

DURÉE & RYTHME

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 10h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

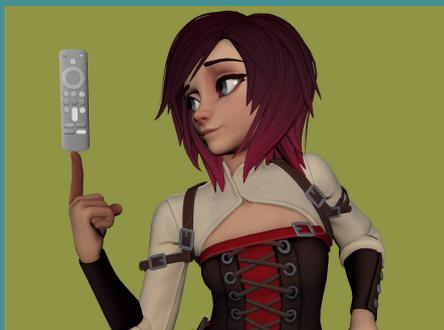
Sur toute la France

PRÉREQUIS

- Maîtrise des bases du logiciel Autodesk Maya
- Connaissances fondamentales de la modélisation 3D

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 à 8 Apprenants maximum par session.



ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap, ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identiques à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

TARIFS 2025-2026

945€/ apprenant

CONTACT

Barbara CYRSUKI
Coordinatrice administrative et admission

[Demande d'informations](#)

FORMATION SPÉCIALISANTE RIG & SKIN

Entrez dans la mécanique invisible mais essentielle de l'animation 3D pour le jeu vidéo, le cinéma et l'animation temps réel.

Cette formation intensive vous initie aux fondations techniques du squelette numérique (rig) et du skinning, pour donner à vos personnages un mouvement fluide, naturel et contrôlable.



CE QUE VOUS APPRENDREZ

En seulement 10 heures, vous découvrirez les rouages du **squelettage humanoïde** dans Maya et apprendrez à créer un système de contrôle efficace. Vous comprendrez comment articuler un modèle 3D, le faire réagir à des mouvements complexes, et assurer la déformation correcte des maillages à travers les outils de skinning.

Grâce à une pédagogie orientée production, vous poserez les bases solides nécessaires à toute animation de personnage, et vous serez préparé à collaborer efficacement dans un pipeline professionnel.

OBJECTIFS

- Maîtriser les fondamentaux du rigging dans Maya : Apprendre à construire un squelette cohérent, hiérarchisé et adapté aux contraintes de l'animation, en utilisant les joints, les IK et les contrôleurs.
- Comprendre les principes du skinning : Définir les influences des os sur un mesh, maîtriser les outils de pondération pour garantir des déformations fluides et crédibles.
- Appréhender les contraintes techniques d'un rig : Intégrer les contraintes entre contrôleurs et os pour faciliter l'animation.
- S'initier à une méthodologie professionnelle : Structurer son rig, organiser les étapes de travail et anticiper les besoins d'un animateur ou d'un moteur temps réel.

FORMATION SPÉCIALISANTE OUTLINER

Structurer efficacement vos scènes dans Maya

DURÉE & RYTHME

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 5h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

- Maîtriser les bases du logiciel 3D Maya.
- Maîtriser la création d'un squelette (joints, contrôleurs, IK) de la modélisation 3D

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 à 8 Apprenants maximum par session.



ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap, ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identique à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

