



## Apprendre Maya 7 - Making-Of

---

145 leçons

Durée estimée : 07h17

Référence : BFEP-276

- 7 tonnes 2, production Cube Creative
- Le mot de l'auteur avec Tuto Maya 7
- ouverture du logiciel
- barre des menus et statusline
- shelf
- barre d'outils avec Tuto Maya 7
- barre des temps et rangeslider
- barre de commande : mel
- barre d'aide
- channelbox
- attribut editor
- navigation avec Tuto Maya 7
- aperçu vue 3D (shading)
- objet
- sous-objet et groupe
- outliner avec Tuto Maya 7
- calques
- méthode de travail avec Tuto Maya 7
- la modélisation avec Tuto Maya 7
- importation et positionnement des guides
- créer un polygon
- extrusion d'une face
- extrusion de plusieurs faces
- notion de pivot
- la copie et l'instance
- le split polygon tool
- application avec Tuto Maya 7
- faces
- edges
- vertex



## Apprendre Maya 7 - Making-Of

---

145 leçons

Durée : 07h17

Référence : BFEP-276

- faces, edges et vertex
- application avec Tuto Maya 7
- créer une face avec append to polygon tool?
- souder des edges et des vertex
- lattice avec Tuto Maya 7
- sculpt geometry tool
- bend
- twist
- soft modification
- smooth avec Tuto Maya 7
- suppression du smooth de l'historique
- smooth proxy
- application, méthode de travail avec le smooth proxy
- avec le  $\text{\AA}$  split polygon tool  $\text{\AA}$
- avec le  $\text{\AA}$  bevel  $\text{\AA}$
- avec le  $\text{\AA}$  split edge ring tool  $\text{\AA}$
- avec le  $\text{\AA}$  cut face tool  $\text{\AA}$
- manipulation avec Tuto Maya 7
- exemple avec l'import de la tête
- position de l'oeil avec utilisation du  $\text{\AA}$  snap  $\text{\AA}$
- symétrie des yeux
- afficher ou masquer un objet
- création des cils avec le  $\text{\AA}$  snap  $\text{\AA}$
- création des cils avec  $\text{\AA}$  extrude edges  $\text{\AA}$  et le  $\text{\AA}$  separate  $\text{\AA}$
- automatisation :  $\text{\AA}$  mirror geometry  $\text{\AA}$
- coller les  $\text{\AA}$  edges  $\text{\AA}$  : merge edge tool
- automatisation : merge multi edges
- explication simplifiée avec un cube
- déformation
- symétrie



## Apprendre Maya 7 - Making-Of

---

145 leçons

Durée : 07h17

Référence : BFEP-276

- connection àÇ in-between àÈ
- lier deux àÇ blendshapes àÈ avec le àÇ connection editor àÈ
- àÇ blendshapes àÈ en parallèle
- lisser un objet avec ses àÇ blendshapes àÈ
- importation du corps
- combine et merge
- lissage avec Tuto Maya 7
- principe avec Tuto Maya 7
- création d'un matériau (lambert)
- application d'une texture procédurale : le damier
- application sur un cube
- application sur une sphère
- projection planaire
- projections cylindrique et sphérique
- projections automatiques
- explications, but recherché
- application de la projection planaire
- application de la projection cylindrique
- application de la projection sphérique
- fonction àÇ relax UV àÈ
- fonctions de déformation d'UVs
- export de l'image UV en vue du travail de textures
- ouverture du fichier des UVs
- présentation du travail de retouche pour la texture couleur
- texture de couleur
- texture de transparence
- texture pour la simulation du relief: àÇbumpàÈ
- texture de brillance : àÇ specular àÈ
- application d'autres textures sur de nouveaux matériaux
- introduction et mise en place



## Apprendre Maya 7 - Making-Of

---

145 leçons

Durée : 07h17

Référence : BFEP-276

- positionnement et manipulation
- la directionnelle
- paramètres avec Tuto Maya 7
- ombre en 'Depth map'
- paramètre de rendu : àÇ render globals àÈ
- ombre en 'raytrace'
- lumière àÇ point light àÈ
- attribuer ou non une lumière à un objet
- mise en pratique de la lumière directionnelle
- présentation avec Tuto Maya 7
- la barre des temps àÇ time line àÈ et les clefs d'animation
- parenter deux objets
- système de parenté pour une jambe
- animation poser des clefs, jouer l'animation
- création de la chaîne d'os
- duplication de chaîne d'os
- symétrie d'un système d'os
- os et outils correspondants
- animation directe (trompe)
- cinématique inverse avec Tuto Maya 7
- différentes contraintes
- placement des 'IK Handles'
- placement des 'locators' (snap)
- contraintes de l'"IK Handle" sur le 'locator'
- parenté des 'locators'
- limites des os
- l'"IK Handle spline'
- les 'clusters' dans l'"IK Handle spline'
- l'orientation des os
- le centre de gravité



## Apprendre Maya 7 - Making-Of

---

145 leçons

Durée : 07h17

Référence : BFEP-276

- importation du 'setup' de l'éléphant
- introduction avec Tuto Maya 7
- notions utiles
- interface de l'outil
- application sur le modèle
- aide de l'animation : poses extrêmes
- définir le  $\text{\AA}$  driven  $\text{\AA}$  et le  $\text{\AA}$  driven  $\text{\AA}$
- application du  $\text{\AA}$  driven key  $\text{\AA}$  pour le tendon de la cuisse et l'écrasement du pied
- importation de l'éléphant prêt pour l'animation
- paramètres de la  $\text{\AA}$  timeline  $\text{\AA}$
- manipulation des clefs
- généralité des objets animables
- interface avec Tuto Maya 7
- les courbes d'animation
- fonctions de copies
- boucler son animation
- $\text{\AA}$  buffer curves  $\text{\AA}$
- techniques d'animation : le retard
- les  $\text{\AA}$  blend shapes  $\text{\AA}$
- visualisation en  $\text{\AA}$  playblast  $\text{\AA}$
- lancement du rendu de la séquence
- lire la séquence avec  $\text{\AA}$  fcheck  $\text{\AA}$
- Demo - Le mot de l'auteur avec Tuto Maya 7
- Demo - 7 tonnes2, production Cube Creation
- Demo - Lancement du rendu de la séquence
- Quiz