



# Formation Infographiste 3D - Maya

267H

Avec Mentor

100% à distance



# Objectifs de la formation

Cette formation Infographiste 3D sous Maya vous permettra de vous diriger vers les métiers de la 3D, dans un studio de production ou bien en free-lance. Vous serez capable à la fois de modéliser n'importe quel objet 3D, de le texturer et d'utiliser des moteurs de rendus complexes et photo réalistes. Notre formation Infographiste 3D Maya se déroule entièrement en ligne, et vous bénéficiez de l'accompagnement individuel d'un Mentor professionnel.

- 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
- Travailler avec les différents logiciels complémentaires à Maya
- Comprendre le workflow de production
- Savoir personnaliser Maya et optimiser son utilisation.

## En résumé

- Cours **100% en vidéo**.
- **267h** de formation en ligne.
- **4h** d'échanges individuels en visio avec un **Mentor dédié**.
- Des ateliers pratiques.
- 1 projet professionnel à présenter.
- Prix : **1 869€ HT**
- **Financement jusqu'à 100%** via Pôle emploi ou OPCO.

[Contactez-nous](#) pour en parler ou pour établir un devis gratuit. On répond à toutes vos questions et on vous accompagne sur la création de votre dossier pour pouvoir commencer au plus vite.

# Pourquoi choisir Tuto.com ?

Tuto c'est 12 ans d'expérience dans la formation en ligne, et des milliers d'apprenants satisfaits.

## Des Avis Excellents

*"Excellent format qui laisse place à l'autonomie. Le contenu de la formation est très complet."*

**Mickael Thibouret** - Apprenant sur le parcours Infographiste 3D - Maya

*"La formation m'a permis de débloquent certains aspects techniques de la 3D qui m'étaient flous jusqu'à présent."*

**Ryhad Boughanmi** - Apprenant sur le parcours Infographiste 3D - Maya

[> Voir tous les avis sur Trustpilot](#)



4.6 sur 5



## Des témoignages d'anciens apprenants

Objectifs, organisation pour suivre la formation, bénéfices tirés... [Découvrez les témoignages](#) de ceux qui ont suivi nos parcours de formation.

## Toutes les clés pour réussir

De plus, chez nous pas d'options surprises, tous les éléments essentiels à votre réussite sont compris dans le tarif annoncé :

- Accompagnement individuel d'un Mentor expert.
- Communauté d'apprenants et salons d'entraide.
- Équipe support présente et réactive.
- Contenu du parcours disponible à vie.

- Formateurs professionnels dans leurs domaines.
- Exercices pratiques et projet pro à présenter.
- Entièrement finançable.
- Démarrage toute l'année.

## Méthode Pédagogique

Le parcours de formation s'appuie sur des **cours 100% en vidéo** afin de vous laisser **autonome** et libre de vous organiser comme vous le souhaitez.

Le soutien d'un **Mentor** professionnel, d'une **communauté** d'apprenants et de l'équipe **support** en cas de besoin, vous permet de ne jamais vous sentir seul !

## Un dispositif complet pour votre apprentissage

### Un apprentissage 100% en vidéo

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

Vous êtes libre d'organiser vos temps de formation comme vous le souhaitez grâce à des cours 100% en ligne, accessibles d'où vous voulez, 24h/24.

### Des exercices pratiques

De nombreux exercices pratiques et ateliers spécifiques viennent compléter les apports théoriques. Ils permettent de tester régulièrement les acquis.

### Des ressources multiples, disponibles à vie

La formation s'accompagne de nombreux fichiers sources, supports et templates qui agrémentent votre formation. Les vidéos de formation ainsi que les ressources de travail restent accessibles sur votre compte tuto.com, même après la fin de votre formation.

### Une communauté d'entraide

Une communauté d'apprenants et d'alumni est disponible sur Slack pour échanger sur les difficultés rencontrées, donner des retours sur vos réalisations ou répondre à vos questions.

Les salons d'entraide vous permettent de poser des questions directement aux formateurs.

Vous êtes autonome mais jamais vraiment seul 😊

## Un Mentor individuel

Un Mentor professionnel, expert dans son domaine, vous est attribué en début de parcours. Vous échangez en direct (audio ou vidéo, au choix) lors de sessions individuelles librement programmées. Il personnalise votre apprentissage, donne ses retours sur votre travail et vous coache pour vous aider à avancer !

## Un projet Pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel de façon autonome, afin de mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus. Vous présentez votre projet à votre Mentor.

## Une équipe dédiée

Une équipe dédiée aux parcours, sympa et réactive, est présente pour répondre à vos questions, maintenir votre motivation et vous accompagner vers la réussite.

