

MAYA ANIMATION 3D PERFECTIONNEMENT

5 jours en présentiel (35 heures)

Objectifs pédagogiques

Cette formation Maya Perfectionnement vous permet de réviser et d'élargir vos compétences en modélisation. Intégrer les bases de l'animation et identifier les fonctions avancées du logiciel.

Population visée

Utilisateurs de Maya.

Pré-requis

Avoir de bonnes connaissances de base en modélisation sur Maya ou avoir suivi le stage Maya Initiation.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours (livre) est remis à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.
Attestation de fin de stage.

Contenu

Remise à niveau

Techniques de modélisation

- Polygonale
- NURBS
- Modélisation subdivision de surface

Introduction à l'animation de base

- Clefs d'animation
- Options time slider / playbackrange preferences
- Hiérarchies
- Graph Editor : courbes, clefs, cycles

Animation de caméra

Animation d'attributs

Set driven key

Animer avec les deformer non-linear

Introduction à TRAX

Introduction à l'animation de personnages

- Création de squelette
- Cinématique directe
- Cinématique inverse : IK handle, Spline IK

Introduction aux dynamiques

- Deformer -> Create wire
- Deformer -> Blendshape
- Particules
- Rigid body
- Soft body