

Programme de formation Maya

• Objectifs

Vous débuterez la formation Maya par une prise en main de l'interface avant d'apprendre la modélisation polygonale et en mode NURBS. Vous saurez également créer des primitives et des courbes et surfaces pour pouvoir générer des images en 3D de haute qualité.

• Pré requis

Connaissances basiques en graphisme

• Durée

5 jours

• Public

Architectes, Concepteurs, Graphistes

• Plan de formation

Introduction et interface de Maya

Généralités sur la 3D et présentation de l'interface
Espace 3D (transformations, pivot etc.)
Concept de maya : système nodal (historique de construction et Attribut Editor)
Gestion de fichiers et organisation de la production d'images
Customisation de l'interface
Création d'objets simples
Présentation et caractéristique des courbes, surfaces, polygones, subdivisions
Création de primitives
Utilisation et sélection des différents "components"
Création de caméra

Modeling avancé avec Maya

Présentation des différents outils d'édition polygonale (booléen)
La palette Modeling Toolkit
La retopologie avec le Modeling Toolkit
Edition de courbes : attach intersect, fillet
Surface Nurbs : Loft, revolve, planar, extrude
Subdivision de surface hiérarchisée: proxy polygonal et Detail Level
Conversion d'objets : Nurbs to Polygone etc.
Gestion et organisation des objets dans une scene
Organisation des objets : groupes, parentage et

contraintes
Outliner, hypergraph et hypershade. Layers

Shading et texturage

Présentation des outils hypershade, UV
Texture Editor, UV Toolset
Présentation des différentes projections
Création et éditions des UV selon la nature de l'objet
Création de shader
Gestion des shaders et textures

Eclairage

Propriété et utilisation des différentes sources de lumière : omni, ambient, spot, etc.
Paramètres : couleur, intensité, affect diffuse/specular, atténuation, shadowMap ou Raytrace
Principe d'éclairage en 3D
Utilisation du Light Linking
Propriétés d'objet : cast Shadows, Receive Shadows
Trucs et Astuces

Animation

Généralités : temps, durée et clés d'animation
Hiérarchie et points de pivots : cinématique directe
Approche de l'HumanIK
Modification des courbes d'animation (Graph



Editor)

Présentation des Déformeurs

Contraintes simples d'animation

Présentation rapide d'animation dynamique à base de particules

Rendu

Utilisation du PlayBlast et de l'IPR

Principe et utilisation des différents moteurs de rendu Software/Hardware/Mental Ray/Vector

Paramètres de rendu : résolution, formats, séquences, entrelacement, etc.

Qualité et optimisation