

FinancementFormation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif**Organisme responsable et contact**ARTWORK- VFX
Mélodie Garinet
06.49.76.90.53
contact@artworkvfx.com**Accès à la formation****Publics visés :**Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(vé) non salarié(e)**Sélection :**

Dossier

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Pas de condition particulière

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Savoir installer un logiciel

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

• Maîtriser les principes fondamentaux du rigging et de l'animation dans Maya. • Créer des rigs en utilisant des joints, des contrôleurs, et des structures hiérarchiques. • Appliquer des techniques de skinning pour obtenir une déformation précise des objets. • Concevoir des rigs adaptés à une variété de personnages, y compris des créatures non humaines. • Déboguer et optimiser les rigs pour des performances optimales. • Animer des personnages en utilisant des poses clés, l'anticipation, le suivi, et le timing. • Appliquer "squash and stretch" pour donner vie à l'animation. • Gérer des scènes complexes avec plusieurs personnages, caméras, et éclairages. • Automatiser des tâches d'animation à l'aide de MEL (Maya Embedded Language). • Réaliser un projet d'animation complet pour démontrer les compétences acquises.

Contenu et modalités d'organisation

1 – Rigging Module 1 : Introduire le Rigging • Comprendre le rigging dans Maya • Présenter les outils de rigging de base • Créer une structure de base pour un personnage Module 2 : Créer des Joints et des Bones • Créer des joints et des os pour la structure du personnage • Mettre en place des contraintes pour lier les joints aux objets • Introduire les hiérarchies Module 3 : Concevoir des Contrôleurs • Créer des contrôleurs pour manipuler le rig • Utiliser des contrôleurs personnalisés • Gérer la hiérarchie des contrôleurs Module 4 : Appliquer Skinning et Déformation • Utiliser des outils de skins pour ajuster le poids des vertices • Maîtriser des techniques avancées de skinning pour une déformation précise • Effectuer des tests de déformation avec des objets simples Module 5 : Explorer le Rigging Avancé • Créer un rigging avancé pour des personnages articulés • Introduire les contraintes IK (Inverse Kinematics) • Créer des expressions pour automatiser des mouvements Module 6 : Adapter aux Personnages Non-Humains • Adapter le rigging pour des créatures ou objets non humains • Utiliser "bend bones" et d'autres techniques spécifiques • Effectuer des tests de rigging sur des modèles variés Module 7 : Déboguer et Optimiser les Rigs • Appliquer des techniques de débogage des rigs • Optimiser les rigs pour des performances optimales • Préparer la transition vers l'animation Module 8 : Créer un Projet de Rigging • Appliquer les compétences acquises pour créer un rig complet • Recevoir la rétroaction et les conseils de l'instructeur • Réviser les concepts clés du rigging 2 – Animation Module 9 : Introduire à l'Animation • Présenter les concepts de base de l'animation • Donner un aperçu de l'interface d'animation de Maya • Créer une première séquence animée simple Module 10 : Explorer les Principes d'Animation • Expliquer les principes d'animation : anticipation, suivi, timing • Utiliser des poses clés pour animer un personnage • Appliquer "squash and stretch" dans l'animation Module 11 : Animer des Personnages • Utiliser des contrôleurs pour animer des personnages • Travailler avec des personnages riggés dans les projets d'animation • Maîtriser l'animation non linéaire et les techniques

...
Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**

Validation(s) Visée(s)**> Attestation de fin de formation****Et après ?**

Suite de parcours

Non renseigné**Calendrier des sessions**

| Numéro Carif | Dates de formation | Ville | Organisme de formation | Type d'entrée | CPF | Modalités |
|-----------------|--------------------------------|---------------|------------------------|------------------|-----------------|---|
| 00422508 | du 01/01/2024 au 31/12/2024 | Mérignac (33) | ARTWORK- VFX | | Non éligible |  |
| 00523347 | du 01/01/2025 au 31/12/2025 | Mérignac (33) | ARTWORK- VFX | | Non éligible |  |