

MAYA pour la vidéo, initiation

Ce stage de formation de 5 jours est une initiation rapide à Maya pour créer et gérer des éléments destinés à la vidéo : typos, objets, décors...

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

Objets complexes, 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,

PARTICIPANTS Truquistes, graphistes vidéo, techniciens, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir des bases pratiques sur MAYA pour la vidéo.

NIVEAU REQUIS Très grande aisance dans l'environnement informatique.

Connaissance d'outils graphiques 2D bitmap (Photoshop).

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

Pratique d'un logiciel d'habillage/trucages. Entretien pédagogique.

DUREE 5 jours (35h)

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

CONDITIONS DE FORMATION 5 stagiaires maximum

1 station par stagiaire, quadri processeurs, Full HD.

Retour vidéo broadcast, scanner.

Maya Complete, Photoshop, Illustrator, After Effects, dernières versions.

Tablette graphique.

SUPPORTS DE COURS bases vidéo num., mémo Maya, livre Maya.

SUIVI APRES STAGE Gratuit par e-mail

RESPONSABLE PEDAGOGIQUE James Simon

FORMATEUR Un infographiste spécialiste de MAYA.

DATES 2 au 6/03/09 13 au 17/04/09 21 au 25/09/09 23 au 27/11/09

BASES

Les bases 3D : vocabulaire, concepts,...

Environnements cinéma, TV, jeu, web, print : contraintes et solutions.

Alpha channel, Z depth, trames, codecs.

Flux de production Maya.

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,...).

Récupération d'éléments Illustrator: Transformation.

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.

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.

Export/import de caméra Maya-AfterEffects.

GENERATIONS DYNAMIQUES

Aperçu

RENDU

Gestion des préférences.

Types de rendu : matériel, logiciel, file d'attente, réseau.

Render Globals, Render view.

Mental Ray.

Entrelacement.

Compositing dans After Effects.

Formats de sortie et spécificités pour cinéma, TV, web.

