

Formation Maya initiation

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Animateurs 3D, designers, graphistes, modeleurs 3D
■ Pré-requis :	Logiciels de DAO et éditeur bitmap (Photoshop, Gimp), environnement 3D. PC /Mac
■ Objectifs :	Modélisation d'objets et de mises en scènes 3D
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none">• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CA0994-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Les fondamentaux

L'interface

La scène

Les menus

Les vues

La manipulation des objets dans l'univers 3D

Les primitives 3D

La méthodologie de production

La modélisation

La création d'objets : solides, surfaces, nurbs

Vertex, edges, faces

Utilisation et gestion des calques

Les objets et sous-objets

La notions de pivot

Les instances d'objets

Les déformations

L'extrusion

Le lissage

Le durcissement

L'ajout et la suppression de vertex, edges, faces

Les sculpt, bend, twist, soft modifications

Subdivision de surface, conversion de topologie

L'import d'objet

Les textures et matériaux

Le placage de texture : les coordonnées UV

Création de matériaux

Textures procédurales

Les projections : planaires, sphériques, cylindriques, automatiques

La gestion du relief

Le rendu

Les lumières : lumières ambiantes, directionnelles, diffuse (point)

Les caméras

L'environnement

Les moteurs de rendu : Maya, Mental-Ray

Les paramètres de rendu

Initiation à l'animation et aux effets spéciaux

La time-line

Les paramètres de l'animation

Les courbes

Rendu d'une séquence

Passage de la certification (si prévue dans le financement)