

## 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.