

AUTO DESK MAYA - poziom zaawansowany

- Modelowanie przy użyciu wielokątów, powierzchni podpodziału (subdivision surfaces) i powierzchni NURBS: łączenie technik i zwiększanie efektywności; modelowanie i kształtowanie powierzchni o dowolnym stopniu złożoności;
- Wspomaganie procesu modelowania metodą rzeźbienia: współpraca i wymiana danych z programami ZBrush, Mudbox i Silo;
- Tworzenie i edycja map współrzędnych UV: współpraca i wymiana danych z programem Headus UVLayout;
- Tworzenie i edycja map tekstur w programie BodyPaint: malowanie tekstur bezpośrednio na powierzchni siatki modelu;
- Renderowanie w module Mental Ray: materiały i shadery; specyficzne parametry i ustawienia źródeł światła; precyzyjne kontrolowanie zachowania cieni; renderowanie przy użyciu efektów Global Illumination i Final Gather oraz symulowanie tych efektów przy użyciu tradycyjnych świateł kierunkowych i punktowych; efekty kaustyczne świateł; rozwiązywanie problemów;
- Projektowanie i wizualizowanie scenarii: symulowanie realistycznego oświetlenia naturalnego oraz zjawisk atmosferycznych; efektywne i oszczędne modelowanie; postprodukcja wyrenderowanych obrazów w programach Adobe Photoshop i Adobe After Effects; podstawy kompozycji ujęć w programie Shake;
- Dynamika ciał stałych, cieczy i gazów: modelowanie, animacja i rendering kolizji obiektów o różnej sztywności i sprężystości, efektów atmosferycznych (chmury, mgła, para, dym), pirotechnicznych (ogień, eksplozje) oraz substancji płynnych i półpłynnych (woda, błoto, lawa);
- Dynamika tkanin: modelowanie i animacja w module nCloth;
- Modelowanie, animacja i rendering włosów, futra oraz sierści;
- Wstęp do animacji postaci: konstruowanie szkieletu postaci dwu- i czworonożnych
- Wstęp do animacji postaci: modelowanie realistycznych odkształceń powłoki (skóry) przy użyciu systemu mięśni Maya Muscle;
- Animacja na klatkach kluczowych, nieliniowa, na ścieżce, na warstwach; wstęp do animacji metodą motion capture.