## Un certificat de complétion

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

# Le Programme de la formation

Les temps indiqués comprennent les temps de cours + les temps de mise en pratique / exercices.

## SESSIONS LIVE / 4H

Le parcours est rythmé par 4H de sessions Live en visioconférence avec votre mentor, qui pourra répondre à vos questions, vous coacher et vous accompagner tout au long de votre formation.

# MODULE 1 - Les Fondamentaux de la 3D et la mise en place de Maya / 8h14

Dans ce module d'introduction, vous allez apprendre les fondamentaux de la 3D. Vous apprendrez les techniques à mettre en place pour la création d'une image 3D, que ce soit pour l'architecture, l'animation, le cinéma ou le jeu vidéo. Puis, vous mettrez en place Maya, pour pouvoir attaquer directement les choses sérieuses dans le Module 2.

## Compétences développées

### Les bases de la 3D

- Un peu d'histoire
- Les grands domaines actuels de la 3D
- Les principes de la 3D
- Les interfaces des logiciels 3D
- Les différentes étapes de la 3D: Modeling, Shading /Texturing, Lighting, Rendering/
- Compositing,
- L'Animation
- Les métiers associés
- Les grands logiciels généralistes de 3D
- Les logiciels spécialisés
- Les grands moteurs de rendus
- L'impression en 3D

### Mise en place de Maya

- Qu'est-ce que Maya et pourquoi choisir ce logiciel ?
- Comment obtenir Maya
- Comprendre l'environnement de travail
- S'organiser dans Maya
- L'importance d'une tablette graphique
- Les différents outils.

# MODULE 2 : Apprentissage de la modélisation / 36H

Ce module est dédié aux techniques de modélisation de base, puis avancées dans Maya.

2 ateliers pratiques complets sont proposés pour apprendre par la pratique ! À la fin de ce module, vous aurez donc déjà 2 assets que vous pourrez ajouter à votre portfolio.

## Compétences développées

### Les bases de la modélisation 3D avec MAYA

- Components
- Normal Angle
- Extrude
- Bevel, cut, merge
- Node
- Duplication
- Le script editor
- hotkeys

1er projet pratique avec une introduction à la symétrie, au blocking, à la topologie et au concept de modélisation hardsurface simple.

### Modélisation avancée avec Maya

Vous effectuerez la création d'un asset plus complexe en hardsurface.

Nous verrons la mise en place d'un workflow plus complet et la découverte de nouveaux outils (BtoA, Mirror) pour gagner en rapidité et efficacité.

Au-delà des outils, c'est une véritable méthode professionnelle de modélisation sous Maya qui vous est proposée dans cette seconde partie du module.

## MODULE 3 : Le dépliage UV / 6H50

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

## Compétences développées

- Comprendre le fonctionnement du dépliage UV
- Introduction aux notions et principes de bases des UVs.
- Découverte des outils : coupures, soudures, Layout, Unfold

- Acquisition d'un workflow efficace de dépliage de vos UVs.

Atelier pratique sur 2 modèles de type HardSurface que vous avez créés pendant le second module dédié à la modélisation.

## MODULE 4 : Rendu et introduction au texturing / 88H

Ce module est entièrement dédié au rendu, notamment avec le puissant moteur Arnold Renderer. Il sera également l'occasion d'aborder le texturing avec Quixel.

### Compétences développées

#### 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

#### Atelier Pratique

Dans cette partie nous allons créer un projet 3D de A à Z (modélisation, shading et rendu) pour mettre en orchestration, toutes les compétences que nous avons vues jusqu'à présent. Vous pourrez développer de nouveaux assets à ajouter à vos portfolios !



## MODULE 5 : ZBrush / 29H

ZBrush est un logiciel qui travaille de pair avec de nombreux autres logiciels 3D, dont Maya. Il est donc recommandé de savoir l'utiliser. Nous verrons donc ici les bases de ZBrush, au travers d'un projet concret.

### Compétences développées

- Comment bien retranscrire un concept 2D en 3D
- Les outils essentiels d'un bon workflow avec ZBrush : layers, dynamesh, ZRemesher, la reprojection, la génération de Displacement Map..
- Sculpture d'un dinosaure dans ZBrush
- Mise en scène de notre modèle avec un rendu Arnold.

## MODULE 6 : Modélisation Hardsurface et début d'animation / 36H

Grâce à ce module, vous allez parfaire vos techniques de modélisation Hardsurface, acquises dans le module 2 de ce parcours.

