



## Apprendre Maya 2011 - Ateliers Pratiques et nouveautés Maya 2011

---

66 leçons

Durée estimée : 00h14

Référence : BFEP-273

- Apprendre Maya 2011
- Le mot de Cyril Cosentino avec Tuto Maya 2011
- Quoi de neuf sur Maya 2011
- Nouveautés de l'interface Maya 2011
- Les courbes de Bézier avec Tuto Maya 2011
- Création du socle
- Création du tiroir
- Poignée du tiroir
- Socle métallique
- Normale inversée
- Création de l'axe du bras
- Bras
- Poignée Bras
- Fabrication des UV
- Textures avec Tuto Maya 2011
- Affichage fenêtre (Viewport 2.0)
- Créer l'océan
- Ocean attribut
- WaveHeight
- WaveTurbulence
- Material attributes ocean shader
- Make Boat
- Motor Boat
- Create Wake
- Wake et écume
- Couleur de l'écume
- Container 2d
- Container 2d avec Emitter
- Création d'une flamme 2d (Flame)
- Flame 2D avec force



## Apprendre Maya 2011 - Ateliers Pratiques et nouveautés Maya 2011

---

66 leçons

Durée : 00h14

Référence : BFEP-273

- Container 3D
- Création nuage container 3d
- Fluid et nparticles
- Modélisation du sol
- Mise en place Script
- Modélisation des Rochers
- Plan Caméra
- Textures avec Tuto Maya 2011
- Environnement sous-marin
- Mise en place de la lumière
- Lumières volumétriques
- Caustic
- Animation du 'caustic'
- Paint effect - plantes sous marines
- Animation des plantes sous-marines
- Visualisation du rendu des plantes
- Retouche Rendu
- Conclusion avec Tuto Maya 2011
- Modélisation du corps du scooter sous-marin
- Création des attaches
- Création du guidon
- Création du cache de la protection hélice
- Création de l'hélice
- Animation de l'hélice
- Création des Shaders
- Création des bulles
- Asset manager
- Création Skeleton - méthode standard
- Rigging - SetUp de personnage
- Skinning



## Apprendre Maya 2011 - Ateliers Pratiques et nouveautés Maya 2011

---

66 leçons

Durée : 00h14

Référence : BFEP-273

- Mise en place du plongeur avec le scooter
- Human IK Generation skelette
- Human IK et Mocap
- BakingAnimation
- Animation du personnage et du scooter
- Configuration du rendu pour l'animation