ದೂರವಾಣಿ ಸಂಖ್ಯೆ : 2419677/2419361
ಫ್ಯಾಕ್ಸ್: 0821-2419363/2419301

e-mail : registrar@uni-mysore.ac.in
www.uni-mysore.ac.in

ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ

ಸ್ಥಾಪನೆ : 1916

ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ ಕಾರ್ಯಸೌಧ,
ಕ್ರಾಫರ್ಡ್ ಭವನ, ಮೈಸೂರು-570005

ಸಂಖ್ಯೆ: ಎಸಿ2(ಎಸ್)/31/2018-19

ದಿನಾಂಕ: 05.12.2018

ಅಧಿಸೂಚನೆ

ವಿಷಯ: M.S. Animation ಕೋರ್ಸಿನ ಪ್ರಥಮ ಸೆಮಿಸ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಪತ್ರಿಕೆಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ಮತ್ತು ಪಠ್ಯಕ್ರಮದ ಬದಲಾವಣೆ ಬಗ್ಗೆ.

ಉಲ್ಲೇಖ: ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಮಾಹಿತಿ ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಕೇಂದ್ರ (CIST), ಮಾನಸಗಂಗೋತ್ರಿ, ಮೈಸೂರು ರವರ ಪತ್ರ ಸಂಖ್ಯೆ CIST/131/2018-19 ದಿನಾಂಕ 22.11.2018.

******

ದಿನಾಂಕ 08-12-2017ರಂದು ನಡೆದ Animation/BFA in Animation(PG/UG/CB) ಅಧ್ಯಯನ ಮಂಡಳ ಸಭೆಯು 2018-19ನೇ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಾಲಿಗೆ M.S. Animation ಕೋರ್ಸಿನಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಥಮ ಸೆಮಿಸ್ಟರ್‌ನ Visual Communication ಪತ್ರಿಕೆಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯನ್ನು Basics of 3D design ಎಂದು ಪಠ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿ 2018-19ನೇ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಾಲಿನಿಂದ ಅನ್ವಯವಾಗುವಂತೆ ಪರಿಷ್ಕರಣೆ ಮಾಡಲು ಶಿಫಾರಸ್ಸು ಮಾಡಿರುತ್ತದೆ.

ಅಧ್ಯಯನ ಮಂಡಳ ಶಿಫಾರಸ್ಸಿನಂತೆ ಕೇಂದ್ರದಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಬೋಧನೆ ಮಾಡಿರುವುದಾಗಿ ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಮಾಹಿತಿ ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಕೇಂದ್ರ, ಮಾನಸಗಂಗೋತ್ರಿ, ಮೈಸೂರು ರವರು ತಿಳಿಸಿರುವ ಹಿನ್ನಲೆಯಲ್ಲಿ ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ನಿಕಾಯದ ಶಿಫಾರಸ್ಸು ಹಾಗೂ ವಿದ್ಯಾವಿಷಯಕ ಪರಿಷತ್ ಸಭೆಯ ತೀರ್ಮಾನವನ್ನು ಕಾಯ್ದಿರಿಸಿ ಅಧಿಸೂಚನೆ ಹೊರಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

Basics of 3D design ಪತ್ರಿಕೆಯ ಪಠ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ website www.uni-mysore.ac.in ನಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಕುಲಸಚಿವರಿಂದ ಕರಡು ಅನುಮೋದಿಸಿದೆ

5/12

ಉಪ ಕುಲಸಚಿವ(ಶೈಕ್ಷಣಿಕ).

ಗೆ:

1. ಕುಲಸಚಿವರು(ಪರೀಕ್ಷಾಂಗ), ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.
2. ಡೀನರು, ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ನಿಕಾಯ, ಪ್ರಾಣಿಶಾಸ್ತ್ರ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ, ಮಾನಸಗಂಗೋತ್ರಿ, ಮೈಸೂರು.
3. ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಮಾಹಿತಿ ವಿಜ್ಞಾನ ಮತ್ತು ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಕೇಂದ್ರ (CIST), ಸೆನೆಟ್ ಭವನ, ಮಾನಸಗಂಗೋತ್ರಿ, ಮೈಸೂರು.
4. ಅಧ್ಯಕ್ಷರು, ಗಣಕ ವಿಜ್ಞಾನ ಅಧ್ಯಯನ ವಿಭಾಗ, ಮಾನಸಗಂಗೋತ್ರಿ, ಮೈಸೂರು.
5. ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಕಾಲೇಜು ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಮಂಡಳ, ಮೌಲ್ಯ ಭವನ, ಮಾನಸಗಂಗೋತ್ರಿ, ಮೈಸೂರು.
6. ಎಲ್ಲಾ ಉಪ/ಸಹಾಯಕ ಕುಲಸಚಿವರುಗಳು, ಆಡಳಿತ ಶಾಖೆ ಮತ್ತು ಪರೀಕ್ಷಾ ವಿಭಾಗ, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.
7. ಮಾನ್ಯ ಕುಲಪತಿ/ಕುಲಸಚಿವರು/ಕುಲಸಚಿವರು(ಪರೀಕ್ಷಾಂಗ) ರವರ ಆಪ್ತ ಸಹಾಯಕರು, ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯ, ಮೈಸೂರು.
8. ಕಛೇರಿ ಪ್ರತಿ.

MSA: T&P-1.4 Basics of 3D designing

Unit I- The Workspace-User Interface Elements-Menu Sets, menus, status bar, shelf, view compass, tool box, channel box, layers, quick layout buttons, time sliders, range slider, help line, command line, characters, playback controls, Simplifying the User Interface, Hotkeys, Common Menus, Panel Menus, Marking Menus, Recent Commands, Menu Sets, Hotbox Controls, Mouse Buttons

Unit-II

Creating primitive objects, Moving Objects in the 3D Space, Maya View Tools, Layouts, Saved Layouts, Channel Box and Manipulators, Grouping and Parenting, Spline Modelling, About Nurbs (Non-uniform rational B-spline),Creating Curve and Surfaces, Attaching and closing Surfaces, Duplicating curves, Lofting and revolving surfaces, Fast work of importing Adobe Illustrator files into Maya for text and Logo treatments.

Unit-III

Type of lights – usage of each, techniques for each, Light Linking, New linking to Objects (and sets) workflow, Reason for light linking – matching live footage lighting, Light attributes – What you're adjusting and why – show manipulators, Light Fog, Intensity Curves

Unit-IV

Rendering Overview, Maya renders, Shader Networks, Shading Groups, Materials, Lights, Maya architecture, Nodes and Attributes, Hyper Graph, IPR (Interactive Photo realistic Rendering),Motion Blur-OptiFX Techniques and Tips-Occlusion – as applies to light glow, Auto – exposure – as applies to Shader Glow

Lab:

Chapter 1-2 hrs
Chapter 2-10 hrs
Chapter 3-10 hrs
Chapter 4-2hrs

Reference Books:

1. Mastering Autodesk Maya 2016, Todd Palamar, 2015
2. Introducing Autodesk Maya 2016, Dariush Derakhshani, 2016.
3. Autodesk Maya 2016, Basics guide.
4. Autodesk Maya 2015 A Comprehensive Guide, ePub eBook Kindle PDF, 2015.