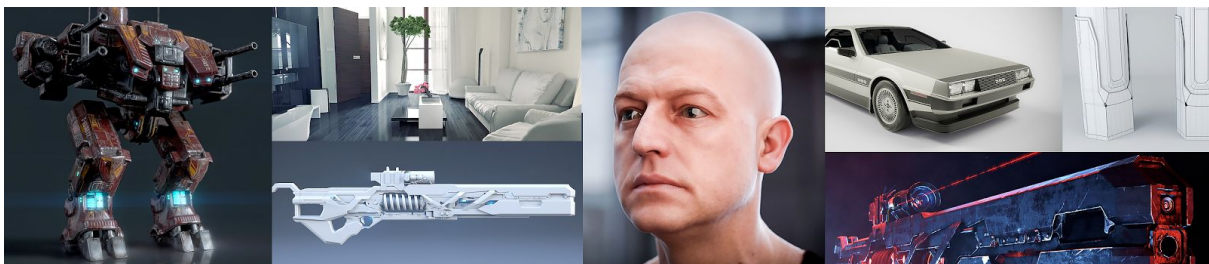


# Formation Infographiste 3D - MAYA

**397 heures de formation, 4h de session LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter**



“ Une formation pour faire de vous un infographiste 3D sous MAYA ”

Vous souhaitez vous diriger vers les métiers de la 3D, dans un studio de production ou bien en freelance ? Vous souhaitez apprendre à maîtriser Autodesk Maya ? À devenir un infographiste 3D capable à la fois de modéliser tout objet 3D, de le texturer et d'utiliser des moteurs de rendus complexes et photo-réalistes ? Alors optez pour notre formation Infographiste MAYA et soyez accompagné dans votre apprentissage aux côtés d'un expert du domaine !

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

AUTODESK, MAYA, 3D, MODÉLISATION, TEXTURING, RENDU, ARNOLD, VRAY, UVW, QUIXEL, VRAY, VFX, VRAY, SUBSTANCE PAINTER, NUKE, WORKFLOW, RIGGING

# Programme de cette formation Infographiste 3D - MAYA

Durée totale 397H : / Prix : 1985€ HT  
(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCA...)

## **1H - SESSION LIVE : Briefing**

Faites connaissance avec votre mentor et définissez votre planning. Vous parcourez ensemble le programme.

## **40H - MODULE 1 : Les bases fondamentales de MAYA**

Ce premier module va vous permettre de découvrir à la fois le programme de cette formation et l'un des projets qui servira d'exemple à votre apprentissage. Puis, rapidement, la logique de fonctionnement de Maya et son interface seront décortiqués. Ce module sera également l'occasion de découvrir les outils de modélisation de base du logiciel.

### **Maya la logique et l'interface**

- Comprendre la logique du logiciel
- Se familiariser avec l'interface
- Apprendre à personnaliser l'interface de Maya à ses besoins
- Découvrir Maya si vous êtes un utilisateur d'un autre logiciel comme Cinema 4D

### **Les bases de la modélisation avec MAYA : votre 1er projet pratique**

- Comprendre le workflow de modélisation
- Découvrir le Modeling Toolkit
- Découvrir le Node Editor de Maya
- La gestion des meshes
- 1ère modélisation avec les techniques de Hard Surface
- Apprendre à modéliser un asset de production à partir d'un concept 2D
- Se familiariser avec le blocking
- Apprendre à détailler un modèle

### **QCM fin de module 1**

## **72H - MODULE 2 : La modélisation avancée**

Ce second module est dédiée à la modélisation avancée dans MAYA. Grâce à ce module vous saurez à peu près tout modéliser grâce à des techniques complexes et vous aurez acquis un niveau de modélisation professionnel, avec un workflow utilisé dans les plus grands studios de production.

### **Notions de modélisation complexes**

- Apprendre à créer un modèle 3D complexe
- Rechercher des références pour modéliser
- Comment préparer des concepts 2D
- Introduction au langage MEL
- Installer ou créer des scripts pour améliorer son workflow de production
- La modélisation NURBS
- Préparer un bloking solide pour la modélisation HighPoly
- Se former à la modélisation HighPoly
- Pratique avancée du HardSurface
- Techniques de modélisation de câbles, fils, tuyaux
- Apprendre à présenter un modèle pour un client fixe ou animé (wireframe, turntable)

### **QCM fin de Module 2**

## **1H - SESSION LIVE : Mi-parcours**

L'occasion d'aborder des questions relatives avec la modélisation avec votre instructeur.

## **23H - MODULE 3 : Le dépliage UV**

Voici un module entièrement consacré au dépliage UV. La notion de dépliage est tellement importante et complexe en 3D, qu'il fallait un module consacré au domaine. Grâce à ce module, vous saurez parfaitement déplier vos modèles 3D, même les plus complexes.

