinamento Capacitar aos profissionais Designer, Publicitários, Cinema, Propaganda, a realizar suas produções, tanto cinematográficas, como publicitarias, e de jogos.

Carga horária 80 horas
20 horas de MudBox

Software base Autodesk Maya 2016 - MudBox2016

Metodologia Curso prático simulando laboratório com Data Show

Certificados Certificado reconhecido internacionalmente, emitido pela autodesk

Pré-requisitos Nenhum

Conteúdo Programático: Autodesk Maya 2016 80 horas

Conteúdo Programático da Etapa Presencial:

Introdução ao Autodesk Maya

Características básicas

Metodologia geral de criação e animação

Interface do Autodesk Maya

Menus

Módulos e Setting de Menus

A prateleira (Shelf)

Painéis de Câmeras

Layouts

Hotbox

Trabalho com Arquivos

Arquivos do Maya

Referências

Projetos

Objetos

Editores de Gerenciamento de Cenas

Viewports

Outlines

Hierarquia das cenas

Nós e Atributos

Editor de Exibição de Layers

Efeitos

Transformações

Ferramentas de Transformações

Snapping

Duplicação

Tópicos Especiais de Transformações

Introdução à Modelagem por Polígonos

Criação de objetos poligonais

Combinação e separação de objetos
Booleanos
Histórico da Construção
Deformações não Lineares
Modelagem por Polígonos no Autodesk Maya
Componentes de Polígonos
Componentes de Transformação
Adição de Componentes
Remoção de Componentes
Polígonos Normais
Menus de Marcação para Poslígons
Materiais
Introdução a Materiais
Aplicação de Materiais
Hypershade
Mapeamento UV
Introdução às coordenadas UV
Editor de Texturas UV
Preparação para a Animação
Limitações e Travas
Restrições
Controles
Esqueletos
Kinematics
Bindings de Skins (Aplicação de superfícies)
Animação
Visualização de Animações
Criação e Edição de Chaves de Animação
Edição Gráfica

Objetivo:

Introdução à Modelagem Poligonal

Planejando um modelo; Polígonos; Criando polígonos; Normais de polígono; Polígonos planos e não planos; Visualizando superfícies e componentes poligonais; Janela Color Settings; Ferramentas de edição de malha; Keep Faces Together; Extrude; Bridge; Append to Polygon Tool; Cut Faces Tool; Split Polygon Tool; Insert Edge Loop Tool; Offset Edge Loop Tool; Add Divisions; Slide Edge Tool; Transform Component; Flip Triangle Edge; Poke Face; Wedge Face; Duplicate Face; Detach Component; Merge; Merge to Center; Collapse; Merge Vertex Tool; Merge Edge Tool; Delete Edge/Vertex; Chamfer Vertex; Bevel; Crease Tool; Crease Sets; Identificando e resolvendo problemas na geometria poligonal; Recurso Cleanup; Normais invertidos.

Modelagem poligonal

Topologia; Topologia e planejamento; Inserindo imagens de referência; Model Sheet; Acessando componentes poligonais; Acessando diversos componentes simultaneamente; Alterando uma seleção de componente; Restrição de seleção; Utilizando critérios para selecionar componentes; Refletindo o modelo; Simetria do modelo; Duplicate Special; Criando um modelo simétrico com Duplicate Special; Mirror Geometry; Criando um modelo simétrico com Mirror Geometry; Mirror Cut; Criando um modelo simétrico com Mirror Cut; Subdiv Proxy; Criando um modelo simétrico com Subdiv Proxy; Suavização do modelo; Mesh/Smooth; Mesh/Average Vertices; Mesh/Sculpt Geometry Tool; Smooth Mesh Preview.

