

Autodesk Maya*

Hieu Le Minh

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xleminhh@stuba.sk

25. október 2021

Abstrakt

Ja som si vybral na rámcovú tému modelovanie v softvérovom inžinierstve program Autodesk Maya - je to program využívaný na vytváranie 3d animácií. Plánujem sa hlavne zamerať na opis tohto programu, ako funguje, kde sa používa, v akom programovacom jazyku sa píše a tak ďalej. Rád by som ešte spomenul výhody a nevýhody, či sa tento program oplatí používať a na to by som potom nadviazal porovnanie s inými populárnymi programami na animácie.

1 Úvod

V tomto článku sa budeme zaoberať programom Autodesk Maya. Vysvetlím Vám, čo to je za program a potom Vám bližšie tento program opíšem v ďalších častiach t.j. napríklad : vytváranie reálneho vlasu, zostavenie svalov, vytváranie hier a programov pomocou unity 3D a Maya atď.

Tu je explicitná štruktúra článku. Autodesk Maya program je vysvetlený v tejto časti. 2. použitie programu je v tejto časti. 3. Záverečné poznámky prináša časť 4.

2 Autodesk Maya - čo to je?

3 Použitie Autodesk Maya

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.2)(časť 3.3).¹

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [1], ale bolo dokázané, že to tak nie je [2, 3]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [4]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2021/22, vedenie: Ing. Fedor Lehocki, PhD.

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

Autodesk Maya výkonný softvér, ktorý umožňuje 3D animovanie, modelovanie, simulácie, vykresľovanie a ďalšie. Je robustný a všestranný a mnohí ho považujú za priemyselný štandard pre animácie. Veľa známych filmových štúdií používa Autodesk Maya, vrátane Blue Sky Studios, Framestore, Moving Picture Company. Tento softvér bol použitý na animáciu známych a ocenených filmov ako sú „Frozen“ a „Wreck It Ralph“.

Pomocou Maya môžete vytvárať 3D prvky pre film, televíziu a videohry. Zvyčajne to zahŕňa niekoľko rôznych komponentov umenia vrátane vytvárania 3D modelov, zostavovania postavy, animácie, dynamiky, maľovania, osvetlenia a vykresľovania. Maya obsahuje intuitívne a ľahko použiteľné nástroje na zjednotenie všetkých týchto úloh.

Autodesk Maya je dostupný pre operačné systémy Windows, Mac a Linux. Na 1 rok Vás bude tento program stáť 1700 dolárov, čo je v prepočte okolo 1500 eur.

3.1 vytváranie reálneho vlasu

tu bude clanok

3.2 vytváranie svalov

tu bude clanok

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

3.3 Unity 3D a Maya

1. v hre Content Creation for a 3D Game with Maya and Unity 3D
2. vo vyucbe A Gaming Environment to Train Teachers Diagnose Children Learning Disabilities

4 Záver

Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/.