### Compétences développées

- Comment transposer un concept 2D en 3D en y apportant une plus-value
- Création d'animations de mécanismes efficace
- La modélisation d'animation
- Modélisation High Poly
- Mesh en courbe
- Smooth avec maintien des angles
- Création d'inserts
- Retopologie
- Workfkow et techniques professionnelles pour une présentation propre de vos modèles 3D.

## MODULE 7 : Texturing avancé avec Substance Painter et Arnold / 19H

Substance Painter s'est imposé en quelques années comme LE logiciel de référence de Texturing. Vous découvrirez comment l'utiliser dans un workflow avec Maya et Arnold. Le tout, une nouvelle fois, via un atelier pratique.

### Compétences développées

- Dépliage UV avec l'UV Toolkit de Maya
- Comment exporter un modèle vers Substance Painter (ID Map, Layout UVs, Smooth Mesh, Set Group)
- Les bases de Substance Painter pour le texturing
- Workflow entre Substance Painter et Arnold
- Création de Smart Materials
- Création de scratches réalistes
- LookDev avec Arnold

## MODULE 8 : Rigging et Animation dans Maya / 42H

Ce dernier module est dédié aux phases de rigging et d'animation dans Maya. Plusieurs types de rigging et animations seront abordés avec à chaque fois des ateliers pratiques.

### Compétences développées

#### Rigging et animation de mécanismes

- Gestion de Scan Data
- Blocking et animation
- Création de Cloth dynamique (avec ZBrush et Marvelous)
- Rigging mécanique
- Utilisation de bibliothèque Kitbash
- Gestion du cache d'animation
- Création de câbles dynamiques
- Utilisation du Shape Editor

## Rigging et animation de personnage

Cette fois nous nous attaquons au rigging et à l'animation organique et plus précisément l'animation de personnages 3D :

- Comment bien organiser son projet dans Maya
- Créer les bones
- Faire un squelette humain
- Le principe de l'IK et sa mise en place
- Les contrôleurs
- Les contraintes
- Les DrivenKeys
- Le skinning et ses paramètres
- L'ensemble du processus d'un plan d'animation
- Comment gérer les clés d'animation
- Comment faire un blocking solide
- Comment peaufiner son animation
- Trucs et astuces pour accélérer son processus d'animation

## Layout 3D et Mocap

- Dernière partie, consacrée au Layout 3D et à la motion capture !
- Comment organiser son espace de travail et sa scène Maya
- La création, le placement et l'animation de caméras
- La création et le contrôle des shots via le camera séquenceur de Maya
- Des astuces issues de mon expérience en studio de production
- Comment construire rapidement un squelette et rigging qui seront compatibles avec n'importe quel fichier mocap (Motion Capture)
- Importer et préparer des fichiers motion capture afin de les intégrer proprement dans notre rigging
- Fusionner, peaufiner et créer sa propre banque d'animations grâce au Time Editor de Maya

## PROJET PROFESSIONNEL / 80H

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.

# PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PROFESSIONNEL / 1H

L'aboutissement de votre formation Infographiste 3D sous Maya passe par la présentation orale de votre projet professionnel à votre Mentor, en visioconférence.

## L'évaluation des compétences

### Les évaluations intermédiaires

En contrôle continu, elles peuvent prendre plusieurs formes :

- Présentations courtes : questions à l'oral pendant une session live
- Travaux pratiques indépendants à rendre
- QCM à la fin d'un module

### Grand Oral : la présentation du projet final

Le projet Pro, validé en amont avec le mentor, devra mettre en pratique les différentes compétences clés abordées lors de la formation et répondre à un cahier des charges défini.

À l'issue de la présentation "grand oral", le mentor évalue le projet et délibère sur la validation des compétences du candidat.

> **Validation** : Pour valider son parcours, l'apprenant doit avoir une note moyenne générale minimale de 10/20.

## Prérequis & matériel

- Tout public.
- Tout niveau. Aucun prérequis hormis l'utilisation courante d'un ordinateur.
- Avoir accès à une bonne connexion Internet.
- Posséder un ordinateur, PC ou MAC, assez puissant pour les logiciels lors des mises en pratique.
- Posséder le(s) logiciel(s) étudié(s) : un abonnement Creative Cloud ou les logiciels Adobe Premiere Pro, Speedgrade, Audition, After Effects. Les logiciels et plug-ins nécessaires ne sont pas fournis avec la formation. Cependant nous pouvons proposer

l'accès à certains logiciels dans leur version d'essai, ou à des tarifs étudiants.  
Contactez-nous pour en savoir plus.

