

Programme « MAYA »

Durée : De 14H à 70H

Public visé : Réalisateurs d'animations, techniciens de l'audiovisuel, monteurs, truquistes vidéo, et infographistes 2D et 3D.

Objectifs : Modéliser des objets, créer et appliquer des matériaux, réaliser des animations et faire des rendus.

Pré-requis : Connaissance des bases de l'outil informatique.

Moyens pédagogiques : Formation dirigée par un professionnel de l'audiovisuel. Méthodes d'animation actives et pratiques. Elles s'appuient sur des apports théoriques et méthodologiques (exercices pratiques et mises en situation).

Méthodes d'évaluation des acquis : Après chaque session, une évaluation des acquis précédents sera envisagée, suivra une évaluation générale en fin de stage.

LE PROGRAMME:

Approche de Maya (interface et modules)

- ♦ Organisation.
- ♦ Interface.
- ♦ Préférences.
- ♦ Attributs.

Bases de la modélisation sous Maya

- ♦ Le maillage et sa structure.
- ♦ Principes de modélisation.
- ♦ Création d'un objet simple.
- ♦ Exploitation des primitives.
- ♦ Étude des différents modes de modélisation (polygones ou surfaces).
- ♦ Organisation et arborescence d'une structure 3D.
- ♦ Hypergraph.

Les textures

- ♦ Création d'une texture.
- ♦ Organisation et explication de l'Hypershade.
- ♦ Texture Mental Ray.
- ♦ Développement de l'arborescence de la texture.
- ♦ Shading group.

Finalisation de l'objet et mise en scène

- ♦ Mise en place dans la scène.
- ♦ Ajustement des éclairages de base.
- ♦ Rendu avec le module de rendu intégré (Mental Ray).

Animation

- ♦ Gestion de la timeline.
- ♦ Organisation des keyframes.
- ♦ Mise en relation des paramètres.
- ♦ Exploitation de l'Hypergraph.

Rendu

- ♦ Gestion et réglage du rendu.
- ♦ Finalisation de la scène.
- ♦ Ajustement des lumières.

Création et animation de personnages

- ♦ Modélisation avec subdivision de surface.
- ♦ Organisation des éléments.
- ♦ Mise en place de la cinématique.
- ♦ Points sur le sorder Human Body.
- ♦ Muscles.

Approche des modules

- ♦ Fur et Hair.
- ♦ Paint Effects.
- ♦ Notions basiques de dynamique.
- ♦ Intégration 2D / 3D.