

Autodesk Maya – Rigging

Public concerné

Graphiste 3D, Designer, Professionnelle des métiers du cinéma, du jeu vidéo, du multimédia.

Prérequis

Connaissance de base de la modélisation conseillée, maîtrise des logiciels de graphisme 2D

Validation

Réalisation de cas pratique, permettant de mettre en application l'ensemble des techniques abordés.

Moyens

Mise à disposition de salles de formation entièrement équipées en matériel 3D : PC, TV 3D, Imprimante 3D.

Objectifs

Vous apprenez à créer une scène composée de modélisations, de textures et d'animations afin d'avoir un rendu convaincant. **Autodesk Maya** est principalement utilisé pour créer des animations et des illustrations 3D, ainsi que dans la création de jeux vidéo, dans l'illustration de projets industriels ou créatifs. L'objectif étant d'avoir les connaissances nécessaires à la réalisation de modélisations et de rendus 3D professionnels avec le logiciel **Autodesk Maya**, commercialisé par l'éditeur *Autodesk*.

Programme

Points abordés

- Rig (squelette) de bipède - stade avancé
- Joints / Inverse Kinematics (SC, RP, Spline) & FK
- Clusters & Locators
- Contrôleurs
- Parentisations & contraintes
- Twistarm / Autoclav / Footroll
- Set driven Key
- Connection editor
- Switch IK-FK / Stretch joints.
- Skinning
- Paint skin weight
- Influences / Mirror et copy / Weight maps
- Component editor
- Etude du maillage 3D appliqué à l'anatomie : problèmes classiques de skinning.
- Facial rigging & Lipsynch
- Blendshape
- G.U.I.
- Phonèmes / Expressions principales & secondaires
- Interpolation des expressions
- Calques d'animation
- Baseanim & cumulation des calques
- Modes additive & override / Weight