

Autodesk Maya с нуля до PRO. Тайм-коды уроков

Модуль 1

Урок 1

- 00:04 — Знакомство со спикером
- 00:26 — Темы, которые мы затронем в курсе

Урок 2

- 00:04 — Темы модуля и урока
- 00:56 — Окно при входе в Maya. Первоначальные настройки Maya
- 01:36 — Настройки команд отмены
- 02:15 — Настройки сохранения сцены

Основные понятия

Incremental Save — способ сохранения сцены путём создания нового файла и его последовательной нумерации для возврата на любой этап.

Урок 3

- 00:04 — О панели Toolbar
- 00:35 — Вкладка File
- 00:59 — Вкладка Edit
- 01:20 — Вкладка Create
- 01:27 — Вкладка Select
- 01:53 — Вкладка Display
- 02:05 — Вкладки Windows, Mesh и Edit Mesh
- 02:30 — Вкладка Mesh Display
- 02:40 — Вкладки Curves и Surfaces
- 02:51 — Вкладки Deform и UV
- 03:09 — Про остальные вкладки Toolbar

Основные понятия

Toolbar — панель инструментов.

Деформер — инструмент, который выполняет деформацию объекта по заданному алгоритму.

Урок 4

- 00:04 — Тема урока
- 00:17 — Viewport и как работать с ним
- 01:43 — Функционал тулбара Viewport
- 05:10 — Обзор, категории и настройка камер
- 09:35 — Настройки рендера
- 10:04 — Вынос Viewport в отдельное окно
- 10:32 — Заключение

Основные понятия

Viewport — рабочее пространство, где визуально отображены наши объекты.

Рендер — преобразование сцены в готовый фото- и видеоматериал.

Антиалайзинг — сглаживание объектов с помощью увеличения количества пикселей по краю модели.

Marking Menu — радиальное меню с инструментами.

Урок 5

- 00:04 — Тема урока
- 00:12 — Для чего нужны панели и окна
- 00:28 — Панель Status line
- 01:24 — Панель Toolbox
- 02:00 — Панель Command line
- 02:27 — Панель Help line
- 02:52 — Окно Viewport
- 03:22 — Окно Outliner
- 03:39 — Окно Channel Box
- 04:24 — Окно Tool Settings
- 05:01 — Окно Model Toolkit
- 05:46 — Окно UV Editor
- 06:34 — Окно Hypershade
- 07:09 — Окно Preferences
- 07:27 — Окно Script Editor

Основные понятия

Пивот — начальная точка XYZ-координат. В зависимости от расположения пивота по отношению к объекту изменяется и способ редактирования положения объекта.

Скрипт — как правило, строчка кода, автоматизирующая какой-то цикл действий для упрощения работы.

Урок 6

- 00:04 — Тема урока
- 00:16 — Узлы в Maya
- 01:03 — Демонстрация работы с узлами
- 04:22 — Заключение

Основные понятия

Нода — параметрический узел, имеющий уникальные атрибуты в цепи любого редактируемого объекта.

Урок 7

- 00:04 — Тема урока
- 00:13 — Демонстрация сохранения сцены
- 00:45 — Форматы сохранения сцен в Maya
- 02:22 — Открытие сохранённого проекта
- 03:22 — Экспорт отдельных объектов
- 05:00 — Импорт сохранённых объектов
- 05:49 — Заключение

Урок 7

Основные понятия

Формат Maya ASCII считается более надёжным форматом. Можно редактировать в Блокноте.

Формат Maya Binary — бинарный метод сохранения, использующий числа как основу для сохранения файла, за счёт чего имеет меньший размер.

Формат OBJ Export — простой формат данных, который содержит только трёхмерную геометрию: позицию каждой вершины, связь координат текстуры с вершиной, нормаль для каждой вершины, а также параметры, которые создают полигоны.

Формат FBX Export — универсальный формат, разработанный компанией Autodesk. Позволяет работать с любыми 3D-данными в программе независимо от того, в каком приложении Autodesk и на какой операционной системе была создана сцена. Формат FBX поддерживает все компоненты трёхмерных сцен, а также 2D-, аудио- и видеокомпоненты.

Шейдер — код (программа) для определения окончательных параметров объекта или изображения. Может включать в себя описание поглощения и рассеяния света, наложения текстуры, отражения и преломления, затенения, смещения поверхности и множество других параметров.

Урок 8

- 00:04 — Тема урока
- 00:13 — Зачем нужны горячие клавиши (хоткеи)?
- 01:38 — Обзор Shelf Editor
- 02:19 — Создание нового инструмента
- 04:20 — Редактирование инструмента
- 04:50 — Создание и редактирование хоткеев. Редактор Hotkey Editor
- 10:53 — О Marking Menu в Maya
- 12:54 — Заключение

Основные понятия

Шелф — полка с необходимыми инструментами (обычно используются кастомные полки, собранные художниками индивидуально).

Спасибо за внимание!