



Corso Maya 3D

Programma didattico

Fase 1 – Prelezione

1. Primo incontro con il docente e introduzione al metodo didattico
2. Valutazione del livello di partenza dell'allievo
3. Perfezionamento degli obiettivi del corso
4. Controllo degli strumenti e dei dispositivi

Fase 2 – Programma Didattico Business

Modulo 1 – Interfaccia e gestione dell'ambiente 3D

Prendere confidenza con Maya e il workflow

- Interfaccia, viewport e navigazione
- Hotbox e gestione rapida degli strumenti
- Personalizzazione del workspace
- Organizzazione della scena e dei progetti
- Shortcut e ottimizzazione del lavoro

Modulo 2 – Selezione, trasformazioni e organizzazione

Controllare gli elementi nello spazio 3D

- Strumenti di selezione e gestione oggetti
- Trasformazioni: muovi, ruota e scala
- Pivot e sistemi di riferimento
- Snap e precisione nella modellazione
- Outliner, gruppi e layer

Modulo 3 – Modellazione 3D (base e avanzata)

Creare oggetti e strutture tridimensionali



Eccezionale | TrustScore **4.8**

Offriamo corsi su misura e personalizzati per tutti i livelli, garantendo qualità e risultati grazie a docenti esperti e metodologie all'avanguardia



CHIAMACI GRATUITAMENTE
02 899 195 66



CERTIFICATO DI GARANZIA

- Primitive poligonali e modellazione base
- Operazioni booleane
- Strumenti di modellazione: extrude, bevel, bridge
- Introduzione a NURBS e superfici
- Modellazione con simmetria e strumenti avanzati

Modulo 4 – Modellazione poligonale e topologia

Ottimizzare la geometria per utilizzi avanzati

- Gestione di vertici, edge e poligoni
- Quad Draw e retopology
- Ottimizzazione della mesh
- Controllo della topologia
- Preparazione per animazione e rendering

Modulo 5 – UV Mapping e materiali

Preparare i modelli per il rendering

- UV Editor e gestione coordinate
- Unwrap manuale e automatico
- Organizzazione UV e controllo distorsioni
- Hypershade e materiali PBR
- Texture, bump, normal e displacement

Modulo 6 – Luci, camere e rendering

Costruire e finalizzare la scena

- Tipologie di luce e illuminazione realistica
- Utilizzo HDRI
- Gestione camere e profondità di campo
- Impostazioni di rendering
- Ottimizzazione qualità e performance

Modulo 7 – Animazione e rigging base

Introdurre movimento e controllo

- Keyframe e timeline
- Graph Editor e gestione animazioni
- Introduzione al rigging
- Joint, IK/FK e skinning base
- Animazione di oggetti e personaggi semplici

Modulo 8 – Dinamiche e progetto finale

Applicare le competenze in un flusso completo

- Introduzione alle dinamiche e simulazioni
- Particelle, fluidi e cloth base
- Gestione cache e performance
- Sviluppo progetto finale
- Rendering ed esportazione output

Fase 3 – Preparazione per il lavoro

Grazie alla collaborazione con [CV&Lavoro](#), mettiamo a disposizione dei nostri studenti un supporto professionale e altamente personalizzato che include:

1. *Redazione del curriculum vitae, efficace e ottimizzato per i sistemi ATS*
2. *Creazione di una lettera di presentazione su misura, in linea con il profilo e il percorso formativo*

3. *Ottimizzazione del profilo LinkedIn, oggi fondamentale per la ricerca di opportunità in ambito digitale e non solo*
4. *Supporto pratico alla ricerca attiva del lavoro, con strumenti e strategie collaudate*
5. *Indicazioni su come rispondere agli annunci e proporsi in modo mirato alle aziende*
6. *Preparazione ai colloqui di lavoro*
7. *Lezioni pratiche e interattive, con esempi concreti*
8. *Materiale didattico e assistenza per dubbi, revisioni e miglioramenti”*

N.B

Riservata ai privati, non previsto per i corsi aziendali o per gli enti pubblici