

Alias Maya Unlimited

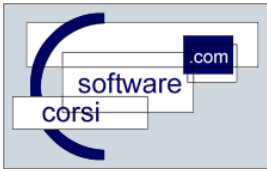
Il software Maya ha avuto, soprattutto, il pregio di aver introdotto nel campo della progettazione molte innovazioni che successivamente si sono imposte come standard per tutte le altre case produttrici di programmi 3D.

Un esempio sono gli incredibili strumenti di modellazione; uno fra tutti è Artisan, un morbido scalpello con cui si possono scolpire anche le superfici complesse e i particolari più minuti in maniera assolutamente intuitiva.

La concezione della cinematica inversa è stata strutturata in modo da permettere all'utente di riprodurre con pochi passaggi l'animazione delle articolazioni dei propri personaggi in maniera iperrealistica e la simulazione della dinamica sia particellare, che dei corpi più grandi, riesce a ricreare perfettamente la realtà, permettendoci, ad esempio, di generare una perfetta simulazione di una tempesta di sabbia o di vestiti che si muovono al vento.

FUNZIONI PRINCIPALI:

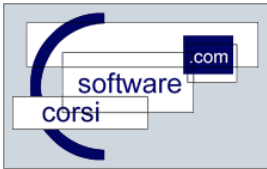
- Definizione di un Progetto.
Gestione delle viste.
La finestra HotBox.
Viste ortogonali.
Vista Prospettiva.
Vista Cinepresa.
Impostazione della visualizzazione Display.
Gestione dell'Hypergraph.
Gestione del Dependency Graph.
Nodi e Gerarchie.
Hot key – sposta- ruota - scala.
Funzione di nascondi gli oggetti.
Zoom, panoramica e rotazione delle viste.
Uso dei metodi di navigazione standard.
Configurare e personalizzare le viste.
Metodi di selezione.
Funzione del Perno.
Ripristino dell'interfaccia.
Creare e salvare un Layout.
selezionare i sotto menu oggetto.
Selezione e modifica dei CV.
selezione e modifica delle Isopam.
selezione e modifica Surface Point.
Funzione Delete History.
Finestra Outline.
Imparentare gli oggetti.
Selezione diretta.
Selezione da un elenco.
Vincoli Trasformazione.
Strumenti Trasformazione.
Copie, istanze e riferimenti degli oggetti.
Rifletti gli oggetti selezionati.
Serie.
Uso del pannello Crea.



Creazione di un oggetto poligonale.
Creazione di un oggetto Nurbs.
Creazione di un oggetto SubDivision Surface.
Primitive standard.
Primitive avanzate.
Creazione di Oggetti composti.
Utilizzo delle Funzioni Booleane
Funzione Loft.
Lavorare con le Spline.
EP Curve Tool.
CV Curve Tool.
Creazione di Forme.
Surface Planar.
Strumento Trim Edge.
Funzione Attach Surface.
Funzione Align Surface.
Funzione Intersects Surface.
Strumento Trim Tool.
Forme renderizzabili.
Funzione Extrude, normale e lungo un percorso.
Modificatori parametrici e dipendenti dalla topologia.
utilizzo dei modificatori NonLinear.
Modificatore Bend.
Modificatore Flare.
Modificatore Sine.
Modificatore Squash.
Modificatore Twist.
Modificatore Wave.
Creazione ed Utilizzo dei Layer.
Creazione di Superfici Revolve.
Creazione di Superfici Bevel.
Creazione di Superfici Birail.
Convertire un oggetto Poligonale in Nurbs.
Convertire un oggetto Nurbs in Poligonale.
Convertire un oggetto SubDivision in Poligonale o Nurbs.
Utilizzo del Deformatore Lattice.
Utilizzo del Deformatore Sculpt.
Utilizzo del Set Driven Key.
Utilizzo dei Locator.

LUCI:

- Uso delle luci.
Proprietà della luce.
Proprietà delle ombre.
Parametri generali di illuminazione.
Luci Direzionali.
Luci Spot.
Luci d'ambiente.
Punti Luce.
Luci Volumetriche.
Valore Penombra Angle.



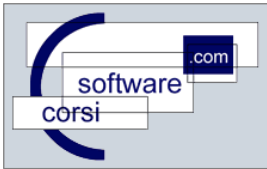
Valore Depth map Shadow.
Funzione Hardware Lighting.
Dmpa Resolution.
Dmpa Filter Size.
Impostare le luci per i sistemi particellari.
Escludere gli oggetti dall'illuminazione.
Luci con Mental Ray.

IL RENDERING:

- Funzione e settaggi della finestra Render view.
Funzione del Software Render.
Funzione del Hardware Render.
Funzione del Mental Ray Render.
Impostare il Motion Blur.
Impostare il Ray Trace.
Impostare la Riflessione.
Funzione Batch render.
Resolution Gate.
Impostare l'Antialiasing.
Hardware Render Buffer.
Renderizzare una scena.
Renderizzare una sequenza.
Visualizzare la sequenza.
Impostare un immagine di sfondo.

I MATERIALI:

- Finestra HyperShade.
La barra Create.
Work Area.
Le Tab.
Menu Graph.
General Utilities.
Creazione dei materiali (shaders).
Uso dei vari ombreggiatori (anisotropic, blinn, lambert, ramp shader....).
Componenti del materiale.
Assegnazione dei materiali agli oggetti.
Hardware Texturing.
Migliorare l'anteprima Texture.
Input and Outpu Connection.
Creare delle Connessioni.
Planar Mapping.
Utility 3D Placement.
Finestra UV texture Edit.
Maschera Alpha.
Creazione di una Texture di Bump.
Creazione di un materiale Effetto Cartoon.
Crazione dell'effetto "sporco".
Creazione di Nuvole realistiche.
Creazione del Materiale Vetro realistico.
Creazione dell'effetto pozzanghera.



Creazione di un materiale Double-Side.
Creazione di un Ghost Shader.

OSSATURE:

- Creazione di un ossatura (Joint tool).
Creazione di un IK (cinematica Inversa).
Set Preferred Angle.
Constrain Point.
Constrain Orient.
Constrain Pole Vector.
Funzione Bind Skin.
Smooth Bind.
Rigid Bind.
Detach Skin.
Go to Bind pose.
Creazione ed utilizzo di un Flessore.
Creazione ed Utilizzo di una muscolatura.
Funzione Delete Non-Skin History.
Creazioni di Espressioni per il controllo dell'ossature.
Creazione di un Nodo Character.

ANIMAZIONE:

- Gestione della Timeline
Inserimento delle Keys
Finestra Graph Editor:
 - Infinity.
 - Cycle with Offset.
 - Cycle.
 - Bake Channel.Il Time Range.
Finestra Trax Editor.
Funzione Auto Key.
Comandi a tastiera per gestire le animazioni.
Principi e metodi di animazione.
Visualizzazione e copia delle chiavi di trasformazione.
Creazione di un animazione procedurale.
Inserimento di un File Audio.
Sincronizzazione dell'Audio.
Caratteristiche delle cineprese.
Gestione e animazione delle cineprese.
Testare l'animazione.
Finestra Dope Sheet.
Finestra Blend Shape (morphing).
Le espressioni facciali.
Animare lungo un percorso.
Animare un estrusione.