

Modélisation, rendu et animation

Maya FX - Modules

5 jours (35h00) | ★★★★★ 4,6/5 | MAY-FX | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia › 3D et animation › Modélisation, rendu et animation



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Utiliser les modules spécifiques de Maya tels que nParticules, nDynamics, nHair...

Niveau requis

Avoir une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). La pratique de Maya est indispensable.

Public concerné

Réalisateurs d'animations, techniciens de l'audiovisuel, monteurs, truquistes vidéo et infographistes 2D et 3D.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Révision générale

- Révision générale des principaux outils
- Révision générale des principales fonctions

nParticules

- Gestion des particules
- Conteneur et émetteur
- Réglage des émetteurs
- Outils relatifs aux particules
- Les Soft Body

nDynamics

- Mise en oeuvre des dynamiques
- Contraintes des dynamiques
- Outils et options pour les dynamiques

Module nHair

- Approche et applications
- Création
- Simulation
- Rendu

Modules nCloth

- Approche et applications
- Création
- Simulation
- Animation

Fluides

- Gestion d'un fluide
- Conteneur et émetteur
- Mécanique d'un fluide

nConstraint et nCache

- Gestion d'un fluide
- Conteneur et émetteur
- Mécanique d'un fluide

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)