

CERTIFY



- 考試科目：Autodesk ACU MAYA
- 適用版本：2023、2024、2025
- 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...

CERTIFY



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