



PROGRAMME

Objectifs

- Modéliser des objets 3D.

Public concerné

Artiste graphique, vidéaste, monteur.

Pré-requis

Maya Animation.

Durée : **5 jr(s)**
Coût : **2500 € HT**

Géométrie spatiale

Comprendre l'espace 3D : coordonnées spatiales, plans et projections.
Connaître les objets de translation et de rotation.
Apprendre les aires et volumes des solides de base.

Interface graphique

Sets de menus, status line, shelves.
Masques de sélection.
Barre d'outils, fenêtre partagée Attribute Editor / Tools Settings / Channel Box.
Viewports orthographiques et de perspective.
Hotbox.

Modélisation en Nurbs

Courbes Bézier : créer une courbe par control vertices ou par edit points.
Surfaces prédéfinies, plans et volumes, surfaces de rotation, lofts et birails.
Extrusion en nurbs.
Bevel et Bevel+, sections et projections, filets de surface.
Outils de sculpture, réglages d'affichage et de rendu.

Modélisation en polygones

Comprendre les polygones, les composants de base : vertices, edges et faces.
Créer des polygones, planarité des vertices, les normales à la surface.
Ajouter des détails.
Chamfer, Bevel, Cut, Poke, extrusions des polygones.
Effacer des composants, travailler avec des trous.
Combiner et séparer les polygones.
Opérateurs booléens, lissage, le proxy de subdivision.

Modélisation en subdivisions

Combiner les nurbs et polygones.
Convertir une surface poligonale en subdivisions.
Travailler en mode Polygon Proxy.
Diviser et extruder les faces d'un modèle.
Changer le niveau d'affichage.
Ajouter des détails aux surfaces de subdivisions.
Créer des plis dans les surfaces.