Introdução à modelagem NURBS

NURBS; Criando curvas e superfícies NURBS; Curvas NURBS; Componentes de uma curva NURBS; Graus de uma curva; Curvas complexas; Formas de uma curva; Criação e edição de curvas NURBS; Inserindo CVs; Inserindo EPs; Desenhando uma curva NURBS; Recomendações para a criação de curvas NURBS; Inserindo pontos em uma curva; Suavizando uma curva; Normais; Superfícies NURBS; Criação de superfícies NURBS; Loft; Surfaces / Loft; Modelando com loft; Revolve; Surfaces / Revolve; Modelando com revolve.

Introdução à modelagem por subdivisão

Superfícies de subdivisão; Processo de modelagem por subdivisão; Componentes da subdivisão; Convertendo seleção de componente de subdivisão; Conversão de modelagem; Convertendo uma superfície poligonal em uma superfície de subdivisão; Convertendo uma superfície NURBS em uma superfície de subdivisão; Convertendo uma superfície de subdivisão em uma superfície poligonal; Convertendo uma superfície de subdivisão em uma superfície NURBS; Modo standard e modo proxy de polígonos; Modo standard; Modo proxy de polígonos; Alternando entre os modos; Sculpt Geometry Tool; Utilizando Push e Pull; Recomendações de uso da Sculpt Geometry Tool; Edição de superfícies de subdivisão; Crease; Attach; Recomendações ao editar superfícies de subdivisão; Refinando uma superfície; Alternando entre os níveis de subdivisão; Reduzindo os níveis de subdivisão; Clean Topology.

Deformadores

Modelagem com deformadores; Ordem de deformação; Lattice; Trabalhando com Lattice; Create Deformers / Lattice; Blend Shape; Trabalhando com Blend Shape; Create Deformers / Blend Shape; Soft Modification; Trabalhando com Soft Modification; Create Deformers / Soft Modification; Sculpt; Trabalhando com Sculpt; Create Deformers / Sculpt.

Texturização

Hypershade; Painel Create / Bins; Área de exibição de nós; Área de trabalho; Barra de ferramentas principal; Filtro de guia; Barra de guias; Coordenadas UV; Mapeamento de textura; Métodos de mapeamento; Mapeamento normal (padrão); Mapeamento por projeção; Mapeamento stencil; Mapas de textura comuns; Nós de textura; Criando UVs; Mapeamento automático; Create UVs / Automatic Mapping; Mapeamento definido pelo usuário; Mapeamento plano; Create UVs / Planar Mapping; Mapeamento cilíndrico; Create UVs / Cylindrical Mapping; Mapeamento

esférico; Create UVs / Spherical Mapping; Confirmando o posicionamento de UVs; Transferindo UVs entre malhas; Editando UVs; UV Texture Editor; Corte da malha; Desdobramento da malha; Preparando shells UV para o desdobramento; Desdobrando um conjunto de UVs; Desdobramento de malha utilizando Unfold; Edit UVs / Unfold; Recomendações; Relaxamento da malha; Edit UVs / Relax; Exportando uma UV.

Autodesk MudBox 2016

Curso Autodesk MudBox 2016

Descrição do Treinamento – MudBox 2016 - Principal solução para pintura texturizada e escultura digital.

Objetivo do Treinamento Capacitar aos artistas profissionais das indústrias de cinema, jogos e design, o software Autodesk® Mudbox™ 2016 oferece aos profissionais de modelagem 3D e artistas de textura a liberdade para criar sem a preocupação com detalhes.

Carga horária 20 horas

Software base MudBox

Metodologia Curso prático simulando laboratório

Certificados Certificado reconhecido internacionalmente, emitido pela Autodesk

Pré requisitos 3D Max

Desenvolvido por artistas profissionais das indústrias de cinema, jogos e design, o software Autodesk® Mudbox™ 2016 oferece aos profissionais de modelagem 3D e artistas de textura a liberdade para criar sem a preocupação com detalhes técnicos. Principal solução para pintura texturizada e escultura digital, o Mudbox 2016 combina uma interface de usuário altamente intuitiva a um poderoso conjunto de ferramentas criativas para criar modelos 3D com altíssimo nível de detalhes. Quebrando os padrões dos aplicativos tradicionais de modelagem 3D, o Mudbox 2016 oferece recursos de modelagem 3D orgânica com pincel, o que desperta o processo criativo.

