

# MAYA

**PUBLIC** Infographistes, animateurs 3D, architectes, graphistes, photographes, demandeurs d'emploi

**PRÉ-REQUIS** Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)

**DURÉE** 35 heures (5 jours)

**OBJECTIFS** Maîtriser les bases de la modélisation, les textures, la lumière, l'animation et le rendu pour démarrer la production de vos projets dans les meilleures conditions

**FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION :** Attestation de fin de formation

## PRISE EN MAIN

- Découverte de l'interface, modifications, personnalisation
- Gestion des vues, des grilles, des unités
- Les différentes méthodes de sélections objets, Groupes, gelés, cachés
- Coordonnées XYZ, axes, repères, points de pivot, gestion des points absous, relatifs
- Notion d'Objet, Groupe, Parents
- Utilisation d'outils d'alignement, de symétrie et de répétition, les instances, les références objets

## MODÉLISATION

- Les splines : édition des courbes, gestion de maillage 2D vers 3D, Extrusion, Tour...
- Nurbs et polygones
- Modélisation basée sur les primitives, édition du maillage, modificateurs FFD, points, Face, Span...
- Les objets composés (Booléens, shapemerge, Loft...)
- Modélisation LowPolygon avec lissage de maillage
- Notions d'optimisation du maillage Low polygons et High Polygons
- Gestion de l'éditeur Visor
- Matériaux et textures
- Gestion de l'Hypershade
- Notion de shading, texture 2D, 3D, bitmap, procedurals, Camera Mapping...
- Étude approfondie des Matériaux Standards et matériaux Mental Ray
- Coordonnées de mapping UVW, canaux de texture

## LUMIÈRES, CAMÉRAS ET EFFETS

- Créations et gestion de Lumières standards et Mental Ray
- Depth Map Shadows et Ray Tracing
- Gestion d'Eclairage par textures
- Gestion des IBL (HDRI) et Sun & Sky
- Gestion des lens Effects

## RENDU

- Gestion des Caméras
- Gestion des moteurs Maya Software et Mental Ray
- Global Illumination et Final Gather
- Couche Alpha
- Formats d'Export

## DYNAMICS

- Initiation au Fluids 2D/3D
- Rigid Bodies / Soft Bodies
- Initiation aux Générateurs de Particules
- Initiation aux Fields

## ANIMATION

- Keyframing
- La Dope Sheet
- L'Animation Editor
- Les Driven keys
- Le Trax Editor
- Les clusters
- Blend Shape
- Squelettes, IK et FK
- Initiation aux Skins



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur