

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. 4. Záverečné poznámky prináša časť 5.

2 Autodesk Maya - čo to je?

3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť ??), a potom na ešte nejaké (časť ??).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.

4 vytváranie reálneho vlasu

tu bude clanok

4.1 vytváranie svalov

tu bude clanok

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

4.2 Unity 3D a Maya

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

5 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/.