

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 absolus, 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