

Autodesk Maya – Animation

Public concerné

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

Prérequis

Connaissance de base de la modélisation conseillé, 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

Bases d'Animation

- Gestion de la camera
- Playblast / Timeline & gestion des clés
- Motionpath
- Déformeurs & non-déformeurs
- Création d'un setup simple

Workflow en animation 3D

- Référencement
- Proxy & organisation d'une production.

Splines & Graph Editor

- Graph editor
- Théorie sur les différentes splines et les courbes de Bézier en animation
- Gimbal lock
- Théorie sur l'animation en blocking.
- Techniques de base d'animation
- Poses clés
- Poses intermédiaires
- Rythme, retards
- Cycle de marche, acting