



## Apprendre Maya 2009 - Techniques fondamentales, Modélisation, Rendu

94 leçons

Durée estimée : 00h27

Référence : BFEP-272

- Le mot de l'auteur avec Tuto Maya09 Notions fondamentales
- Présentation de l'application avec Tuto Maya09 Notions fondamentales
- Menus et palettes
- La hotbox
- Les raccourcis
- Les calques d'affichage
- Les axes et pivots
- Les transformations avec Tuto Maya09 Notions fondamentales
- Palette Outliner
- Hypergraph
- Définition de la modélisation polygonale
- Les primitives polygones
- Les vertex, les faces, les arêtes
- Les booléennes
- Création d'un dossier projet
- Mise en place des éléments, insérer une arête et extrusions (extrude)
- Les biseaux (bevel)
- Création d'un polygone
- La duplication
- Utilisation croisée de plusieurs outils : création des fenêtres
- Création d'un groupe et axe de pivot
- Les axes de symétrie : positionnement des fenêtres
- Création d'étagères et d'équerres puis perçage avec une fonction booléenne
- Utilisation du lissage (smooth) pour la création d'un récipient
- Les paint effect
- Les outils de soudure (merge vertex)
- Création d'une matière souple en mode polygonal : les rideaux
- Utilisation croisée de plusieurs techniques : création d'un étendage
- Déformations avec l'outil 'sculpt polygon tool'
- Ajout de réalisme par l'apposition de briques



## Apprendre Maya 2009 - Techniques fondamentales, Modélisation, Rendu

94 leçons

Durée : 00h27

Référence : BFEP-272

- Outils extract : création d'un boîtier de dérivation
- Finition de la modélisation et conclusion de ce projet
- Définition de la modélisation NURBS
- Les différentes courbes (linear, cubic)
- Les arcs
- Les primitives NURBS (surface nurbs)
- Les contrôles vertex
- Les isoparms
- Hull (cage nurbs)
- Création de la coque du bateau avec les courbes CV (control vertex)
- Ajustement de l'axe de pivot et de l'accrochage grille
- Duplication de la courbe et application de la fonction 'Loft'
- Copie en symétrie
- Finalisation de la coque avec la fonction 'Attach Surfaces'
- Création du pont à l'aide de 'Loft' et 'Rebuild Surfaces'
- Extrusion le long d'une courbe et 'Duplicate surfaces curves'
- Fonction 'Project curve on surface' et trim tool
- Fonction 'Trim edge'
- Raccord des surfaces NURBS avec 'Surface filet'
- Création d'une grille d'aération avec la fonction 'Planar'
- Utilisation croisée de plusieurs techniques : finition de la cabine
- Création d'une échelle
- Création de hublots
- Modélisation de la vitre de cabine avec la fonction birails
- Modélisation de la barre avec les surfaces de révolution
- Duplication selon un axe de pivot
- Création du mât et des voiles en mode polygonal
- Simulation de tissus : les voiles avec ncloth
- Création du socle en modélisation nurbs
- Présentation des outils de texture



## Apprendre Maya 2009 - Techniques fondamentales, Modélisation, Rendu

94 leçons

Durée : 00h27

Référence : BFEP-272

- Placage planar et UV texture editor
- Combinaison avec sew edges
- Placage sur les briques
- Placage automatique avec 'UV auto'
- Autre forme de placage de texture : cylindrique et sphérique
- Récupération de votre UV sous forme d'image avec UV snapshot
- Modification de votre texture sur un logiciel de retouche d'image
- Application de vos textures avec l'hypershade
- Réglage d'une texture avec l'UV automatique
- Application de texture sur différents objets
- Combinaison de matières
- Déformation de texture avec 'Lattice'
- Conclusion avec Tuto Maya09 Notions fondamentales
- Conversion des nurbs en polygone pour texturer
- Ajout des éléments graphiques grâce à Photoshop
- Affectation des matières et des brillances
- Texturage des voiles et application d'un logo
- Les différents moteurs de rendu
- La sortie, le format, la résolution
- Ajout et option de la caméra
- Les différents types de lumière
- Application de 'physical sky' sur la scène fenêtre
- Réglage 'Final Gathering'
- Réglage des 'lens photographic'
- Finalisation des réglages avec Tuto Maya09 Notions fondamentales
- L'occlusion sur la scène fenêtre
- Création d'un cyclo en arrière plan pour le rendu de la scène bateau
- Optimisation du rendu et 'NURBS tessellation'
- Ajout de 'lens photographic'
- HDRI



## Apprendre Maya 2009 - Techniques fondamentales, Modélisation, Rendu

---

94 leçons

Durée : 00h27

Référence : BFEP-272

- L'occlusion sur la scène bateau
- Mot de la fin avec Tuto Maya09 Notions fondamentales
- DEMO - Intro de l'auteur
- DEMO - Raccord des surfaces NURBS avec 'Surface filet'