

OBSAH ONLINE KURZU: APLIKACE MAYA 7

V celém kurzu se postupně seznámíme se všemi aspekty produkčního workflow, které vystihují následující body. Všechny body budou mít své vlastní PDF dokumenty, které se postupně budou objevovat na serveru **Lounge** (a později novém **MayaMax 3D.net**) v měsíčních intervalech.

- 1. Úvod do aplikace Maya 7**
- 2. Detailní rozbor uživatelského rozhraní Mayi**
 - výřezy a navigace
 - tvorba, transformace a výběr objektů, Outliner
 - hierarchie objektů, Hypergraph
 - práce se soubory a projekty
 - práce s menu, stavová lišta, Shelf
 - Channel Box
 - ovládání animace
 - Tool Box
 - vzhled výřezů
 - objekty a komponenty, skupiny
 - přichytávání objektů (snapping) a zarovnávání (align)
 - uzly (nodes) a Attribute Editor
- 3. Modelování I – NURBS (Curves/křivky a Patches/pláty)**
- 4. Modelování II – Polygony (Surfaces/plochy, Subdivision Surfaces), Paint Effects**
- 5. Textury a shadery**
 - Hypershade
 - procedurální textury
 - mapování 2D a 3D textur
 - Paint Effects (štětce, 2D, 3D)
- 6. Osvětlení**
 - druhy světel
 - stíny
 - další efekty
 - umístění a nastavování světel
- 7. Animace I - klíče**
 - vytváření animace a klíče, cesty pohybu (Motion Paths)
 - nelineární animace
 - vytváření klíčů a Time Slider
 - editování animace a animačních křivek, Trax
 - omezení (constraints)
 - deformace a rigging
 - animace postav, kostra, IK, přidání síťoviny na kostru
- 8. Animace II – dynamika**
 - částice, emitory
 - rigid a soft body dynamika
 - pole, cíle a kolize částic
 - částicové efekty
- 9. Renderování**
 - kamera – typy a nastavení, Depth-of-field (DOF) a Motion Blur

Maya 7 – výukový online kurz
autor: Jan Kříž,
jan.kriz@a-architectus.com

MayaMax3D.net
3ds Max lounge

- nastavení renderování
- renderování pohledu
- druhy rendererů v Maye – Software renderer a mental ray
- globální osvětlení
- kaustika (caustics)