

MAYA initiation

Ce stage de formation de cinq semaines est une initiation aux techniques 3D sous Maya -création et animation de décors et personnages: modélisation, animation, texturage, mise en scène, programmation, painting et rendu.

Logiciel référence de la 3D, Maya est utilisé dans les productions cinématographiques les plus prestigieuses.

Décors, personnages humains et animaux, effets spéciaux organiques ou particuliers... rien n'échappe à Maya ! Doté des plus beaux outils de modélisation, animation de personnages, texturage, programmation... et de rendu, Maya se démocratise, dominant progressivement la pub, les jeux et même des créations orientées web.

Logiciel sophistiqué et extrêmement riche en fonctionnalités, Maya nécessite un apprentissage rigoureux.

Les outils, concepts et techniques sont nombreux. La puissance de Maya passe par sa capacité à organiser et structurer des ensembles d'objets qui prennent corps, sans compter des outils particulièrement puissants en réalisme.

Cette formation est une initiation intensive à l'ensemble des techniques nécessaires en production pour créer, façonner, animer et produire de la 3D, dans un environnement professionnel.

PARTICIPANTS Infographistes 2D et 3D, truquistes, animateurs traditionnels, designers, artistes, toute personne motivée pour se former à la 3D sous Maya.

NIVEAU REQUIS Aisance suffisante dans l'environnement informatique.

Connaissance d'outils graphiques 2D bitmap (Photoshop)

Connaissance d'outils vectoriels (Illustrator, Autocad,...) ou 3D.

Entretien pédagogique.

DUREE 25 jours (175h)

HORAIRE 10h00-13h30 puis 14h30-18h00

CONDITIONS DE FORMATION 6 stagiaires maximum

1 station par stagiaire, quadri processeurs, Full HD.

Retour vidéo broadcast, scanner.

Logiciel et matériel à disposition : magnétoscope DV, moniteur vidéo, graveur DVD.

Maya Complete, Photoshop, After Effects, dernières versions.

SUPPORTS DE COURS bases vidéo numérique / HD, mémo Maya, 2 livres sur Maya.

SUIVI APRES STAGE Gratuit par e-mail

RESPONSABLE PEDAGOGIQUE James Simon

FORMATEUR Un infographiste spécialiste de MAYA.

DATES 3/05 au 4/06/10

BASES Les métiers de la 3D. Positionnement de Maya. Rappels des bases 3D : vocabulaire, concepts,... Environnements cinéma, TV, jeu, web, print : contraintes et solutions. Alpha channel, Z depth, trames, codecs. Premiers projets : interface, flux de production, modules. Initiation à la modélisation polygonale et nurbs. Transformations. Opérations. Subdivisions. Déformations.

MODELISATION Outils de modélisation : fondamentaux, usages complexes. Modélisations polygonale, Nurbs, subdivision de surfaces. NURBS : courbes, surfaces. CV. Outils, techniques de construction. Isosparm, tessellation. Rendus software/hardware. Polygones : UV, primitives, opérations (extrusions,...) Outils de transformation d'UV. Déformations : transformation de surfaces, animations organiques. Outils de base (lattice,...). Déformations non linéaires : bend, flare, sine, squash, twist, wave. Sculpt deformer. Préparation générale à l'animation des models.

MATERIAUX ET TEXTURES Bases du texturage. Highlights, réflexions, transparence, relief. Réseaux de texturage : node 2D, node 3D. Fichiers de textures. Photoshop. Node de matériaux. Groupes de texturage. Hypershade. Types de matériaux : Lambert, Phong, PhongE, Blinn, Anisotropic... UVW mapping.

LUMIERE ET ANIMATION Rappels : nature de la lumière, température de couleur. Types de lumières : directionnelle, spot, point, zone, ambiante. Contrôles : intensité, couleur, angle, dropoff, decay,... Gestion des ombres. Raytracing. Caméras : contrôle, outils, animation. Graph editor. Path animation.

ANIMATION Organisation d'un personnage. Squelette hiérarchisé : chaînes de skeleton, nodes, joints, bones. Déformation des joints, cinématique inverse. Skinning de personnage. Rigid/smooth. Création de points clés. Graph editor. Set driven key. Gestion avancée - courbes de Béziérs, interpolations. Animation par chemin. Synchronisation audio.

RENDU Gestion des préférences. Types de rendu : matériel, logiciel, file d'attente, réseau. Render Globals, Render view. Mental Ray. Entrelacement. Formats de sortie et spécificités pour cinéma, TV, web. Rendu vectoriel : sorties Flash, Illustrator, PostScript. Exports avec alpha channel, z-depth et z-id. Trucs et astuces. Options et formats pour logiciels de compositing. Séquences d'images, AVI et QT MOV, 8 et 10 bits.

COMPOSITING AFTER EFFECTS Initiation de base. Importation, compositing, avec couche Alpha.

GENERATIONS DYNAMIQUES Création de systèmes particuliers.

PAINTING Brosses, effets. Painting dynamique. Painting sur surfaces 2D, objets 3D, 3D Paint.

PROGRAMMATION Expressions : liens d'attributs entre objets. Incrémentations, hasard, rythme... MEL : présentation et initiation de base.

Dernier jour de chaque semaine : atelier pratique.

Digestion et utilisation de la théorie étudiée. Exploration personnelle, construction et approfondissement des outils.



www.video-d.com

T - 01 48 06 10 18 F - 01 48 06 01 30

11 rue Desargues 75011 Paris

