

Курс "Трёхмерная графика и анимация"

Начало курсов: 5 апреля 2008 года, в 10-00, группа до 10 человек.

Целевая аудитория курсов

Курс рассчитан на студентов, выпускников вузов и других учебных заведений, начинающих специалистов в области трёхмерной графики. Обучение будет проводиться по двум основным направлениям: трёхмерное моделирование и трёхмерная анимация. В ходе курса будет осуществляться отбор наиболее успешных кандидатов для стажировки в BIT.GAMES — игровом отделении компании BIT Creative по специальностям 3D-моделер и 3D-аниматор.

Формат проведения курсов

Формат проведения курсов — очно-удаленный. Курс будет разбит на несколько (4-7) этапов. Преподаватель встречается со слушателями, дает часть теоретического материала и задание. Срок выполнения задания — неделя. Через неделю — очередная очная встреча, проверка заданий, разбор полетов, следующая часть теоретического материала и практическое задание. Участники курсов получают доступ к закрытому форуму, на котором смогут обмениваться опытом, выкладывать работы, задавать вопросы и получать ответы от преподавателей курсов и сотрудников компании.

Условия поступления на курсы

Перед началом курсов проводится очное собеседование с кандидатами. На курсы зачисляются только те кандидаты, которые успешно прошли собеседование. Кандидаты на зачисление должны соответствовать следующим требованиям:

1. Иметь начальные навыки работы в каком-либо из основных 3D-пакетов
2. Обладать непреодолимым желанием работать в области трёхмерной графики

Литература и ресурсы, с которыми желательно ознакомиться

1. [Цыпцын Сергей. Понимая MAYA – самое лучшее по Maya](#) (книга достаточно дорогая (3000 рублей), но это на наш взгляд это лучшая книга по Maya);
2. [Перри Харовас, Джон Кундерт-Гиббс, Питер Ли. Maya Complete. Уроки мастерства;](#)
3. Ресурсы посвященные трёхмерной графике: www.cgtalk.com, www.cgtalk.ru, www.render.ru, www.3dcenter.ru;
4. [Онлайн документация по Maya 2008.](#)

План курсов

1. Интерфейс и устройство (архитектура) 3D-пакета
2. Моделирование

1. Моделирование сплайнами
2. Полигональное моделирование
 1. Различные техники полигонального моделирования
 2. Основной инструментарий моделлера. Настройка интерфейса, hotkeys, marking-menus и простейший скриптинг.
3. Текстурирование
 1. Материалы и текстуры
 2. Текстурные координаты
 3. Инструментарий для создания и редактирования текстурных координат
 4. Обзор вспомогательных программ: Unfold 3d, BodyPaint 3d и других.
5. Основы визуализации (рендеринг)
6. Анимация
 1. Основы анимации, принципы создания анимации
 2. Анимационные инструменты и редакторы пакета
 3. Работа с ключами и анимационными кривыми
4. Персонажная анимация
 1. Система костей
 2. Инверсная и прямая кинематика (IK/FK)
 3. Скиннинг персонажей