

Formation Maya initiation

Durée :	5 jours
Public :	Animateurs 3D, designers, graphistes, modeleurs 3D
Pré-requis :	Logiciels de DAO et éditeur bitmap (Photoshop, Gimp), environnement 3D. PC /Mac
Objectifs :	Modélisation d'objets et de mises en scènes 3D
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO994-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Les fondamentaux

- L'interface
- La scène
- Les menus
- Les vues
- La manipulation des objets dans l'univers 3D
- Les primitives 3D
- La méthodologie de production

La modélisation

- La création d'objets : solides, surfaces, nurbs
- Vertex, edges, faces
- Utilisation et gestion des calques
- Les objets et sous-objets
- La notions de pivot
- Les instances d'objets

Les déformations

- L'extrusion
- Le lissage
- Le durcissement
- L'ajout et la suppression de vertex, edges, faces
- Les sculpt, bend, twist, soft modifications
- Subdivision de surface, conversion de topologie
- L'import d'objet

Les textures et matériaux

Le placage de texture : les coordonnées UV
Création de matériaux
Textures procédurales
Les projections : planaires, sphériques, cylindriques, automatiques
La gestion du relief

Le rendu

Les lumières : lumières ambiantes, directionnelles, diffuse (point)
Les caméras
L'environnement
Les moteurs de rendu : Maya, Mental-Ray
Les paramètres de rendu

Initiation à l'animation et aux effets spéciaux

La time-line
Les paramètres de l'animation
Les courbes
Rendu d'une séquence

Passage de la certification (si prévue dans le financement)