



easy centre de formation

sarl Lamed services - 10, rue Pergolèse 75016 PARIS
tél. : 01 45.05.39.92 - easycentredformation@gmail.com
- Siret 534 042 882 00017 -
N° de décl. d'activité auprès du Préfet de la région IDF : 11 75 475 07 75

MAYA INITIATION

PUBLIC

Infographistes, maquettistes, et opérateurs désirant créer des scènes d'animation.

PRÉ-REQUIS

Les personnes qui suivront cette formation devront être familiarisées avec l'environnement Windows et avoir des notions de repérage dans un espace à 3 dimensions.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Exercice pratique

OBJECTIF

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :
Fournir les connaissances de bases et la méthodologie pour permettre aux infographistes d'être immédiatement opérationnels sur la globalité du logiciel MAYA.

DUREE

35 heures, 5 jours.

LIEU DE FORMATION

Voir convention.

DATE

Voir convention.

NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE STAGAIRES PAR SESSION

Minimum : 1 - Maximum : 12

FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION

Remise d'un attestation de formation.

SUIVI DE LA FORMATION

Feuille de présence.

MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans l'animation 3D

Supports et Méthodes pédagogiques : PC Complet, Logiciel, connexion internet tableau mural et divers supports de cours Formation théorique et pratique

DESCRIPTION

1er jour.

Présentation et prise en main

- Domaines d'application de maya, architecture et philosophie du logiciel.
- Prise en main de l'interface, se repérer et naviguer dans l'espace 3d,
- Sélection et transformation des objets, dependency graph.
- Raccourcis claviers, hotbox, gestion des calques.

2ème jour.

Modélisation

- Création et édition de primitives.
- Modélisation avec les courbes et surfaces nurbs et avec artisan.

3ème jour.

Lumières et rendu

- Création et édition de lumières, concepts d'éclairage 3d.
- Hypershade, création de matériaux et textures, gestions des noeuds & connections.
- Rendu hardware, rendu software et interactif.
- Création et édition de caméras.

- Création de réseaux de shading avancés avec hypershade.

4ème jour.

Animation

- Création de clefs d'animations, retouche d'animation dans le graph éditeur.
- Custom attributes, driven keys, contraintes d'animation.
- Création et gestion d'un character.
- Création de squelette, spline ik solver, skinning.
- Deformers: squash, bend, lattices.

5ème jour.

Dynamics

- Particules, fields, création de feu.
- Gestion des collisions, particle event, expressions et ramps.