



Apprendre modo 501 - Volume 3 - modélisation architecturale

53 leçons

Durée estimée : 00h04

Référence : BFEP-284

- Marc HERMITTE se présente avec Tutoriel Modo 501 : Volume 3 : Le Corridor
- Présentation et préparation de la scène 3D
- Analyse de la structure
- Construction des éléments du tunnel, Texturing
- Construction des fenêtres latérales
- Construction des fenêtres du plafond
- Création des locaux techniques
- Texturing de certaines surfaces
- Préparation du modèle
- Détail sur les panneaux techniques
- Construction de tuyaux
- Construction d'une bonbonne
- Construction d'un bloc
- Construction d'un bloc, partie 2
- Modélisation de câbles électriques
- Création de texture, d'UV map et utilisation de l'outil UV Peeler
- Finitions
- Utilisation des caméras, mise en place des lumières et manipulation du Preview Render
- Éclairage, Radiosité
- Théorie des Shaders
- Application du Shader d'occlusion sur le corridor
- Paramètres supplémentaires du Shader Tree
- L'attribut de surface Ambient occlusion (AO), principe d'algorithme, lumière
- L'attribut Baking
- Texturing, Painting, AO théorie
- Texturing, Painting, AO théorie, partie 2
- Outils Gradient
- Baking AO (Ambiant Oclusion)
- Conclusion de la théorie
- Baking AO sur tunnel



Apprendre modo 501 - Volume 3 - modélisation architecturale

53 leçons

Durée : 00h04

Référence : BFEP-284

- Peinture et Texture du Tunnel
- Peinture et Texture du Tunnel, partie 2
- Insertion de texte
- Ajout d'une couche et compactage des couches en une seule
- Travail sur l'Ambiant occlusion Baked et effet de métaux
- Retouche de la couche d'Occlusion
- Appliquer des Presets sur les Nurnies
- Création de textures de Spéculaire et Bump sur Photoshop
- Texturing des Nurnies
- Texturing des Nurnies, partie 2
- Texturing des Nurnies, partie 3
- Duplication du Corridor
- Duplication des lumières, et réglages de l'éclairage
- Trace sur le sol, effet d'usure
- Création d'éclairages supplémentaires
- Création et placement de Spot
- Paramètres de rendu
- Gestion des couches: sauvegarde
- Retouche Photoshop: filtre, toning
- Compo sur Photoshop Partie 1 : Lumière, dégradé, couche claire et foncée, éclairage d
- Compo sur Photoshop Partie 2 : Eclairage indirecte
- Compo sur Photoshop Partie 3 : Utilisation du Zbuffer
- La différence entre une image 32 bits et une image 8 bits