

## AUTO DESK MAYA - poziom podstawowy

- Podstawy teoretyczne pracy z grafiką 3D
- Podstawy pracy w pakiecie 3D na przykładzie programu Maya
- Interfejs programu Maya
- Koncepcja projektu i organizacja sceny 3D
- Podstawowe operacje na obiektach
- Modelowanie w oparciu o wielokąty i powierzchnie podpodziału (subdivision surfaces)
- Modelowanie w oparciu o powierzchnie NURBS
- Tworzenie i edycja map współrzędnych UV
- Tworzenie i edycja map tekstur przy wykorzystaniu programów Adobe Photoshop oraz Maxon BodyPaint
- Oświetlenie i rendering: reguły oświetlania sceny 3D za pomocą różnych źródeł światła (w tym IBL oraz Global Illumination); kontrolowanie cieni; przegląd możliwości modułu renderującego Mental Ray w zakresie tworzenia realistycznych obrazów i animacji 3D
- Podstawy animacji
- Podstawy tworzenia i animowania postaci: konstruowanie szkieletu, mięśni i realistycznie odkształcającej się powłoki
- Podstawy dynamiki obiektów w scenach statycznych i animacjach: interakcja pomiędzy ciałami sztywnymi, giętkimi i sprężystymi; dynamika tkanin; dynamika włosów, futra i sierści
- Podstawy symulacji zjawisk fizycznych: emisja cząsteczek i interakcja cząsteczek z obiektami w scenie
- Kompletowanie projektu i prezentowanie zwizualizowanych scen statycznych oraz animacji