

Autodesk Maya 2014: untitled\*

File Edit Modify Create Display Window Assets Animate Geometry Cache Create Deformers Edit Deformers Skeleton Skin Constrain Character Musde Pipeline Cache

Animation

Gen

# VISOKA ŠKOLA ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA



studijski program MTDTV

## KOMPJUTERSKA ANIMACIJA 2

Profesor Dr Marina Kecman

DOBRODOŠLI!

persp

1 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 1.00

1.00 1.00 1 24 24.00 48.00 No Anim Layer No Character Set

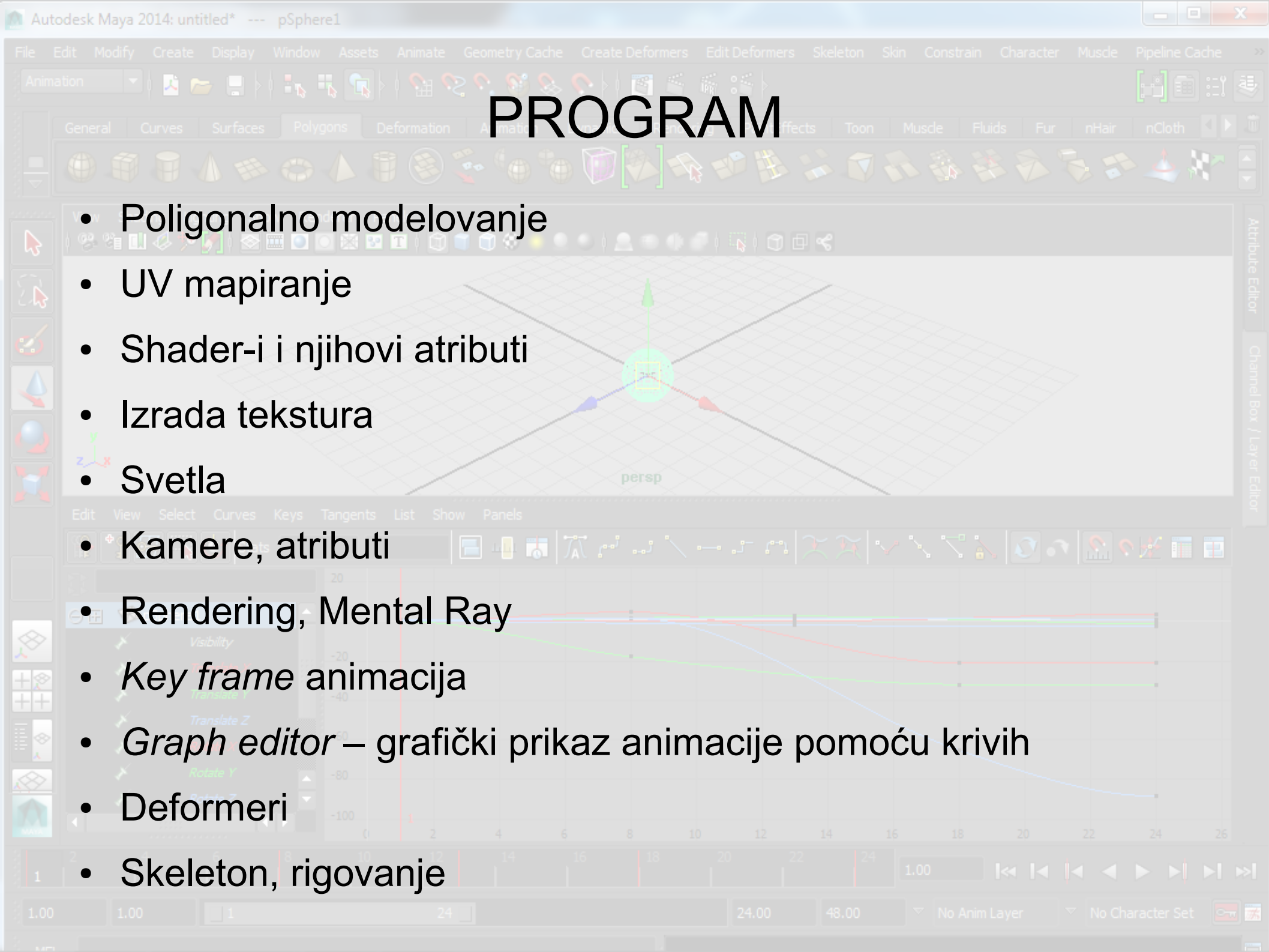
MEL

# CILJ PREDMETA

- Savladavanje osnovnih znanja iz oblasti 3D modelovanja, teksturisanja i renderovanja u Maya 3D programu
- Osnove 3D karakterne animacije

