

Découverte du logiciel Maya de synthèse d'images



Contexte :

Nous proposons une introduction au logiciel Autodesk Maya, logiciel leader du monde des effets spéciaux au cinéma et à la télévision. La découverte du logiciel intègre plusieurs grands chapitres :

- Modeling : modéliser des surfaces par des mesh ou des NURBS [voir ici](#)
- Animation : déplacer les différents objets de la scène [voir ici](#)
- Rendering : colorer les surfaces, régler les effets de lumière [voir ici](#)
- Dynamics : effets spéciaux, particules, simulation mécanique [voir ici](#)
- Scripting : à partir du langage interne de Maya, automatiser des traitements
- Performance : optimiser les calculs sur un réseau d'ordinateurs (RenderFarm)

Etapes du projet :

- Découverte de Maya.
- Réalisation de mini-projets sous forme d'exercices, à choisir avec l'enseignant. Cette étape peut occuper la totalité du projet.
- Choix d'un projet à réaliser par les élèves, le projet doit rester MODESTE.

Ressources fournies pour le projet :

- Le logiciel Maya : téléchargeable gratuitement pour les étudiants ESIEE.
- Exercices : en accord avec l'enseignant, les élèves choisissent des exercices à partir de la plateforme Digital Tutor.

Liens :

- <http://www.autodesk.fr/maya>
- <http://www.digitaltutors.com>
- <http://www.esiee.fr/~buzerl/ENSEIGNEMENT/Enseignements.htm>