

Maya-Übungsbeispiele:

Grundeinstellungen: File> New Scene

History auf ON (rechts neben Filmklappen)

Display >UI Elements > Help Line ON

Modelling im Menü Set

1. Einen Würfel verformen

Create---- Polygonprimitive--- Cube (rechts mit Zahlenfeld alle Zahlen auf 5)

apply- Taste f rückt Kamera heran

Hotbox mit Leertaste ---- DEFORM ---- Create Sculpt Deformer- kleiner

Verbeuler erscheint --- aktiv (Würfel nicht aktiv stellen)

Verbeuler kann skaliert werden.

Verbeuler in Richtung Wandflächen bewegen→ Beule gebildet

Taste 6 zeigt die Haut des Würfels, die ausgebeult ist

2. Eine Wiese mit Gänseblümchen

Neue Szene links oben Icon unter create

Hotbox --- Create---- Light----Directional Light

Hotbox –window--- GeneralEditor-----Visor----flowers

LMT (linke Mousetaste) eine Blume wählen

LMT im Zeichenfeld --- roter Kreis erscheint – Blumen zeichnen

3. Würfel erstellen, einfärben, bewegen

Create—Polygonprimitive---Cube 1Würfel

Edit -----duplicate (rechts daneben klicken – Anzahl auf 4 stellen)-----

duplicate

5 Würfel

einen Würfel aktivieren----RMT klicken--- Material---newMaterial----Phong

Color drücken ---- Farbe wählen --- ACCEPT ---- Taste 6 drücken Würfel

färbt sich

4. Polygone bearbeiten (Hammer formen)

Create—Polygonprimitive---Cube 1Würfel

Mittels Skalierung Stiel grob formen

RMT neben Stiel --- → Face wählen (Aufteilung in Flächen)

View : Wireframe Grünes Drahtgittermodell aktiv

Hammerkopf in spezielle Teilkörper teilen :

Edit Polygons – Split Polygon Tool – o wählen:

Mittels Mouse oberen Teil des Hammers in kleinere Körper aufteilen (mit undo falsche Linien entfernen) Nahtstellen ziehen !

View: shading → Smooth Shade all dunkle Flächen

RMT vertex wählen , um einzelne Punkte zu bearbeiten

Nahtstellen rote Punkte – gelbe Punkte mit Zusatzfenster einfangen

Eventuell mit view kleines Fenster (frame selection mit f) wählen, damit einzufangende Punkte besser zu sehen sind

Edit Polygons –Split vertex

RMT Face wählen

View: shading → Smooth Shade all dunkle Flächen mit blauen Punkten

Hammerklauen erzeugen

Mit Shift select zwei Flächen markieren

Edit Polygon—Extrude face—Channelbox 6 Teilflächen einstellen Extrude face button drücken

Modify > Manipuliertool > Move oder Rotate oder Scale

Teilkörper auswählen und manipulieren

Es können auch mittels Fensterrahmen ganze Bereiche ausgewählt werden, um anschliessend mit dem Manipulator bearbeitet zu werden.

Glätten der Körper:

Flächen beiderseits einer zu glättenden Kante markieren (schraffieren sich)

Polygons >Smooth glättet die Kante (rundet sie ab)

NURBS (B-Splines-Modellierung)

Eierbecher modellieren

Panel >Layout>four Panes

Create > CV Curve Tool

Im rechten unteren View eine Randkurve entwerfen

Punkt 1 bis n , 1 ist Startpunkt n ist Endpunkt, Kanten dreimal gleicher Punkt Start- und Endpunkt auf y-Achse !

Surface >Revolve erzeugt den Rotationskörper

Perspektiv view links oben Shading smooth >Shading all

Drücke 1,2,3 nacheinander zeigt verschiedene Modellierungsgrade des Netzes

Veränderungen am Körper:

Window >outliner Kurve wählen in view rechts unten wieder Kurve mit roten Punkten sichtbar

RMT → Control vertex Punkt antippen Move-Symbol für Manipulation wählen Pfeile am Punkt erscheinen → damit den Punkt bewegen ergibt neue Form!

Animationsaufgabe: Körper auf einer Pfadkurve (Bahn)

1. Modelling, Display -- > UI- Elemente- Rang Slider und TimeSlider aus
2. Create --- Körper erzeugen (Kugeln) und einfärben
3. Create --- CV-Kurve erzeugen (Ansichten vorher wählen, um die Bahn im Raum genauer zu sehen! Kurve mit RMT → Complete Tool beenden
4. Display ---UI-Elemente—Range und Time Slider ein
5. Körper und Bahn gleichzeitig auf aktiv stellen
6. Körper auf 1. Position rücken
7. Animation ---- Motion Path → Attach to motion path Tabelle genau einstellen 0-240 Start/End, Vektoren usw. wie in Help-Beschreibung angegeben → Attach

Punkte 6 +7 mehrfach für alle neuen Positionen des Körpers wiederholen