

PROGRAM KURSU „PODSTAWY MAYA”

Dzień szkolenia	Liczba godzin szkoleniowych (45 minut)	Zakres merytoryczny zagadnienia omawiany w danym dniu szkolenia
1 dzień	4 GODZINY	Zapoznanie z podstawami programu Zapoznanie z interfejsem programu Używanie viewportu Ustawienia preferencji programu Tworzenie i edycja obiektów
2 dzień	4 GODZINY	Techiki tworzenia i edycji obiektów Zapoznanie z narzędziami Tworzenie obiektu Zawansowana edycja
3 dzień	4 GODZINY	Grupowanie obiektów Tworzenie hierarchii Tworzenie warstw Hypergraph
4 dzień	4 GODZINY	Tworzenie materiałów Tworzenie i edycja tekstur Tworzenie i edycja UV maps Tworzenie i edycja świateł Tworzenie i edycja kamery Zapoznanie z podstawami renderingu
5 dzień	4 GODZINY	Deformacja obiektu Rigging IK handles Blend Shapes
6 dzień	4 GODZINY	Animacja Praca z TLM Tworzenie klatek kluczowych Graph Editor Tworzenie ścieżek animacji
7 dzień	4 GODZINY	Rendering Mental Ray Ustawienia kamery i światła Raytracing Global Illumination
8 dzień	4 GODZINY	Tworzenie finalnej sceny Egzamin