



Apprendre Maya 2015

54 leçons

Durée estimée : 08h29

Référence : BFEP-275

- Présentation de la formation Apprendre Maya 2015 par Cyril Cosentino
- Navigation dans l'interface
- Travailler dans l'interface
- Création d'un projet
- Choisir le Viewport Shading
- Apprendre les Primitives Polygones
- Les Primitives Nurbs
- L'outil Transformation et Channel Box
- Utiliser le Component Mode
- Utiliser l'Attribute Editor
- Créer des groupes et des Parents
- Comment fonctionne la Maya Hotbox
- Personnaliser les Shelves
- Le Mel Script
- Préparer la modélisation avec un Image Plane
- La palette Modeling Toolkit
- La retopologie avec le Modeling Toolkit
- Atelier pratique de modélisation polygonale : la création en 3D d'un véhicule futuriste
- Utiliser l'extrusion pour modéliser des ailerons - Atelier pratique 2
- Affiner et lisser le modelage polygonal - Atelier pratique 3
- La théorie des Nurbs
- Comprendre les courbes Nurbs
- La modélisation Loft
- Utiliser l'outil Planar pour créer des surfaces
- Utiliser l'outil Extrude à partir d'une courbe
- Créer des formes à partir de profils avec l'outil Birail
- L'outil Boundary
- Créer des biseaux avec le Bevel et le Bevel Plus
- Utiliser le Freeform Filet
- Comprendre les UV et créer une texture simple



Apprendre Maya 2015

54 leçons

Durée : 08h29

Référence : BFEP-275

- Placer des UV sur un visage
- L'éditeur de matières de Maya : l'Hypershade
- Connaitre les différents paramètres des Shaders
- Les principes de l'animation et des clés d'animation
- Animer avec les Deformers
- L'interpolation de formes avec le Blend Shape
- Utiliser le Set Driven Keys pour lier des animations simplement
- Création d'un squelette pour l'animation de personnage
- Créer la peau d'un personnage : le Skinning
- Configurer pour l'animation : le Rigging
- Utiliser le Human IK
- Créer des fluides et de la fumée avec les Fluid Effect
- Créer des tissus avec le nCloth
- Faire des effets de particules avec nParticles
- Créer des cheveux avec le nHair
- Créer des effets de liquides avec le Bifrost
- Créer de la fourrure ou de l'herbe avec le Fur
- Les différents moteurs de rendu
- Les lumières
- Gérer les caméras
- Atelier pratique de rendu avec Mental Ray partie 1
- Atelier pratique de rendu partie 2 - Les réflexions
- Faire le rendu de sa scène
- Conclusion de la formation Maya 2015 par Cyril Cosentino