



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

Maya 2010 (bases + intermédiaire)

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau unique

Dates pour Maya - Durée Conseillée 10 jours divisible en 2 sessions

04/01	01/02	01/03	29/03	26/04	24/05	21/06	19/07	06/09	04/10	01/11	29/11
11/01	08/02	08/03	05/04	03/05	31/05	28/06	26/07	13/09	11/10	08/11	06/12

Public :

Tous Professionnels ou Particuliers provenant des métiers de la décoration, architecture, jeu vidéo, communication, cinématographie, ou souhaitant utiliser un logiciel professionnel et complet sans avoir recours à des modules externes.

Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement PC.

Serait un plus :

Objectifs :

Maîtriser avec pédagogie progressive et direction d'ateliers les concepts et outils propriétaires de Maya.

Tarifs :

Formation Inter-entreprise : 425 €HT/jour – Session 10 jours : 3 900 €HT ([convention](#))

Formation Intra-entreprise : 500 €HT/jour – nous fixons ensemble un nombre de journées en fonction de vos besoins ([convention](#))

Programmes personnalisés à partir de Maya

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis inter entreprise \(Maya Base\)](#) | [Devis Intra entreprise](#)
| [Devis inter entreprise \(Maya Intermédiaire\)](#)

Maya base + Maya intermédiaire (10 jours)	Maya base ou Maya intermédiaire (5 jours)	Compare & démo (2 jours) Maya & Rhinocéros ou Maya & 3Dsmx
--	--	--

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils sur projet : 500 €HT



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

www.aaa.comwww.aaa.com

Maya 2010 (bases + intermédiaire)

<http://www.frelon-urbain.fr> Niveau unique

Nouveautés Maya 2010

Outil de simulation sophistiqués

Maya Nucleus (Nclothes et Nparticles)

Maya Fluid Effects, Maya Hair et Maya Fur

Module de compositing : Maya composite

Suivi de caméra : interopérabilité MatchMover

Rendu amélioré : MayaBatch et Backburner

Maya Base

la Philosophie de Maya

Les Nodes

Système unifié (paint, particles)

L'interface

Comprendre les différents menus, modules :
polygone, surface, animation, rendu (WorkFlow)

Les barres d'outils

L'Hypergraph, l'Outliner

L'attribut Editor, Channel Box,

Layer et Tools Options

Personnaliser son interface :

Apprentissage complet (menu, Hotbox, Shelves,
Hotkeys, etc...)

La modélisation

Composants d'objets polygonaux :

Vertex Face Edge

Manipulation de mesh : combine, extract,
Booleans, create polygon, mirror...

Edition de Mesh : extrude, split, merge, bevel

Déformation logique

Lattice, déformateurs non linéaires, clusters...)

Les Nurbs :

Composants des objets :

Nurbs, Isoparms, UV

Création et édition de courbes/ Edition de surfaces : revolve, loft, extrude, bi-rail, Artisan

Les subdivisions de surfaces

Composants des objets :

Polygones/standard, finer/coarser

Conversion : subdiv, polygon, Nurbs

Les U.V.

Primitives, automatic, camera mapping

UV texture editor

Animation

Transformations, repères relatifs

Hiérarchies, pivots

Création et édition de clés

Motion path, Turntable

Graph Editor

Le rendu

Les caméras

Camera, aim

Focale, environnement, image plane

Les différentes lumières

Point, directional, spot, ambient, volume

Les Shaders

Lambert, Blinn, Phong, Surface



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

Maya 2010 (bases + intermédiaire)

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau unique

Les textures

Textures procédurales 2D/3D
Textures images, projections

Les shading Network

Color Utilities

Les Différents Moteurs

Logiciel IPR et MentalRay

Rendu d'images Fixes

Render settings, Batch render

Maya Intermédiaire

La modélisation

Les polygones topologie des objets :

Tris, quadrangles, NGons, Clean Up

Contrôle de subdivision : proxy, connexions

lowRes/HighRes

Modélisation par outils d'animation

Les Nurbs

Manipulation des surfaces :

curve projection, trim, filet...

Tessellation et multi-tessellation de surfaces

Conversion : subdiv, polygon, nurbs

Les UV.

Pelt mapping

UV set, UV linking, Multi UV

Paint Effects

Paint effects 2D

Paint effects 3D

Animation

Les liens logiques

Contraintes, connexions, expression, driven key

Graph Editor : édition avancée, DopeSheet

SetUp d'animation - Bones

Concept FK/IK (IKhandle, IK spline)

Rigging – Skinning - Morph

Les Dynamiques

Introduction aux Particules, Nparticles Nucleus

Les particules :

Types d'émetteurs et de particules, les fields (champs de force), les collisions, événements,...

Rigid et Softs bodies (Corps mous, tissus...)

Le Rendu

Les différentes lumières :

Point, directional, spot, ambient, volume, area

Ombres : depth map/raytrace, fog, OpticalFX

Les textures

3D paint, PSD bridge

Les shaders

Lambert, Blinn, Phong, Surface, background

Layer shader, Glow

Les shading network

Network avancés (nodes imbriquées)

General utilities, texture baking, displacement, multi bump, normal mapping

Les différents moteurs

Software, Hardware et Mental ray.

Rendu d'images animées

Paramètres pour l'animation

Edition du projet

Render layers, Batch render, rendu en réseau