

GENERALISTE MAYA

Toute personne voulant se former au logiciel Maya

40 heures

Pré-requis

Groupe de 4 personnes minimum à 10 personnes maximum

Objectifs

- Le généraliste formé à Maya doit être capable d'utiliser efficacement le logiciel pour répondre aux besoins de production, dans le respect des méthodes de travail et des standards techniques. Il mettra ses compétences au service de la création, de l'optimisation et de la qualité des projets numériques

Modalités et délais d'accès

Contact : site internet / mail
réponse : sous 48 heures
Présentiel
Groupe de 4 à 10 personnes

Durée

40 heures

Lieu

Chez le client ou plateforme technique

Animation

Graphiste généraliste sénior Maya

Tarif(s)

INTRA/INTER : voir devis

CONTENU DE LA FORMATION

Le cadre d'utilisation de Maya

Présentation de l'interface, des outils principaux et des espaces de travail
Rappels des standards de production 3D (cinéma, jeu vidéo, pub, etc.)
Positionnement de Maya dans un pipeline de production

Rôle du généraliste dans l'organisation de la production

Collaboration avec les départements FX, lighting, modeling, rig ou compositing
Comprendre les attentes selon le domaine d'application (cinéma, realtime, pub)
Respect des contraintes techniques et artistiques

Maya dans la mise en oeuvre de scènes procédurales

Notions de base sur la modélisation polygonale et NURBS
Utilisation des nodes : géométrie, transformation, deformeurs, groupes, attributs
Premiers cas pratiques : création d'objets complexes via modélisation non-destructive

Savoir explorer et modifier une scène

Importation et inspection d'une scène ou d'un asset
Naviguer dans l'Outliner, l'Hypergraph ou le Node Editor pour comprendre l'organisation
Modifier ou adapter un setup existant sans tout reconstruire



C.P.R FORMATION
PREVENTION.DIGITAL.COMMUNICATION

119 bis rue de Colombes- 92600 Asnières – Tél 01 80 87 46 80 - N°d'existence 11922673792 — NAF70.22Z – SIRET 980 335 475 00029