Pintura texturizada

O novo fluxo de trabalho de pintura texturizada focado na produtividade, oferecido na solução de escultura digital e pintura texturizada do Autodesk Mudbox, simplifica de modo substancial o processo de pintura de texturas múltiplas difusas, com saliências, espelhadas e refletivas em diversos mapas de alta resolução. Pinte diretamente sobre os modelos 3D para adicionar detalhes apenas onde for necessário, independente da distorção UV ou complexidade da superfície. Pinte imagens de referência no modelo a partir do espaço da tela utilizando o pincel de projeção (Projection brush). Com o Mudbox 2009 também é possível pintar múltiplos mapas em múltiplas malhas simultaneamente, e atribuir múltiplos unidades UV em uma única malha para alcançar a produtividade máxima.

Avanços no desempenho

O Mudbox 2016 eleva a modelagem 3D a um novo patamar graças aos avanços notáveis na manipulação de câmera e na velocidade de pincel, permitindo que você trabalhe de forma interativa com modelos 3D completamente subdivididos em dezenas de milhões de polígonos.

Exibição em tempo real da evolução do modelo

O Mudbox 2016 traz uma série de novas tecnologias de exibição que aumentam o poder da OpenGL® API e das eficientes placas de vídeo atuais para oferecer um ambiente detalhado de exibição em tempo real da evolução do modelo, à medida que manipulações são feitas. Isto possibilita realizar apresentações interativas de melhor qualidade para a avaliação de clientes e diretores de arte.

Mapas, texturas e materiais múltiplos

A avançada tecnologia de renderização GPU em tempo real do Mudbox tem o poder de exibir múltiplos mapas e canais de textura (inclusive saliências e reflexos) por malha, e múltiplos materiais na cena, ao mesmo tempo em que ainda oferece desempenho de escultura e pintura interativa em modelos complexos, de alta resolução.

Sombras múltiplas, rápidas e precisas

A capacidade de projetar sombras de forma precisa a partir de várias fontes de luz significa que os artistas podem validar a eficiência da forma de seus modelos; por exemplo, certificando-se de que os olhos de um personagem não estejam continuamente sombreados por uma sobancelha muito saliente ou que um ambiente seja convincente a partir de todos os pontos de vista.

Iluminação de imagens HDR

As imagens HDR (alta faixa dinâmica) podem ser utilizadas como fontes de luz, permitindo que os usuários avaliem tanto a forma quanto a cor dos modelos no contexto das condições alvo de iluminação do ambiente.

Filtros de janelas de visão

Apresentações interativas mais realistas agora são possíveis graças à inclusão de uma série de filtros de janela de visão, inclusive oclusão de ambiente, profundidade de campo e mapeamento de tons.

Área de trabalho maximizada

O Mudbox 2016 oferece a opção de esconder elementos da interface de usuário durante o trabalho e, por empregar teclas de atalho padronizadas para controlar a câmera, permite que os artistas maximizem a área de trabalho para preencher quase toda a tela.

Interoperabilidade avançada com Autodesk Maya e Autodesk 3ds Max

O Mudbox 2016 oferece interoperabilidade avançada com o Autodesk® Maya® e o Autodesk® 3ds Max® por meio da combinação aprimorada dos mapas normais do Maya e do 3ds Max. O Mudbox também utiliza como padrão os mesmos atalhos de teclado do Autodesk Maya para manipulação de câmera.

Interface de usuário voltada para o artista

O Mudbox 2016 continua a oferecer uma interface de usuário altamente intuitiva, proporcionando total liberdade de criação. Seja para explorar formas para o design de produtos ou criar personagens ricos em detalhes para projetos de cinema e jogos, o Mudbox deixa você esquecer os detalhes técnicos e se concentrar apenas na arte da modelagem 3D.