

Plan de la formation MAYA 2014*

Leader des logiciels de création d'images de synthèse, Maya est fortement utilisé par l'industrie du cinéma, et par les plus grands studios de post-production cinématographique.

Module : 5 jours

Niveau : Initiation

Public : Toute personne souhaitant s'initier à la 3D. Graphistes, designers, monteurs truquistes, décorateurs, photographes, architectes du dessin animé et de la postproduction, technicien du jeu vidéo et du multimédia...

Pré-requis : Connaissance de l'environnement PC

Objectifs : Apprendre à modéliser des objets et réaliser des animations professionnelles avec le logiciel Maya. S'initier à la réalisation 3d.

Matériel Pédagogique : une salle de formation, un poste de travail par participant, un vidéo projecteur.

A l'issue de la formation chaque participant reçoit un support de cours.

Introduction

Présentation maya complete/unlimited

Présentation interface utilisateur:

Les vues (navigation, raccourcis clavier) Axes et systèmes de coordonnées

Les unités Les principales fenêtres d'édition (attribute editor, outliner, hypergraph)

Création d'un projet/préparation d'une nouvelle scène Modélisation

Modélisation 3D

Les NURBS: (curves et surfaces) Primitives/attributs (channelbox)

Création de surfaces Nurbs

Gestion d'affichage des objets, palette des calques

Transformations, pivot, manipulator

Les sélections

Edition de composants, attributs, contrôles Duplication d'objets

Les Polygones

Primitives

Création de polygones

Edition de polygones

Opérations sur les polys (extrude, splitetc...)

Principes de lissage (proxy)

Matériaux et textures

Présentation de l'Hypershade

Type de matériaux

Les basiques Mental ray

Création et application d'un matériau

Edition d'un matériau (color, specular, transparence etc...)

Gestion de l'IPRT de textures

Les 3D, les2D, layer, textures, utilitaires, textures d'environnement

Application d'une texture Edition/placement de textures

Application aux Nurbs

Placement de textures basiques

Plan de la formation MAYA 2014*

Application aux polygones avec gestion des UVGizmos de mapping avancés
Le paint texture tool (outil de peinture dans maya artisan)

Les lumières et caméras

Types de lumières Les pôtlight (paramètres, atténuationetc.)
Ombrages, raytrace, shadowmap
Gestion des caméras (bookmark, attributes, imageplane)

Le rendu

Options de rendu (render settings)
Principe du Render layer (composite) Formats d'images

L'animation

Création de clés, boucles infinies
Edition du graph editor/ Dope sheet
Création d'une trajectoire Gestion de contraintes
LesDriven keys

MentalRay

Présentation du moteur de rendu Utilisation avancée des matériaux et lumières de maya
Utilisation des photons/illumination global
Matériaux spécifiques à mentalRay
Utilisation du Final Gathering/ principes d'éclairage
Principe d'éclairage avancé HDRI Utilisation du physical sky/sun
Préparation au rendu (gestion de la mémoire/optimisation)

Maya ncloth (gestion detissus/vêtements)

Création/édition d'un Ncloth (propriétés dynamiques)
Collision/dynamique des ncloth (élasticité, déformation, champs de force, réglages divers)
Effet de pression/gonflement

Maya Fluids (gaz, liquide, dynamique de fluides)

Container 2D et 3D
Emetteur de fluids/ attributs/ texturage
Dynamique et collision
Création d'océan/ ocean shader
Locator dynamique (motor boat, buoy...)

cao-bretagne.fr

Conseils et déploiements de solutions CAO/DAO

*Le contenu du programme pourra être adapté en fonction des spécificités du besoin si nécessaire.