

## Pour qui ?

Tous public, Infographiste 3D, Motion Designer souhaitant connaître les principes du Rigging et du Skinning avec le logiciel Autodesk Maya

## Prérequis

Bonne connaissance de l'environnement informatique, avoir des notions en 3D et avoir suivi la formation Maya Initiation

## Objectifs

Réaliser des animations dans Maya  
Se familiariser avec la Time Line et la Gestion des images clés  
Se familiariser avec le Rigging et le Skinning

## Cinema 4D

Rendering

Asset  
Réalité Virtuelle  
Caméra  
Lumières  
Moteur de rendu  
Scène  
Maya  
Motion Design  
3D Studio Max  
Mapping  
3D  
Post Production  
Nurbs  
Animation

## Rappel des Fondamentaux de Autodesk Maya

### Rigging

- Rig (squelette) de bipède
- Joints / Inverse Kinematics & Forward Kinematics
- 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

### Animation

- Gestion de la camera
- Playblast / Timeline & gestion des clés
- Motionpath
- Déformeurs & non-déformeurs

### Splines & Graph Editor

- Graph editor
- Techniques de base d'animation
- Poses clés
- Poses intermédiaires
- Cycle de marche, acting

### Rendu de l'animation

- La time-line
- Les paramètres de l'animation
- Les courbes
- Rendu d'une séquence