

MAYA 3D PENTRU INCEPATORI

Despre curs:

Indiferent daca doresti sa devii un designer profesionist de grafica, un specialist in animatie sau doar sa iti dezvolti cunostintele profesionale, cursul nostru de Maya 3D te va ajuta garantat. Maya este o solutie 3D complexa pentru artistii, modelatorii si animatorii care doresc sa realizeze continut vizual de inalta calitate pentru jocuri video, film si televiziune, publicitate prin animatie 3D etc. Acest modul este primul dintr-un set de cursuri dedicate celor care vor sa aprofundeze cunostintele de grafica 3D in Maya.

Ce vei invata:

Acest curs este conceput pentru a te ajuta sa dobandesti cunostinte despre modelarea 3D. Se adreseaza celor pasionati, proactivi, dornici sa lucreze si in afara cursului, deoarece de la bun inceput vei incepe sa modelezi primul tau obiect 3D in Maya.

- Maya 3D User Interface
- Bazele interactiunii cu Maya
- Bazele modelarii in Maya, dar si tehnici avansate
- Realizarea modelului High Poly si geometriei Low Poly
- Texturare si UV-uri



INTRODUCERE / MAYA SI INTERFATA DE UTILIZARE

Ne vom familiariza cu Maya si interfata de lucru. Vom descoperi modul de lucru tipic folosit pentru a modela si textura un obiect pentru un joc de contemporan, precum si etapele necesare (High Poly, Low Poly etc.).

- Durata: 2 ore



BAZELE INTERACTIUNII CU MAYA

Continuam sa ne familiarizam cu interfanta de lucru. Trecem in revista interactiunea cu viewpoint-urile, modurile de selectie, precum si cele mai uzuale comenzi de taste.

- Durata: 2 ore



BAZELE MODELARII IN MAYA - BOX MODELING

Descoperim "Box modeling", o tehnica prin care se porneste de la o forma geometrica simpla (box, sphere, etc) numita si "primitiva" si prin diferite operatiuni se adauga complexitate.

- Durata: 2 ore



CURATAREA SCENEI, TOOLURI SI COMENZI AVANSATE

Aprofundam o serie de notiuni teoretice, precum "Normalele" si "Soft/Hard edge", discutam despre cum eliminam erorile de geometrie si vom invata alte comenzi avansate pentru a eficientiza modul nostru de lucru.

- Durata: 2 ore



METODE AVANSATE DE MODELARE

Invatam notiuni de baza despre folosirea curbelor in modelare, folosind 3 tooluri diferite: EP Curve, CV Curve si Bezier Curve. Pe parcursul sesiunii vom discuta si despre cum realizam extrude dealungul unei curbe.

- Durata: 2 ore



ALTE TOOLURI FOLOSITOARE. DEFORMERI

Trecem in revista o serie de tooluri folositoare, precum modul de lucru in camera 3rd person, align tools sau lucru in simetrie topologica. Ne folosim de deformati pentru a invata cum sa deformam obiecte.

- Durata: 2 ore



REALIZAREA MODELULUI HIGH POLY

Obiectivul acestei sesiuni este de a detalia modelul nostru astfel incat sa arate cat mai realistic posibil cu smooth. Invatam care sunt caracteristicile principale ale unui model High Poly si care sunt metodele de transformare.

- Durata: 2 ore



SCRIPTING IN MAYA

Pentru a imbogati functionalitatea avem la indemana utilizarea scripturilor. Cum se instaleaza, cum se apeleaza si care ar fi cateva exemple utile de scripturi pe care este bine sa le avem la indemana.

- Durata: 2 ore



REALIZAREA GEOMETRIEI LOW-POLY

Low-poly este geometria care va fi folosita efectiv in joc. Asadar, vom intra in detalii privind particularitati si limitari ale acestei geometrii si vom invata care sunt pasii uzuali pentru a realiza geometrie low poly folosind diferite metode.

- Durata: 2 ore



TEXTURI / UV-URI / DIPLOME SI POZE

Incheiem acest curs cu o serie de notiuni despre incarcarea si vizualizarea texturilor, precum si cu o trecere in revista a catorva metode de realizare a UV-urilor.

- Durata: 2 ore