

Programme de Formation

MAYA : Postproduction en animation

Optimisation du Workflow Maya :
Éclairage, Rendu et Post-Production
5 jours

Taux de satisfaction des apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Optimiser un workflow sous Maya en maîtrisant les techniques d'éclairage, de rendu et de post-production.

Gérer et assurer l'intégrité des rendus finaux.

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Bonne connaissance d'un logiciel graphique 3D.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

5 jours de 7h : 35h avec cours + pratique.

DÉLAI D'ACCÈS

2 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

TARIF

2770€ TTC

LIEU DE LA FORMATION

Dans les locaux de la société de production vidéo
Blue Spirit Studio
18 Bd de la République
16000 Angoulême

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés
- Bilan des connaissances acquises.

MÉTHODES MOBILISÉES

- Salles de réunion avec écran de projection.
- Paperboard.
- Tables de travaux et chaises.
- Ordinateurs adaptés avec logiciels 3D.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés
- Exercices en autonomie notés : Mise en situation professionnelle

Locaux accessibles aux personnes à mobilité réduite.

**Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap : Dominique Rodriguez
d.rodriguez@artfactory-formation.fr**

Module 1 (7h)

Pipeline de production et Interface Maya

1. Comprendre les étapes de production, de la modélisation au compositing (nomenclature, placement des éléments dans un serveur).
2. Naviguer et interagir dans l'interface Maya (viewport, raccourcis, Outliner, Channel Box, Attribute Editor).

Module 2 (7h)

Techniques d'éclairage

3. Appliquer des techniques de divers types d'éclairages du moteur Vray (type de lumière, paramètres...)
4. Mise en situation professionnelle : Mettre en place un éclairage, avec intentions, comportant sets de lights, light select Vray et light linking sur différents objets.

Module 3 (14h)

Rendu - Configuration et Optimisation

5. Configurer les Render Layers et comprendre leurs applications.
6. Gérer les lancements de rendu sur Deadline et en local avec Vray.
7. Utiliser le Render Manager pour créer une scène avec des paramètres personnalisés adaptés.
8. Mise en situation professionnelle : Intégrer les techniques d'éclairage et de rendu vus précédemment.

Module 4 (7h)

Post-Production et Débogage

9. Préparer et vérifier les outputs dans Nuke, s'assurer de l'intégrité des footages finaux.
10. Mise en situation professionnelle : Identifier et résoudre des problèmes dans les plans en utilisant les techniques apprises.