DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Maya initiation

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF 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 :	• 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 :	• 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 :	CAO994-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 supppression 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)