



Apprendre modo 501 - Volume 1 - Les fondamentaux

59 leçons

Durée estimée : 10h30

Référence : BFEP-282

- Apprendre modo 501 - Volume 1
- Marc Hermitte se présente avec Tuto Modo 501
- Présentation générale de l'interface
- Manipulation, navigation
- Création de primitives et fenêtre Items
- Supprimer une couche d'objet
- Utiliser la primitive Tube
- SolidSketch
- L'outil Pen et la re-topologie
- Outils Transform, déplacer, rotation et échelle
- Les déformateurs: Modéliser une poire
- Autres déformations et rappel sur la géométrie d'un objet et affichage
- Duplicate Clone, Duplicate Instance
- L'outil Radial Sweep
- L'outil Sketch Extrude
- L'outil Spline Patch
- L'outil Bridge
- L'outil Mirror
- L'outil Slice
- L'outil Tack
- L'outil Bevel
- Le Mesh Sculpt
- Le Vector Sculpt
- Le Sculpt Multi-résolution
- Introduction aux Sub-D-Pixar
- Sub-D-Pixar - partie 2
- Philosophie du ShaderTree
- Les textures procédurales avec Tuto Modo 501
- La transparence dans les matériaux: le verre ou le Sub Surface Scattering
- Introduction au mapping et UV



Apprendre modo 501 - Volume 1 - Les fondamentaux

59 leçons

Durée : 10h30

Référence : BFEP-282

- Déplier un visage avec l'outil Unwrap
- utiliser les outils de Sculpt pour travailler ses UVs
- Activer la symétrie sur les UVs
- L'Area Light, le falloff
- Lumière cylindrique et directionnelle
- Dome Light et fichiers IES
- Point Light, Spot light, effet volumétrique
- Introduction à la radiosit 
- Affiner les param tres de radiosit 
- Introduction au Fur System
- Introduction au Fur System, partie 2
- Influencer les syst me de poil avec l'outil paint
- Application pratique: La souris, partie 1
- Application pratique: La souris, partie 2
- Application pratique: La souris, partie 3
- Les Vertex Maps
- Les Morph Map : cr er un t te simple
- Les Morph Map : cr er les d formations
- Comment utiliser les Morph Map
- Animer une texture et connecter   l'aide du panneau Setup
- Appliquer la logique math matique au reste des  l ments
- Conclusion de l'exercice avec Tuto Modo 501
- Introduction au parentage et   l'inverse kinematic
- Param trer un IK et cr er un ensemble (assembly)
- Param trer l'oscillation des  l ments du corps avec l'Oscillator
- Cr er le cycle de marche
- Introduction au fichiers MDD entre Modo et Lightwave
- Utiliser les fichiers MDD pour animer un  Çbi-pod  
- Le mot de Marc HERMITTE