

Cursos Férias da Páscoa – **Curso de Maya**

Duração : 15 horas

Custo : 45,00€

Programa

1. Introdução ao Autodesk Maya
 - a. Programas 3D de modelação e animação
 - b. Navegação pelos Menus
 - c. Conhecer os objectos do Maya - Shelves
 - d. Introdução à caixa de ferramentas - Tool Box
 - e. Conhecer os recursos para animação - Time Slider
2. Trabalhar com as Vistas do Maya - ViewPanels
 - a. Configurar a área de trabalho do Maya - Trabalhar com Panels
 - b. Navegação nas Vistas do Maya - Tumble, Track e Dolly
 - c. Visualizar os objectos no Maya - Smooth Shade All, Wireframe, Use All Lights, Textured
 - d. Optimizar o Acesso aos Recursos do Maya - HotBox e Marking Menus
3. Conhecer e Manipular os Objectos no Maya
 - a. Criar objectos - Trabalhar com objectos e nodes
 - b. Recursos para Manipulação de Objectos - Manipulators e Pivot Points
 - c. Trabalhar com as Hierarquias de Objectos - Parent e Unparent
 - d. Duplicar Objectos - Duplicate
 - e. Criar Grupos de Objectos - Groups
4. Noções de gestores do Autodesk Maya
 - a. Gestores de Propriedades - Attribute Editor e Tool Settings
 - b. Trabalhar com Camadas - Layers
 - c. Alterando Propriedades de Forma Rápida - Channel Box
5. Introdução à Modelação no Maya
 - a. Conhecer os Tipos de Selecção - Hierarchy, Object Type, Component Type
 - b. Trabalhar com curvas - Curves
 - c. Modelar com Nurbs - Superfícies Controladas por Pontos
 - d. Esculpir com Polígonos - Polygons
6. Treinar a Modelação no Maya
 - a. Criar um Castiçal - Nurbs, Revolve
 - b. Concluir o Castiçal - Nurbs, Control Vertex
 - c. Iniciar o Desenvolvimento de colunas de áudio para o Computador - Criando a Forma Primitiva
 - d. Finalizar as colunas de áudio para Computador - Acrescentando os Detalhes

7. Definição de materiais de cena e renderização

- a.** Configurar Materiais - Attribute Editor
- b.** Conhecer o editor de Materiais - Hypershade
- c.** Trabalhar com luzes - Lights
- d.** Renderizar no Maya - Render View
- e.** Configurar e Renderizar uma Cena - Render Options
- f.** Definir texturas para o castiçal - Trabalhar com materiais procedurais
- g.** Aplicar imagens em geometrias - Atribuindo texturas bitmap
- h.** Exemplo Prático - Iluminar uma Sala

8. Criar Animação no Maya

- a.** Marcar Propriedades no Tempo - Keys
- b.** Conhecer os tipos de câmara disponíveis no Maya - Camera, Camera and Aim, Camera Aim and Up e stereo Camera
- c.** Trabalhar com Deformadores - Non-Linear Squash, Non-Linear Bend
- d.** Exemplo Prático - Gota a cair na Água
- e.** Exemplo Prático - Animar uma a Câmara e Renderizar o Projecto