**Informations relatives aux personnes en situation de handicap** : nos parcours de formation sont 100% en ligne. Ces derniers font appel à des techniques audiovisuelles et ne sont pas optimisés pour les personnes atteintes de surdité ou de cécité. Des prises en charges spécifiques pour le suivi de nos parcours sont indiquées [dans cet article](#).

## Débouchés

- L'infographiste 3D crée des images en relief (formes, volumes, personnages, décors...) pour divers projets. Maya est particulièrement utilisé dans les domaines du cinéma d'animation et des jeux vidéo. Les débouchés dans ces domaines sont nombreux. L'infographiste peut également travailler dans la publicité, pour des agences de communication ou de graphisme.
- Le salaire moyen en début de carrière peut aller jusqu'à 3000€ bruts, et augmente grandement au fil des années selon son talent.
- Les [offres d'emploi](#) sont variées et nombreuses.

## Financement

Nos parcours de formation mentorés peuvent être financés par :

- **Pôle emploi**, via l'Aide Individuelle à la Formation (AIF) - à raison de 25h par semaine.
- Un plan de formation **Entreprise**, via l'OPCO : [trouver votre OPCO](#)
- Votre OPCO en tant qu'**auto-entrepreneur** : [trouver votre OPCO](#)
- **Autofinancement** : vous pouvez autofinancer votre parcours dans sa totalité. Dans ce cas, nous pouvons vous proposer un **échancier sur 5 mois**.

## Délais

Les inscriptions sont ouvertes toute l'année, il n'y a **pas de dates de sessions imposées**.  
Le délai minimum avant de pouvoir démarrer votre formation, ainsi que le temps maximum pour la compléter, dépendent de votre moyen de financement.

Financement	Délai minimum avant démarrage	Temps de formation maximum
Pôle emploi (AIF)	1 mois après l'édition du devis	11 semaines*
OPCO	1 mois après l'édition du devis	12 mois
Autofinancement	À réception du paiement par virement ( 2 jours ouvrés minimum)	12 mois

\* À raison d'un rythme de 25h/semaine imposé par Pôle emploi.

## Contactez-nous



Vous avez des questions à propos de cette formation ou de son financement ?

Vous souhaitez obtenir un devis gratuit ? N'hésitez pas à nous contacter :

- Prendre [RDV pour un appel téléphonique](#) à l'heure qui vous convient.
- Nous contacter par e-mail : [pro@tuto.com](mailto:pro@tuto.com)
- Nous appeler : (+33) 01 84 80 80 29 - du lundi au vendredi, 10h-12h /14h-16h.
- Nous écrire : SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : **Lionel Riccardi**

## Ils nous font confiance

Tous les jours des entreprises et des milliers d'apprenants se forment avec tuto.com.



## Nous sommes organisme de formation certifié

- 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 a reçu la **certification qualité Qualiopi** pour ses actions de Formation, le 04 Février 2020. Certificat n° : FR056803-1 / Affaire n° 7328054.
- Tuto.com est **centre certificateur officiel ISOGRAD®** pour les certifications TOSA®.
- Tuto.com est **centre habilité ICDL®** pour les certifications PCIE – Passeport de Compétences Informatique Européen.

