

MAYA Animation 3D

TECHNIQUES D'ANIMATIONS AVANCEES
(« Parkour » d'un personnage)
5 jours

Taux de satisfaction des apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Maîtriser l'animation d'un personnage effectuant un parcours avancé avec obstacle. Gérer les amortis et différents styles de sauts. (Squash & Stretch).

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Avoir déjà pratiqué Maya et connaître l'interface pour pratiquer l'animation.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

5 jours de 7h : 35h avec cours en direct + pratique.

La formation se déroule à distance à travers Zoom.

DÉLAI D'ACCÈS

3 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

LIEU DE LA FORMATION

Via l'application Zoom.

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap :

Dominique Rodriguez

d.rodriquez@artfactory-formation.fr

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés.
- Bilan des connaissances acquises.

MÉTHODES MOBILISÉES

- Plate-forme de partage, groupe de travail sur Zoom.
- Le formateur possèdera un micro et une caméra de qualité.
- Chaque cours en visioconférence sera enregistré sur la plateforme de partage.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.
- Le stagiaire pourra revoir le cours en vidéo chez lui pendant ou après la formation.
- Il aura accès à ces vidéos via Drive.

Jour 1

Prévisualisation et organisation des mouvements à animer

1. Rechercher et créer des références.
2. Prévisualiser et organiser les mouvements à animer pour effectuer le parkour : trajectoire, poses clés, intervalles principaux et timing.

Jours 2 et 3

Animation du personnage

3. Animer le personnage en respectant l'intention et en utilisant les références : démarrage - marche - course - saut - escalade ...
4. Gérer les compressions, étirements et amortis sur les différents styles de sauts.
5. Utiliser les axes de rotation du bassin et les mécanismes de compensation du corps à haute vitesse.
6. Créer les poses clés, "intervalles principaux".

Jour 4

Cleanning & Smoothing

7. Fluidifier et ajouter du poids à l'animation.
8. Retimer et vérifier les courbes de trajectoires.

Jour 5

Overlap & Follow Through

9. Créer les animations secondaires, les poses d'anticipations, les retards et désynchronisation.
10. Appliquer les notions de chevauchement de mouvements.
11. Véhiculer les émotions en expressions faciales 3D.