



Initiation à Maya 2026

Objectifs :

- Connaître et maîtriser l'interface de Maya
- Connaître et comprendre la logique de travail dans Maya
- Comprendre la logique du système nodal
- Comprendre les outils de modélisation
- Connaître les bases du dépliage UVs
- Savoir utiliser l'hypershade et texture procédurale
- Connaître les outils et les lumières et de caméra dans Maya
- Savoir créer de l'animation
- Connaître les bases du rendu sous Arnold

Public concerné et prérequis :

Aucune connaissance du logiciel Maya n'est nécessaire pour intégrer cette formation. Avoir des connaissances dans des logiciels de 3D est un plus. Cette formation est accessible aux débutants, étudiants et professionnels.

Qualification des intervenants :

Charles Chorein est superviseur CG chez Rise FX avec plus de quinze ans d'expérience dans des studios tels que Rise FX, Double Negative, Weta Digital, Prime Focus World et MPC. En plus de son travail en temps que superviseur Charles réalise des formations pour différentes écoles.

Moyens pédagogiques et techniques :

Chaque apprenant dispose d'un espace personnel sur notre intranet lui donnant accès à son planning, au suivi des émargements et à ses documents, il recevra les liens des classes virtuelles dispensées sur la plateforme zoom et un accès à chaque replay. Un accès au forum de discussions inter-apprenants lui sera envoyé au moment de la validation de son inscription. Vous accéderez par Internet 24h/24 et 7j/7 aux cours et exercices sélectionnés par nos soins et pendant la période octroyée. Vous disposerez également d'un accès et de contacts permanents avec les formateurs mais également avec l'équipe pédagogique.

*les Replay sont disponibles pour une période +30 jours après leurs réalisations

Durée, effectifs :

16 heures.

10 stagiaires.

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme :

Le planning et les techniques abordées sont donnés à titre informatif et peuvent être modifiés ou adaptés en fonction du besoin des apprenants.

- 20 jours (cours en direct, pratique et mise en situation professionnelle hors week end)
- 16 heures de session en direct + contact et échange permanent avec le formateur et l'équipe pédagogique tout au long de la formation.
- 120 heures de pratique personnelle minimum (sur une base de 6h de travail personnel par jour du lundi au vendredi)

Semaine 1 Jour 1 : Introduction l'interface de Maya

Jour 2 : Approche de la modélisation polygonal, NURBS et curve

Jour 3 : Les déformeurs dans Maya

Jour 4 : Dépliage des UVs

Jour 5 : Analyse et correction de la modélisation des bases du model choisi par l'apprenant

Semaine 2 Jour 6 : Découverte des textures et de l'hypershade

Jour 7 : Les matériaux

Jour 8 : Le Lightning et les caméras

Jour 9 : Le rendu et global setting Le multi pass dans Arnold

Jour 10 : Analyse et correction du shading et des lumières, suivie de l'avancée de la poursuite de modélisation

Semaine 3 Jour 11 : Différence entre les UVs et les UDIM

Jour 12 : Le workflow non-linaire et format de fichier

Jour 13 : HDRI et technique de Lighting avancé

Jour 14 : Technique avancée d'organisation d'un scène 3D

Jour 15 : Analyse et correction des travaux, mise en place du projet d'évaluation final

Semaine 4 Jour 16 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 17 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 18 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 19 : Travail individuel pour la réalisation du plan final

Jour 20 : Analyse des plans produits et bilan de formation

* Le planning et le programme sont donnés à titre informatif et sont susceptibles d'évoluer ou de s'adapter durant la formation en fonction du besoin des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis :

Chaque technique ou module est évalué par la réalisation de travaux pratique à réaliser. Le formateur remplit une grille d'évaluation au fur et à mesure de l'avancée de la formation, permettant de couvrir l'ensemble des points à maîtriser. Cette grille sera remise avec une appréciation personnalisée dans l'attestation de formation.

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Sanction visée :

Attestation individuelle de formation

Matériel nécessaire pour suivre la formation :

Une connexion à internet haut débit et un micro casque (une webcam n'est pas obligatoire mais est un plus)

La formation nécessite un ordinateur relativement récent afin de faire fonctionner le logiciel vous pourrez trouver une liste actualisée du minimum requis sur le site officiel d'Autodesk :

<https://www.autodesk.fr/> Ainsi qu'une version d'évaluation ou étudiante minimum, le tout disponible sur le site d'Autodesk : <https://www.autodesk.fr/>

Délais moyens pour accéder à la formation :

En autofinancement :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière

Via un paiement CPF :

Il est possible d'intégrer la formation au maximum 4 jours avant le début de cette dernière

Via une demande de financement par Pole Emploi :

En raison du délai de traitement des informations par les plateformes de Pôle Emploi. Nous vous conseillons d'anticiper un maximum avant le démarrage d'une formation pour réaliser l'ensemble des étapes administratives si la date de formation est déjà fixée. Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée par Pôle Emploi avant le démarrage.

Via une demande de financement par AFDAS, Agefiph... :

Prévoir au minimum 1 mois et demi pour être sûr que votre demande soit traitée

Accessibilité aux personnes à mobilité réduite :

Formation accessible aux personnes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter.

Nous analysons avec vous vos besoins et vous proposons des solutions adaptées à votre situation. Dans le cadre de la formation à distance, il n'y a pas de mise à disposition de locaux.

Débouchés :

La maîtrise de cet outil permettra à l'apprenant de postuler comme "Junior 3D Artist" dans les différentes spécialisations du logiciel et rapidement évoluer.

Il pourra également travailler comme fx artist, 3d modelleur, lead infographiste 3d, jeux vidéo, freelance ou simplement ajouter un logiciel à sa panoplie en tant qu'artiste 3D généraliste.

Équivalences ou passerelles :

Cette formation est un excellent point de départ pour suivre d'autres formations de spécialisation sur Maya comme le Layout, l'animation, la modélisation avancé etc...

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185



Programme de formation

Taux de réussite à la formation :

100

Taux de satisfaction de la formation :

95

Tarif :

1 408,33 € HT

1 690,00 € TTC

Pixup Academy

320 rue des barrières 85800 Le Fenouiller

Tél. 07.49.01.22.57 – contact@pixup-academy.com

EURL - 2000 €- – RCS 909 407 413 R.C.S LA ROCHE-SUR-YON – SIRET 90940741300014 – APE 8559A – NDA 52850244185