

Maya Initiation Modeling

Apprenez à maîtriser les outils essentiels de Maya pour créer des modèles 3D propres, optimisés et adaptés aux pipelines de production.

Cette formation vous initie aux techniques fondamentales de modélisation (low poly, high poly, hard surface, organique), en vous transmettant les bonnes pratiques utilisées en studio.

Objectifs pédagogiques

- Utiliser l'interface de Maya et naviguer efficacement dans l'espace 3D
- Créer des formes simples en utilisant les outils de base de la modélisation
- Décrire les étapes du pipeline de fabrication d'un objet 3D.

Durée

105 heures / 15 jours

Profil des stagiaires

Graphistes, Animateur traditionnel ou digital 2D/3D, réalisateur, directeur artistique.

Pré-requis :

Cette formation s'adresse à des débutants en 3D ou à des professionnels issus de la 2D en reconversion vers la 3D.

Aucune expérience préalable en modélisation 3D n'est requise, mais une familiarité avec les outils numériques et les pratiques artistiques (dessin, composition, volume) est un atout.

Moyens pédagogiques

- Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques et d'une découverte accompagnée du logiciel Toon Boom avec une alternance d'exposés/ de démonstration et de co-crédation/ exercices d'entraînement et de positionnement.

Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq

Programme

Prise en main de Maya

- Découverte de la 3D de façon générale
- Découverte des étapes d'un projet 3D
- Découverte des métiers associés
- Se repérer dans l'espace. Positionner des formes primitives a des points précis.
- Reproduire une scène simple avec des primitives (cube, sphere, cylinder) : une table et des chaises en formes simples
- Reproduire un robot stylisé en formes géométriques

Modélisation par primitives et transformations

- Comprendre les composants : vertex, edge, face
- Savoir manipuler les géométries en sous objet
- Outils de base : extrude, insert edge loop, merge, delete edge/vertex...
- Soft selection et outils de sculpture

Organisation de travail et notions de pipeline

- Créer des objets mécaniques ou architecturaux simples
- Travailler efficacement en symétrie
- Instancier des objets pour gagner du temps
- Opérations booléennes : union, différence, intersection
- Gestion du mesh après opérations
- Bevels, nettoyage de topologie
- Notions de hiérarchie au sein des objets
- Instance
- Symétrie

- Mise en place de l'organisation au sein d'un fichier maya
- Curves et déformations

Introduction aux subdivisions et objets organiques

- Comprendre la subdivision de surface.
- S'initier aux formes organiques.
- Comprendre les règles de topologie permettant de fournir un modèle propre.

Modélisation d'une scène d'objets complexes

- Gérer un modèle plus détaillé et structuré en hard surface
- Gestion des références
- Blocage de forme, raffinement progressif du modèle
- Techniques de nettoyage de maillage

UVs Shading

- Comprendre les UVs et les optimiser
- Comprendre les bases du shading

Topologie et optimisation

- Comprendre et corriger la topologie d'un modèle

Projet final : création d'un projet complet

- Mettre en place l'intégralité des compétences apprises au cours de la formation

Le Formateur

Aymeric Bourgain

Basé à Angoulême, Aymeric a rejoint Objectif 3D, un centre réputé pour ses formations 3D professionnelles

Diplômé de l'École nationale supérieure des arts décoratifs, il y développe son expertise en modélisation et création visuelle.

En tant que formateur, il transmet :

les fondamentaux de Maya : modélisation polygonale, workflow optimisé ;
des techniques efficaces pour valoriser ses créations 3D.

Formalisation

Attestation de stage

Evaluation

Tout au long de la formation, à travers des mises en pratiques et des entretiens individuels, le formateur évaluera les acquis du stagiaire.

Contact

contact@lesocle-formations.fr

05 86 16 05 11