

MAYA PERFECTIONNEMENT

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 sur le logiciel MAYA.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Exercice pratique

OBJECTIF

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :
Optimiser la gestion 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.

Modélisation

- Modélisation de personnage avec les polygones et subdivision de surfaces.
- Modélisation avancée avec les courbes et surfaces nurbs.

2ème jour.

Lumières et rendu

- Mental ray.
- Création de réseaux de shading avancés avec hypershade.

3ème jour.

Animation

- Création de set-up de personnages, cinématique inverse et skinning.
- Contraintes d'animation.
- Trax et animation non linéaire.
- Wire deformer, wrap deformer, blend shapes, clusters.
- Expressions et commandes mel.

4ème jour.

Dynamics

- Création et gestion de systèmes de particules, fields, emetteurs.
- Edition des attributs des particules avec ramps et expressions, goals.
- Simulation de corps rigides et souples.

5ème jour.

Mel et expressions

- Introduction au mel, commandes de base, expressions.