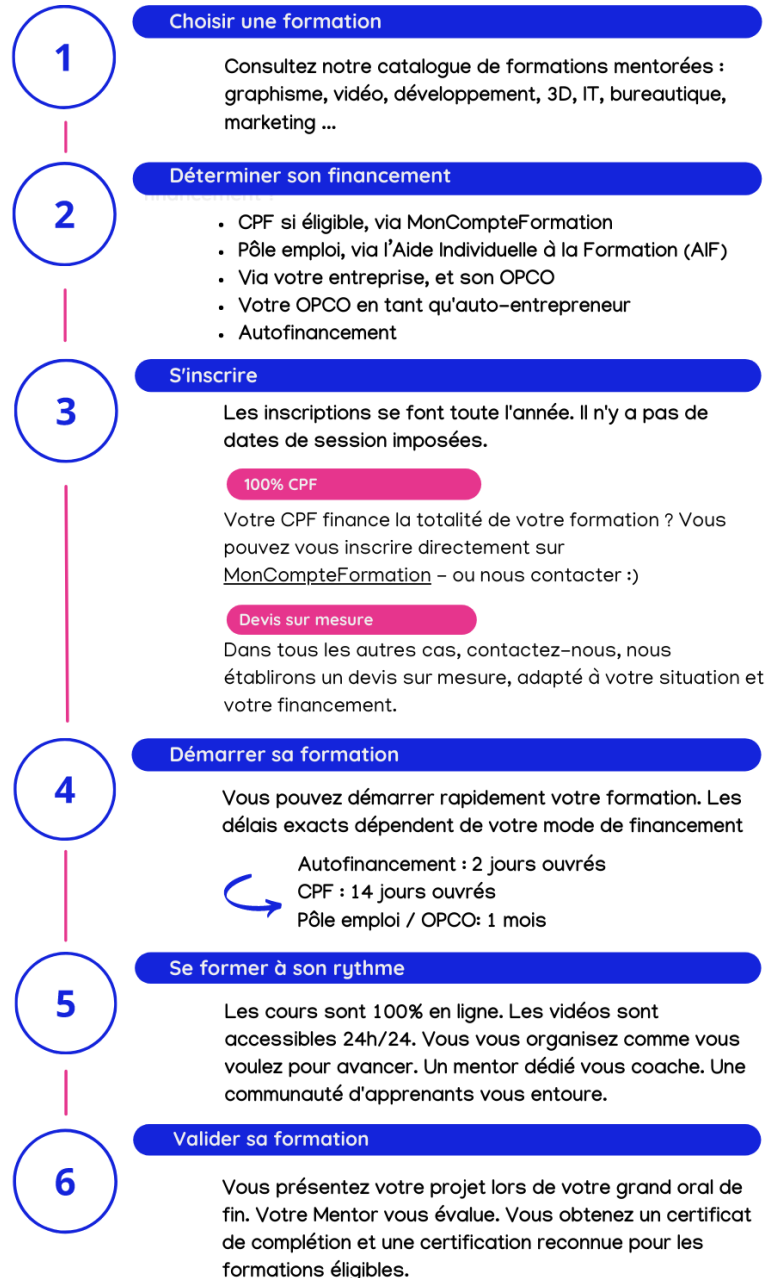


# Pour résumer !

## Se former avec



### Comment ça marche ?



Vous êtes prêt pour évoluer dans votre vie professionnelle ou changer de métier !



## Toutes nos formations mentorées.

Parcours	Domaine	Durée	Niveau	Certification	Prix	CPF	Pôle emploi	OPCO
Administrateur Reseaux Et Systemes	IT	271h	Pas de prérequis		1626 €		✓	✓
Animateur 2D	Vidéo	276h	Pas de prérequis		1380 €		✓	✓
Designer Graphique	Graphisme	345h	Pas de prérequis	Tosa	2070 €	✓	✓	✓
Developpeur Front End	Développement	262h	Pas de prérequis		1310 €		✓	✓
Developpeur Php	Développement	250h	Pas de prérequis		2000 €		✓	✓
Developpeur Wordpress	Développement	310h	Pas de prérequis		1550 €		✓	✓
Digital Painter	Graphisme	358h	Pas de prérequis	Tosa	1790 €	✓	✓	✓
Excel	Bureautique	64h	Pas de prérequis	Tosa	768 €	✓	✓	✓
Graphiste Illustrator	Graphisme	185h	Pas de prérequis	Tosa	925 €	✓	✓	✓
Graphiste Photoshop	Graphisme	292h	Pas de prérequis	Tosa	1460 €	✓	✓	✓
Infographiste 3D 3Ds Max	3D	519h	Pas de prérequis		2595 €		✓	✓
Infographiste 3D Blender	3D	231h	Pas de prérequis		1155 €		✓	✓
Infographiste 3D Cinema 4D	3D	491h	Pas de prérequis		2455 €		✓	✓
Infographiste 3D Maya	3D	267h	Pas de prérequis		1869 €		✓	✓
Infographiste 3D Sketchup	3D	81h	Pas de prérequis	ICDL	891 €	✓	✓	✓
Infographiste 3D Zbrush	3D	338h	Pas de prérequis		1690 €		✓	✓
IT Essentials Cisco	IT	140h	Pas de prérequis		1540 €		✓	✓
Modélisation 3D pour La Décoration d'Interieur	3D	290h	Pas de prérequis	ICDL	1450 €	✓	✓	✓
Montage Video Avec Adobe Premiere Pro	Vidéo	135h	Pas de prérequis		1080 €		✓	✓
Motion Designer	Vidéo	485h	Pas de prérequis	Tosa	2425 €	✓	✓	✓
Office 2016	Bureautique	68h	Pas de prérequis	Tosa	340 €	✓	✓	✓
Photographe	Photo	223h	Pas de prérequis	Tosa	1784 €	✓	✓	✓
Responsable Marketing	Business	229h	Pas de prérequis		1832 €		✓	✓

Notre catalogue complet est disponible en ligne : [voir toutes nos formations mentorées.](#)