

LAB LEZIONE 24 NOVEMBRE



Stato dell'arte nella produzione

PRODUCTION PIPELINE

→ costruire oggetti 3D con uno schermo bidimensionale

- ♥ MODELING;
- ♥ TEXTURING, concetto legato ai materiali;
- ♥ LIGHTING AND RENDERING;
- ♥ ANIMATION;
- ♥ RIG, struttura dello scheletro;
- ♥ DYNAMICS, sistemi parcellati;
- ♥ CODING, scripting.

RENDERING:

come vanno trattati tutti i pezzi.

Maya: DEMO AND BREAKDOWN ANALYSIS

→ ILM (azienda)

[/youtu.be/aqJdbgsVTdg](https://youtu.be/aqJdbgsVTdg)

Analisi → Rango

(character development → production pipeline)

Ambiente

- niente di iper geometrico

Luci riflesse

- piume che reagiscono ad acqua e luci

• La polvere è un sistema parallelo

→ sunset

→ 0.14" sviluppo del personaggio (x progetto)

→ 1 LOW RES.

2 DETTAGLI;

3 PARTI SCOLPITE (Es. i denti)

4 PLUGIN / Substance o Zbrush;

HIGH RES

5. maya = texture e materials
≠ environment

6. Ambienti + cappello {PRO E CONTRO}

7. Foto di sfondo o ambiente
modellato pezzo per pezzo.

Look Develop - Rango

<https://youtu.be/79EHGl6Jnrc> Jurassic World

<https://youtu.be/vRlPpgzovYU> ILM prog p.

