

MAYA perfectionnement textures, lumière et rendu

**Ce stage de formation de 4 jours
est un perfectionnement en textures,
lumière et rendu sous Maya.**

PARTICIPANTS *Infographistes 2D et 3D, animateurs traditionnels, designers, artistes.*

Tout utilisateur de Maya ayant une bonne pratique.

NIVEAU REQUIS *Aisance suffisante dans l'environnement informatique.*

Connaissance suffisante de Maya. Entretien pédagogique.

DUREE *4 jours (28h)*

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.*

DATE **sessions sur mesure / intra-entreprise**

Rappels et tests de niveau.

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.

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.

Brosses, effets.

Painting dynamique. Painting sur surfaces 2D, objets 3D, 3D Paint.

Rendu : gestion des préférences.

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

Render Globals, Render view.

Mental Ray.

Exploration poussée de Mental Ray.

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.

