

- 考試科目：Autodesk ACU MAYA
- 考試大綱：

基本操作
物件(Object)與零件(Component)點線面編輯模式切換...
各種視角切換方式
基礎功能視窗位置：Outliner、Material Editor、Render Setting...
物件基礎屬性 Channel box 與 Attribute Editor 詳細屬性與數值調整方式
Tool 工具屬性與調整座標系
建模工具
Modeling tool kit 基礎建模工具與 Modeling 模組
Polygon 建模指令：Boolean、Bridge、Bevel、Extrude...
Polygon 快速選取指令
History 動作紀錄、參數調整、刪除動作紀錄...
燈光與攝影機
基礎燈光:Spot Light、Point Light...
基礎燈光陰影類型、適用範圍：Depth Map Shadow、Ray Trace shadow...
攝影機參數設定：Focal Length、FOV...
攝影機與場景畫面、輸出畫面關係
材質與貼圖
基礎材質與 Arnold 材質種類
貼圖 UV 投射類型：平面投射、球狀投射...
基礎材質貼圖類型：Color、Transparency、...
UV 工具操作：Unfold、黏合、切割...
UV 正反面判斷、擠壓、拉伸、匯出 UV...
動畫與彩現
Keyframe 關鍵影格線性型態：Linear、Flat...
MotionParh 路徑動畫
Constrain 各類型約束
Playblast 動畫影片預參數設定

Joint 骨架基礎設置
Skin 綁定與恢復
輔助控制器 IK Handle
Human IK 模組骨架
彩現設定面板(Render Setup)基礎
Viewport 2.0 設定
Arnold 基礎功能與設定