TARIFS 2025-2026

550€/ apprenant

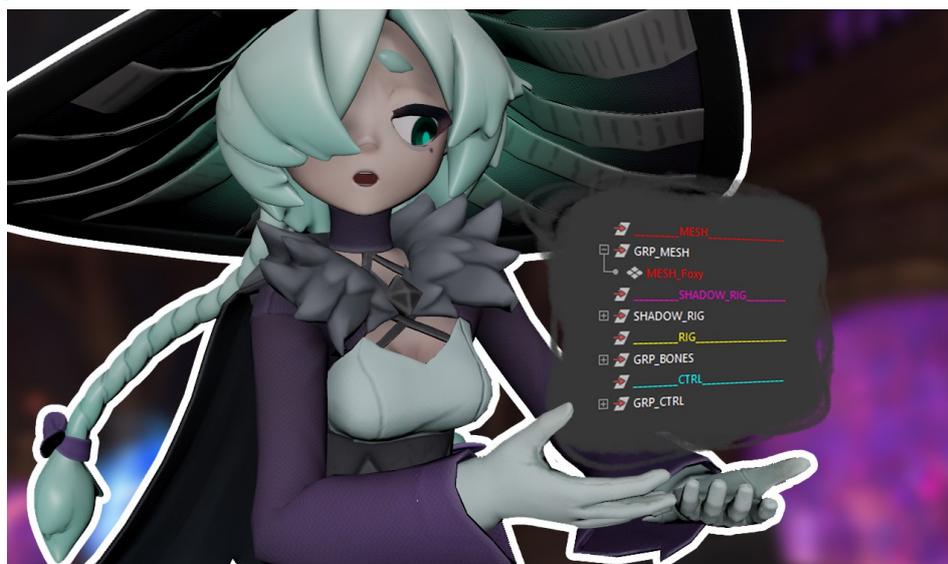
CONTACT

Barbara CYRSUKI
Coordinatrice administrative et admission

[Demande d'informations](#)

Plongez dans les coulisses de l'organisation professionnelle d'une scène 3D dans Maya.

Indispensable pour tout artiste technique ou rigger souhaitant optimiser son pipeline, cette formation vous permet de maîtriser l'Outliner de Maya et la gestion des attributs dans un contexte de production temps réel.



CE QUE VOUS APPRENDREZ

En cinq heures de formation intensive, vous acquerez une méthode de travail rigoureuse et structurée, tout en développant vos compétences techniques pour créer des rigs clairs, performants et facilement exploitables en animation. Grâce à des exercices concrets, vous apprendrez à organiser vos scènes avec précision, à manipuler les attributs personnalisés et à adopter des standards de production professionnels.

OBJECTIFS

Structurer une scène 3D proprement : maîtriser l'Outliner pour organiser efficacement vos hiérarchies, contrôleurs et groupes dans Maya.

Gérer les attributs avec méthode : créer, modifier et hiérarchiser les attributs nécessaires à la riggabilité d'un personnage ou d'un asset 3D.

Professionaliser votre workflow : adopter les bonnes pratiques d'un rig clair et lisible, optimisé pour les contraintes d'un pipeline temps réel ou d'animation.

DURÉE & RYTHME

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 5h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Maîtriser les bases du logiciel 3D Maya.

Maîtriser la création d'un squelette.

Maîtriser le fonctionnement des attributs.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 à 8 Apprenants maximum par session.



ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap, ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identique à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

TARIFS 2025-2026

550€/ apprenant

CONTACT

Barbara CYRSUKI
Coordinatrice administrative et admission

[Demande d'informations](#)

FORMATION SPÉCIALISANTE SWITCH

Développez des rigs fonctionnels et dynamiques dans Maya

Plongez dans les aspects avancés du rigging fonctionnel avec la création de systèmes de commutation (switchs) dans Maya.

Cette formation vous donne les clés pour enrichir vos rigs de fonctionnalités flexibles et interactives, en maîtrisant l'art de créer des transitions de contrôle efficaces et lisibles. Vous apprendrez à identifier les besoins techniques d'un



squelettage et à les traduire en outils d'animation optimisés pour la production.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

Tout au long de cette session de 5 heures, vous apprendrez à concevoir et intégrer des switchs dans vos rigs, à partir d'une logique conditionnelle claire et adaptée aux contraintes de l'animation et du temps réel. Vous développerez une rigueur de travail indispensable pour concevoir des squelettes professionnels capables de répondre aux besoins des studios d'animation et de jeux vidéo.

OBJECTIFS

Maîtriser la mise en place de switchs de fonctionnalités : Apprendre à créer des commutateurs comme l'IK/FK, les bascules de visibilité ou d'orientation pour enrichir un rig.

Identifier les besoins d'un squelettage : Savoir analyser les contraintes d'un rig et définir les options de contrôle à offrir aux animateurs.

Développer une logique de rig fonctionnelle : Construire des rigs clairs, efficaces et prêts pour la production.

