



## Apprendre Maya 2012 - Les nouveautés

---

48 leçons

Durée estimée : 00h05

Référence : BFEP-274

- Cyril COSENTINO se présente
- MAYA 2012, quoi de neuf
- Paramétrage du projet dans Maya 2012
- Création de la géométrie de départ
- Options d'affichage de la fenêtre de travail
- Utilisation de l'outil Insert Loop pour ajouter des segments
- Utilisation de fonctions Select et Delete faces
- Utilisation de l'outil Extract
- Les différentes options d'extrusion
- Placer des images de référence avec Image Plane
- Création des roues à l'aide de primitives 3D
- Améliorer la modélisation avec L'outil Split Interactive Polygon Tools
- Création de la base polygonale du corps de la moto
- Mise en forme du carénage de la moto 3D
- Création du cockpit à partir de la géométrie de la moto
- Détails du carénage
- Ajout d'éléments de transmission
- Dupliquer la géométrie en mode miroir
- Les textures avec Substance
- Création d'un Shader Substance
- Paramètres Substance
- Créer une texture image avec Substance
- Bonus Tools Substance pour Mental Ray
- Les Shaders Substance avec Mental Ray
- Création des UV et des textures
- Créer la texture des murs à l'aide de Baking Occlusion
- Mise en place lumières pour Baking Color
- Baker les lumières et la couleur du décor
- Mise en couleur de la moto
- Mise en place du décor



## Apprendre Maya 2012 - Les nouveautés

---

48 leçons

Durée : 00h05

Référence : BFEP-274

- Animer la trajectoire de la moto à l'aide de Motion Path
- Réglage de l'animation sur la courbe CV
- Animer les roues à l'aide d'expressions mathématiques
- Mise en place des caméras
- Le Camera Sequencer et l'Ubercam
- Régler le rendu temps réel avec projection des ombres
- Hardware 2.0
- Les options de liquide avec les Containers 3D
- Les options de liquide avec les Containers 2D
- Les collisions entre les objets 3D et les liquides
- Le Skeleton Generator de HumanIK
- Le Characterization Tool dans Maya 2012
- Appliquer un mouvement de Mocap à un personnage 3D
- Modifier la trajectoire d'une animation avec MotionTrail
- Le rendu par passes avec les Contribution Maps
- Composite de rendu multi-passes avec Render Target
- Le mot de Cyril Cosentino avec Apprendre Maya 2012
- Quiz