

Pour qui ?

Tous public, Infographiste 3D, Motion Designer souhaitant connaître les principes de l'animations et apprendre le logiciel Autodesk Maya

Prérequis

Bonne connaissance de l'environnement informatique et avoir des notions de bases en 3D

Objectifs

Réaliser des modélisations simples dans Maya
Maîtriser les shaders et l'application de texture
Créer une scène avec des lumières et faire des rendus dans Maya

Cinema 4D

Rendering

Asset
Réalité Virtuelle
Caméra
Lumières
Moteur de rendu
Scène
Maya
3D
Post Production
Nurbs
Animation

Les Fondamentaux de Autodesk Maya

- Interface de Maya
- Gestion des fenêtres & optimisation pour la production.
- La scène
- Les menus
- Les vues
- La manipulation des objets dans l'univers 3D
- Les Primitives, principes des polygones, edges et vertex

La modélisation 3D (Objets et Architecture)

- Modélisation polygonale
- Menu Mesh / Edit Mesh / Mesh Tools
- Paramétrage des outils
- Channel box / Attribute Editor / Modeling ToolKit
- Outliner
- Calques (Layers)
- Curves

La modélisation 3D (Objets)

- Modélisation polygonale organique
- Sélection adoucie
- Méthode par extrusion
- Box modeling

Les textures et matériaux

- Création de matériaux, Assignation de matériaux
- Présentation de l'Hypershade
- Introduction aux shaders
- Gérer les shaders selon le moteur de rendu (Arnold, Renderman)
- Découverte des UVs
- Présentation de l'UV Editor

Lumières et rendus

- Les différents moteur de rendu (Maya Software, Arnold, Renderman)
- Les lumières Arnold (Area Light, Skydome Light, Mesh Light...)
- Les caméras
- Paramètres de rendus (Render Settings)

Introduction à l'animation

- La time-line
- Les paramètres de l'animation
- Les courbes
- Rendu d'une séquence