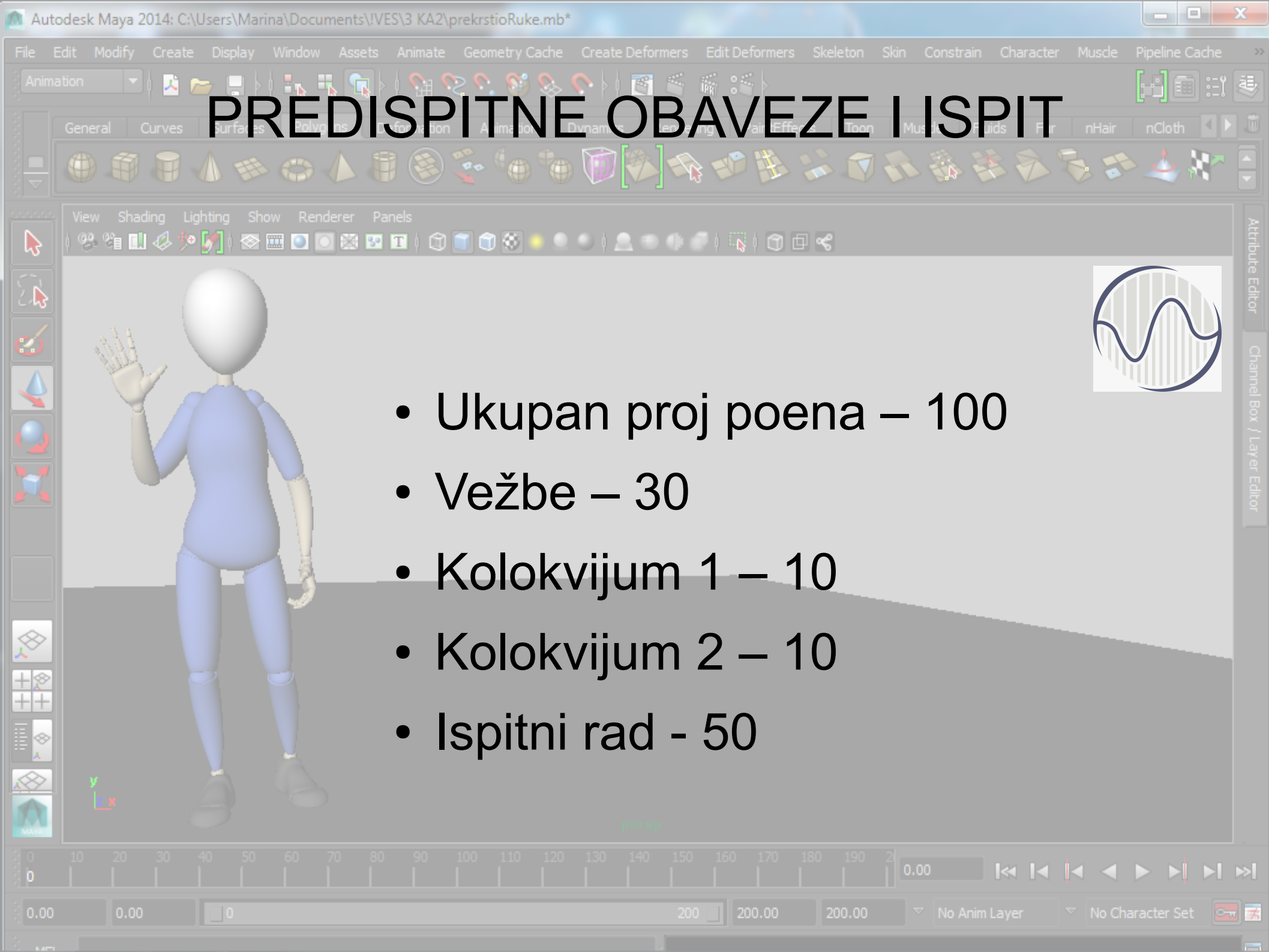
# ISHOD PREDMETA

- Savladavanje kreiranja teksturisanih 3D modela,
- Postavka svetla u scenu, i priprema za fotorealističan i stilizovan rendering
- Upoznavanje sa osnovama karakterne animacije, glume i govora tela,
- Savladavanje mehanike karakterne animacije dvonožnih karaktera



# PROGRAM

- Poligonalno modelovanje
- UV mapiranje
- Shader-i i njihovi atributi
- Izrada tekstura
- Svetla
- Kamere, atributi
- Rendering, Mental Ray
- *Key frame* animacija
- *Graph editor* – grafički prikaz animacije pomoću krivih
- Deformeri
- Skeleton, rigovanje



# PREDISBITNE OBAVEZE I ISPIT

- Ukupan broj poena – 100
- Vežbe – 30
- Kolokvijum 1 – 10
- Kolokvijum 2 – 10
- Ispitni rad - 50