

## **Трехмерное моделирование и анимация в Maya**

Autodesk Maya — популярный пакет для создания трехмерной графики и анимации. Область применения Maya - компьютерные игры, трехмерная анимация и создание персонажей.

В курсе рассматриваются приемы моделирования, использование материалов, постановка света, визуализация трехмерных сцен.

Срок обучения: - 40 часов

Форма обучения: - очная

### **Программа курса**

#### **Тема 1. Начало работы в Maya**

Пользовательский интерфейс. Ориентирование и навигация в трехмерном пространстве. Элементы управления. Стандартные инструменты. Координаты. Свойства объектов. Привязки. Способы выделения. Группировки. Горячие клавиши.

#### **Тема 2. Работа с примитивами**

Создание примитива. Параметры примитивов. Перемещение, масштабирование, вращение. Моделирование объектов из примитивов. Логические операции с объектами (Boolean). Модификаторы. Деформации. Копирование объектов. Понятие центра тяжести (точка pivot).

#### **Тема 3. Слайны**

Понятие сплайнов. Создание кривых. Разница узлов (corner, smooth, Bezier, corner Bezier). Применение сплайнов в моделировании. Получение сложных форм. Тела вращения.

#### **Тема 4. Редактируемая сетка**

Editable poly. Понятия «Face, Vertex, Edge». Сетка объекта. Инструменты редактируемой сетки «Extrude, Bridge, Chamfer, Bevel, Merge» и др. Моделирование по чертежу в студии. Низкополигональное моделирование.

#### **Тема 5. Моделирование**

Моделирование сглаженных поверхностей. Детализация объектов. Моделирование высокополигональных объектов.

#### **Тема 6. Текстурирование**

UV mapping. Развертки объектов. Текстурирование. Создание материалов. Свойства материалов. Рефлексия. Дисплейсмент. Bump. UV Layout

## Тема 7. Анимация и Риггинг

Создание скелета. Настройка констрейнов. Связка с персонажем Создание анимации. Ключевые кадры. Анимация различных параметров. Кривые анимации. Создание анимационного ролика. Анимация персонажа.

## Тема 8. Дополнительно

Динамика объектов. nCloth. Pain Effect. Fur. Hair.