

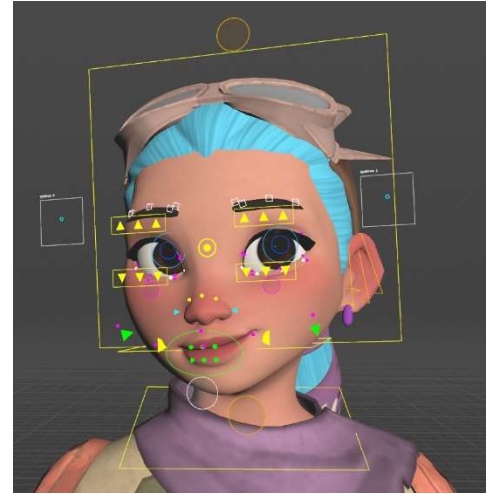
NAND423 Armature (Rigging)

Dans le cadre de ce 2eme cours de rigging, Carlos Valcárcel abordera des sujets liés à la production d'armatures pour l'animation 3D, mais aussi au travail de développement requis par le directeur technique du personnage.

Les principes du cours seront enseignés sous les logiciels Houdini/KineFX/APEX et/ou Maya/Bifrost selon la situation, mais l'étudiant pourra choisir sous lequel de ces deux logiciels il préfère soumettre ses travaux.

Parmi les sujets abordés, il y aura:

- les systèmes de rig (frameworks)
- les patrons de rig récurrents
- la programmation
- les mathématiques
- l'anatomie/morphologie
- l'analyse de la topologie
- les opérateurs de déformation
- les techniques de skinning
- des techniques de rig facial
- des techniques de gestion de projet et de communication pour le rig
- etc



À la fin du cours, les étudiants seront en mesure de mieux comprendre les différents aspects du travail d'armature pour l'animation 3D et pourront commencer à développer leurs propres systèmes de rig où ils pourront implémenter leurs propres solutions.

Prérequis recommandés: il est conseillé aux étudiants intéressés d'avoir suivi le cours profil de scripting du 5e semestre. Pour les étudiants de la concentration effets visuels, il est nécessaire d'avoir complété le cours de rigging de base.

Public cible: étudiants en animation 3D, artistes techniques, et professionnels cherchant à améliorer leurs compétences en développement de rig.

Avec plus de 20 ans d'expérience, Carlos est maintenant travailleur autonome et se consacre à explorer la plateforme KineFX/APEX du logiciel Houdini pour l'animation de personnages stylisés.

