

## סדנת מידול במאיה

### (1) כללי:

- **שם הסדנא :** מידול במאיה
- **שם המעביר:** יואב גולדנר
- **מטרת הסדנא:** בסדנה נכיר את מאיה ואת מלאכת המידול, מהכלים השונים שמציעה התוכנה ועד לשיטות היעילות.
- **משך הסדנא:** 5 מפגשים של שעה וחצי.
- **דרישות ידע מוקדם (אם יש):** תוכנת מאיה Maya Autodesk 2020 ברשיון סטודנט חינמי (יכול לסייע בתהליך ההורדה לפני תחילת הסדנה). אין צורך בידע קודם באף תוכנה, אך יש עדיפות לרקע בסיסי בשימוש בתוכנות מחשב.

**תיאור הסדנא:** עולם התלת מימד - ובתוכו מאיה - יכול לשרת הרבה מאוד מטרות. החל ממידולים אדריכליים לצורך הדמייה, דרך בניית מודלים הנועדים להדפסה ועד למידול וריג של דמויות שנועדו לאנימציה ולרנדר. מאיה מתמחית בעיקר בכל הקשור לאנימציה בתלת מימד - מידול דמויות, ריג לדמויות, אנימציה לדמויות ורנדר (render) של סצנה בה מוצבים מצלמות, תאורות, וחומרים שונים. הסדנה שלנו גם כן תכוון למידול בהיבט הזה - באופן שמתאים לתהליך ההפקה הקולנועי, אבל את הכלים שנלמד בה אפשר לקחת לכל כיוון שרוצים אח"כ והם יעילים לכולם.

### דגשים חשובים:

תוכנות תלת מימד אינן דומות לתוכנות גרפיקה אחרות, משמע - הן דורשות הסתגלות מסוימת. בתוכנות כאלו, אנחנו עובדים במרחב תלת-מימדי וירטואלי, שקרי, שמוצג כזיוף על פני מסך דו-מימדי. הפער הזה דורש זמן הסתגלות, כדי להפוך את העבודה בתוכנה לאינטואיטיבית, ולא לבזבז זמן עבודה בלמצוא את עצמנו.

בנוסף, כיוון שנעבור על הרבה חומר וטכניקות, זמן התרגול הוא חשוב, כדי לא ללכת לאיבוד בין המפגשים. ולכן, משתי הסיבות הנ"ל, אם אתם חושבים שלא בטוח שיהיה לכם זמן בסמסטר הקרוב להיכנס ולתרגל מאיה לפחות פעם או פעמיים בין מפגש ומפגש - ייתכן ומיותר מבחינתכם להירשם לסדנה.

### (2) פירוט עפ"י מפגשים

<b><u>מפגש 1</u></b>	נכיר את תוכנת מאיה באופן בסיסי - איך להתנהל במרחב התלת מימדי, והכלים הבסיסיים. נראה ממה מורכבת התוכנה, מה החומר מה הפיזיקליות ומהם החוקים שלה באופן כללי.
<b><u>מפגש 2</u></b>	נכיר לעומק את תפריט המידול והמונח mesh. איך ניגשים למידול? מה ההכנות שצריך לעשות לפני? כדי להיכנס בצעד פשוט ובטוח - נתחיל במידול של proxy - חפצים למיניהם, לפני שנדבר על מידול דמות, שמיועדת בסופו של דבר לRig ואנימציה.
<b><u>מפגש 3</u></b>	נתחיל לדבר על טפולוגיה - topology - סידור החלוקות על פני המודל. בשונה מפסל חימר, ה"פסל" שלנו במאיה בנוי בריבועים של פוליגונים - polygons - ויש חשיבות גבוהה לסידור שלהם בהרבה בחינות.

<p>נתחיל לדבר על מידול דמות- בין השאר בהיבט של התנועה הצפויה לה- איך להכין את המודל שלנו לתנועה ודפרומציה- לקראת האנימציה. כמו כן נדבר על appeal-העיצוב של הדמות שלנו, באופן שמושך את עין הצופה.</p>	<p><b><u>מפגש 4</u></b></p>
<p>נדבר על כלי מידול מתקדמים יותר, על כלי הפיסול של מאיה "sculpt poly", ו"על דפורמרים, שהם נגיעה מעולם Rign, בכלים לקיצורי דרך מהירים ויעילים למטרות מסוימות במידול.</p>	<p><b><u>מפגש 5</u></b></p>