DURÉE & RYTHME

Formation ouverte toute l'année en distanciel.

Durée 5h 00 . Rythme à définir.

LIEU DE LA FORMATION

Sur toute la France

PRÉREQUIS

Maîtriser les bases du logiciel 3D Maya.

Maîtriser la création d'un squelette.

Maîtriser le fonctionnement des attributs.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

4 à 8 Apprenants maximum par session.



ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

L'institut des Arts Numériques défend le principe que les étudiants en situation de handicap, ou présentant un trouble de santé invalidant, ont des capacités et des souhaits de réussite et d'intégration professionnelle, identique à ceux des étudiants ne présentant pas de handicap.

TARIFS 2025-2026

550€/ apprenant

CONTACT

Barbara CYRSUKI
Coordinatrice administrative et admission

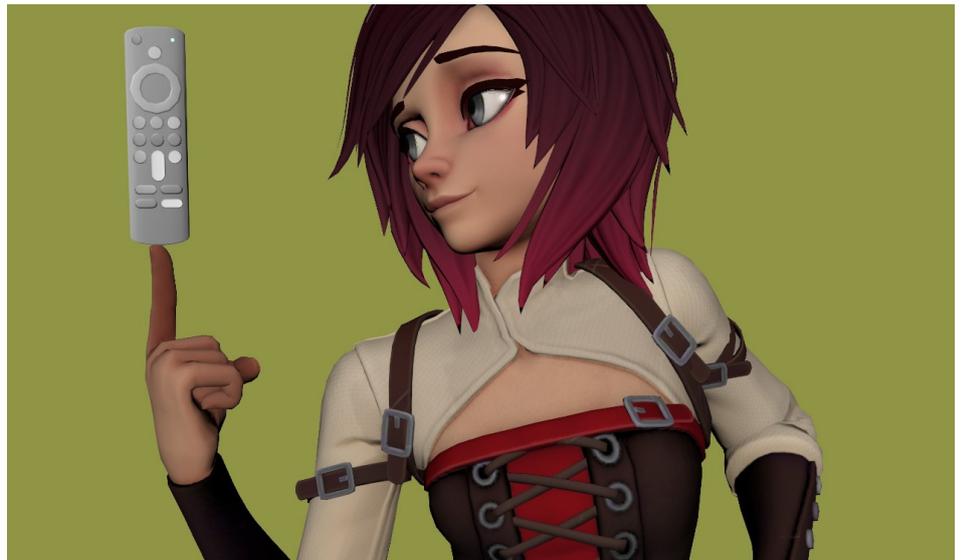
[Demande d'informations](#)

FORMATION SPÉCIALISANTE TÉLÉCOMANDE

Automatisez les contrôles de vos rigs pour une animation fluide

Plongez dans la création de télécommandes intelligentes pour améliorer l'ergonomie de vos rigs dans Maya.

Cette formation vous propose de structurer et d'automatiser les contrôles d'un rig grâce à l'outil Driven Key. Elle vous permet d'optimiser l'expérience de l'animateur en centralisant les fonctions de rig dans des interfaces simples et intuitives.



CE QUE VOUS APPRENDREZ

Durant cette formation technique de 5 heures, vous apprendrez à identifier les besoins spécifiques d'une télécommande pour un personnage ou une créature 3D, à exploiter les liaisons d'attributs et à concevoir des interfaces de contrôle pratiques et lisibles. Vous étudierez aussi des télécommandes existantes et mettrez en place les vôtres à l'aide de l'outil *Driven Key*.

OBJECTIFS

Maîtriser le fonctionnement de l'outil Driven Key : Comprendre et mettre en place des interactions dynamiques entre différents attributs d'un rig.

Identifier et définir les besoins d'une télécommande : Déterminer les fonctions essentielles à automatiser pour faciliter le travail des animateurs.

Créer une télécommande fonctionnelle : Développer une interface simple, claire et efficace pour centraliser les contrôles clés du rig.