



Ateliers créatifs Maya 2014 - Les nouveautés

42 leçons

Durée estimée : 00h04

Référence : BFEP-433

- Le mot de Cyril Cosentino avec Ateliers créatifs Maya 2014
- Présentation de l'interface Maya 2014
- Les nouveautés
- Interface générale et affichage
- Les différents menus et la palette d'outils
- Le torse et le tronc du Robot
- La tête et le bassin du Robot
- Les bras du Robot
- Les jambes du Robot
- Les pieds du Robot
- Visualisation de la silhouette et retouche
- Modélisation de la tête avec Ateliers créatifs Maya 2014
- Modélisation du torse partie supérieure
- Modélisation du torse partie inférieure
- Apporter des détails au torse
- Modélisation du bras
- Modélisation de la jambe
- Vue d'ensemble du Modeling ToolKit
- Utiliser l'outil Bevel
- Relier des objets avec le Bridge
- Ajouter des arrêtes avec l'outil Connect
- L'outil Extrude
- Créer des faces avec le MultiCut
- Le TargetWeld pour souder
- QuadDraw
- Retopologie sur un visage
- Le ShrinkWrap pour de la Retopologie
- Présentation du Grease Pencil
- Créer des collisions dans le Paint Effect
- Création de matériaux avec Mental Ray



Ateliers créatifs Maya 2014 - Les nouveautés

42 leçons

Durée : 00h04

Référence : BFEP-433

- Le rendu avec Physical Sky et Linear Workflow
- IBL HDRI
- Texturer le Robot avec un aspect jouet
- Placement des lumières
- Configuration du Render Pass pour l'exportation
- Compositer les passes sous Photoshop
- Présentation de Turtle
- Faire du Baking pour le temps réel
- HDRI dans Turtle
- Occlusion
- Les nouveautés du HumanIK dans Maya 2014
- Le mot de la fin avec Ateliers créatifs Maya 2014