- Comprendre le fonctionnement du dépliage UV
- Introduction aux notions et principes de bases des UVs.
- Utiliser les Projections Planar, Cylindrical et Automatic.
- Outils UVs Cut, Split, Sew, Unfold...
- Pratique sur 2 modèles de type HardSurface pour vous exercer sur des cas concrets

### **QCM fin de Module 3**

## 173H - MODULE 4 : Texturing et Rendu

Ce module est entièrement dédié au texturing et au rendu. Plusieurs solutions techniques sont abordées afin de représenter un maximum de cas différents. A chaque fois les solutions sont abordées en présentant leurs avantages et inconvénients et parfaitement intégrées dans un workflow Maya. Nous verrons ainsi : Substance Painter, Arnold, Quixel, Nuke, et V-Ray.

### Le rendu avec Arnold

- Théorie sur le rendu 3D
- Les bases du rendu 3D sous Maya
- Mise en place d'une Cornell Box
- Rendus de différentes matières et shaders
- Notions avancées de sampling
- Création d'un lookDEV
- Le rendu avec Arnold
- Le compositing de rendu avec Nuke
- Workflow entre Maya et Nuke avec gestion des passes de rendu.

### Texturing avec Quixel

- Tour d'horizon des logiciels dédiés au texturing
- Comment bien choisir sa tablette graphique
- Comprendre le workflow de texturing professionnel
- Apprendre à gérer des textures en grande résolution et des assets high poly
- Création de textures sous Quixel

### Texturing avec Substance Painter

- Présentation de Substance Painter
- La création de normal maps
- Utilisation des Generators
- La création de matériaux
- La création de brosses, de particules de textures procédurales...
- Utilisation du moteur de rendu iRay

### Le rendu avec V-Ray pour Maya

- Introduction au moteur de rendu V-Ray
- Maîtrise de l'ensemble des paramètres
- Le Paramètre d'Image Sampler de Vladimir Koylazov
- L'illumination globale ou GI
- Les lumières V-Ray
- Les options de caméra
- Les matériaux V-Ray: Le V-RayMtl

- Les autres matériaux spécifiques à V-Ray
- Les textures V-Ray
- Les effets atmosphériques
- Les objets V-Ray
- Le rendu par passes et le compositing d'une image fixe
- Le rendu d'une animation d'un déplacement de caméra (Flythrough)
- Le compositing d'un plan animé
- Rendre l'animation d'un personnage 3D
- La passe de Denoise
- 15 exercices pratiques pour vous exercer au rendu photo-réaliste

#### **QCM fin de Module 4**

#### **1H - SESSION LIVE :**

1h de formation sur mesure pour revenir sur les notions de texturing et de rendu dans Maya.

#### **5H - MODULE 5 : Le Rigging**

Dans ce module vous aborderez la notion de rigging pour l'animation dans Maya.

- Découverte des outils nécessaires à la création d'un RIG
- Création de squelette d'animation
- Mise en place de contrôleurs d'animation
- Utilisation des IK
- Le Skinning
- Comment optimiser un RIG

#### **QCM de fin de module 5**

#### **1H - QCM GENERAL DE FIN DE PARCOURS**

Ce test final reprend l'intégralité des notions que vous devez avoir acquises pendant votre formation.

#### **80H - PROJET PERSONNEL**

Réalisation d'un mécha complet issu d'un concept art 2D. Vous devrez modéliser, texturer, rigger et faire le rendu (statique et turntable) de votre modèle.

#### **1H - PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL**

L'aboutissement de votre formation Infographiste 3D Maya, passe par la présentation orale de votre projet professionnel. Vous devrez le défendre en argumentant vos choix techniques, d'éclairage et de rendu...

## Public & Pré-requis

Tout public - Aucun pré-requis

## Objectifs

- Maîtrisez toutes les étapes de la création 3D avec Maya
- Apprendre les techniques de modélisations simples et complexes
- Savoir texturer un objet 3D
- Savoir utiliser les lumières et matériaux
- Comprendre tous les paramètres qui composent le rendu 3D
- Savoir préparer un modèle pour l'animation
- Comprendre le workflow de production
- Savoir choisir ses outils de rendus en fonction des contraintes imposées
- Savoir personnaliser Maya et optimiser son utilisation

## Méthodes pédagogiques

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permettent enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

## Un dispositif complet pour votre apprentissage

### Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

### Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

### Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

### Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

### Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

### Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement aborder. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.

## POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi [pro@tuto.com](mailto:pro@tuto.com)

Numéro de téléphone : 01 76 42 00 81 (du lundi au vendredi, de 9h à 12 et de 14h à 17h).

Prix d'un appel local à partir d'un poste fixe.

Ils nous font confiance

