

Maya

Code formation : 3015 // Mode de formation : Intra // Temps de formation : 35 heures

OBJECTIFS

Découverte des bases de Maya, l'objectif est d'être familiarisé avec l'interface et les fonctions incontournables. Vous aborderez des connaissances méthodologiques et pratiques sur la la modélisation et l'animation 3D.

PUBLIC CONCERNÉ

Graphiste 3D, Designer, Professionnelle des métiers du cinema, du jeux vidéo, du multimédia.

PRÉREQUIS

Connaissance de base de la modélisation conseillé, maitrise des logiciels de graphisme 2D

CERTIFICATION VISÉE

Préparation au passage de la certification Autodesk 1 passage à l'examen « Certification Maya ACU » inclus.

PROCÉDURE D'ÉVALUATION

Réalisation de cas pratiques

MOYENS MIS EN OEUVRE

Mise à disposition de salles de formation entièrement équipées en matériel 3D : PC, TV 3D, Imprimante 3D.

MODALITÉS D'ACCÈS

Contactez-nous au 09 80 68 26 08 ou par email

PROGRAMME

Mis à jour le : 28 avril 2022

Module 1

Bases du logiciel

- Interface de Maya
- Gestion des fenêtres & optimisation pour la production.
- Axes de transformations & personnalisation des raccourcis
- Primitives, principes des polygones, edges et vertex
- Hotbox
- Principe du Workflow.

Module 2

Modélisation 3D (Objets & Architecture)

- Modélisation polygonale
- Menu Mesh/edit Mesh
- Paramétrage des outils
- Channel box
- Calques
- Curves

Module 3

Modélisation 3D (Objets)

- Modélisation polygonale organique
- Sélection adoucie
- Méthode par extrusion
- Box modeling.

Module 4

Textures & base lightning

- Utilisation de l'hypershade
- Matériaux maya
- UV texture editor & création de textures via photoshop
- Lumières Maya
- Moteur Maya software & hardware et paramétrages de sortie

Module 5

Mental Ray

- Lumières photoniques
- Moteur Mental Ray & ses matériaux
- (DGS, car_paint/metallic_paint, sss, mib_shadow)

Module 6

Rendus & Indirect lighting

- Physical sky / sun
- Global illumination
- Final gathering
- Photons
- Occlusion
- Portal lights
- Optimisation des temps de rendus et formats de sortie.