

MAYA perfectionnement

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

Modélisation complexe. Transformations, déformations. Animation de personnage. Graph editor. Trax editor. Texturage. Types de matériaux. Lumière et animation de caméra. Raytracing. Systèmes particuliers. Programmation : expressions, MEL. Painting 2D & 3D. 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.

PARTICIPANTS Infographistes 2D et 3D, animateurs traditionnels, designers, artistes. Tout utilisateur de Maya ayant une bonne pratique.

designers, artistes, toute personne motivée pour se former à la 3D sous Maya.

NIVEAU REQUIS Connaissance suffisante de Maya. Entretien pédagogique.

DUREE 20 jours (140h)

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

CONDITIONS DE FORMATION 5 stagiaires maximum

1 station par stagiaire, bi ou 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 num., 2 livres sur Maya.

SUIVI APRES STAGE Gratuit par e-mail

RESPONSABLE PEDAGOGIQUE James Simon

FORMATEUR Un infographiste spécialiste de MAYA.

DATES 21/06 au 16/07/10

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, Maya Artisan. Déformations : transformation de surfaces, animations organiques. Outils de base (lattice,...). Déformations non linéaires : bend, flare, sine, squash, twist, wave. Sculpt deformer. Préparation à l'animation des models.

MATERIAUX ET TEXTURES 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.

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

ANIMATION Organisation d'un personnage. Squelette hiérarchisé : chaînes de skeleton, nodes, joints, bones. Déformation des joints, cinématique inverse. Skinning de personnage. Rigid/smooth. Animation. Graph editor. Set driven key. Gestion avancée - courbes de Béziérs, interpolations. Animation par chemin. Ecriture d'expressions. Contraintes. Parentés et mélanges de contraintes. Blend shape. Trax editor : montage et mixage de mouvements. Synchronisation audio.

PROGRAMMATION Expressions : liens d'attributs entre objets. Incrémentations, hasard, rythme... Equations mathématiques. Conditionnalités. Application aux systèmes particuliers. MEL : initiation de base / rappels - exemples et développement spécifique.

GENERATIONS DYNAMIQUES Création de systèmes particuliers. Emetteur, réceptacle de collision. Champs : air, gravité, Newton, radial...

RENDU Gestion des préférences. Types de rendu : matériel, logiciel, file d'attente, réseau. Render Globals, Render view. Mental Ray. Exploration poussée de Mental Ray.

AFTER EFFECTS Compositing, avec couche Alpha. Etalonnage, modes de transfert, informations Z.

Entrelacement. Usages et conseils pour preview rapide, contrôle des ombres, des textures,... 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.



www.video-d.com

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

11 rue Desargues 75011 Paris

