

Certificat

Rigging des Personnages





Certificat Rigging des Personnages

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/rigging-personnages

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 16

05

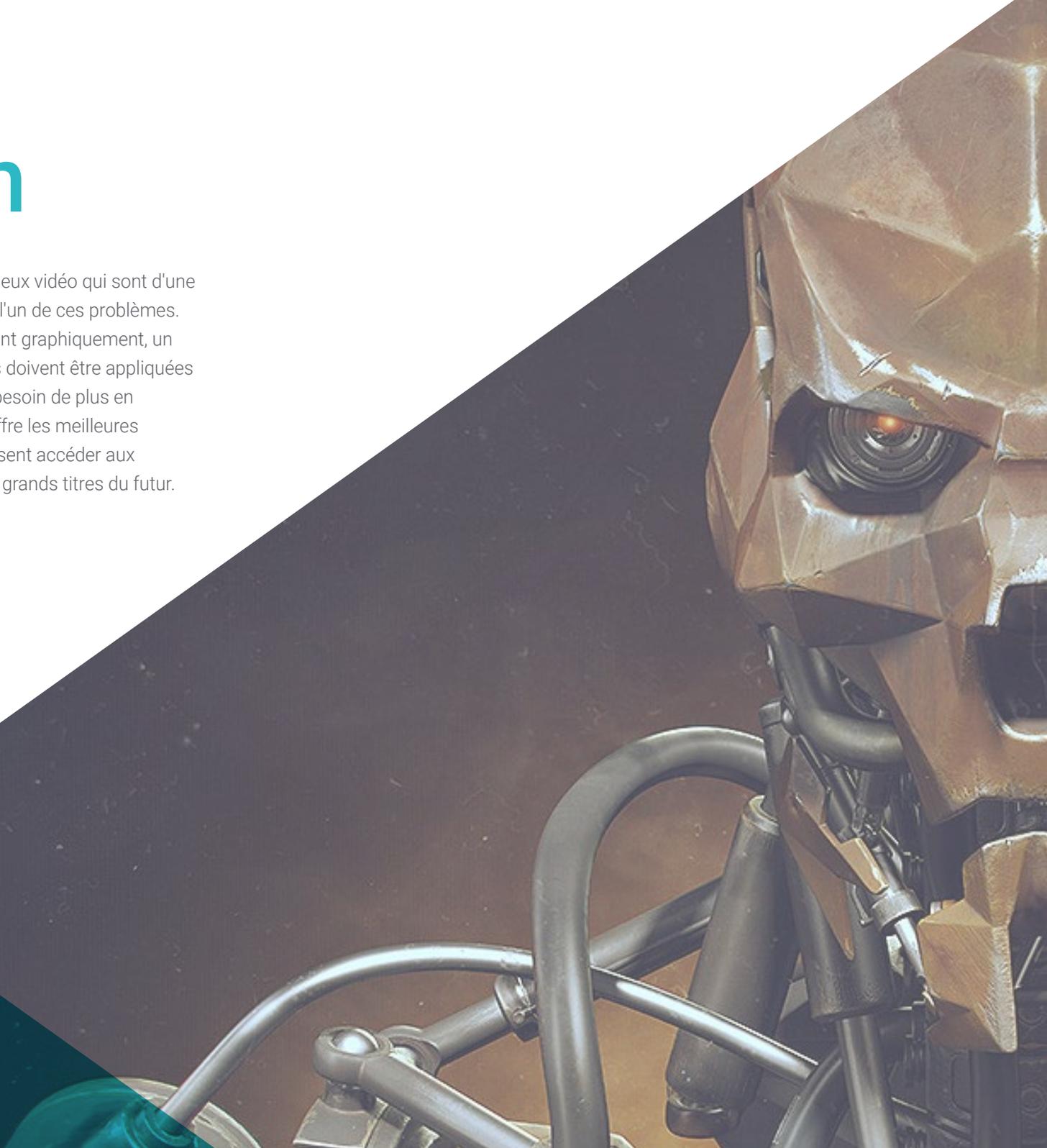
Diplôme

page 24

01

Présentation

Parfois, le public néglige un certain nombre d'éléments des jeux vidéo qui sont d'une importance capitale pour l'expérience de jeu. Le *Rigging* est l'un de ces problèmes. Pour que les personnages de chaque jeu vidéo se comportent graphiquement, un ensemble de modifications, d'altérations et de déformations doivent être appliquées pour rendre leurs mouvements réalistes. Ainsi, l'industrie a besoin de plus en plus d'experts en *Rigging* et, pour cette raison, ce diplôme offre les meilleures connaissances dans le domaine, afin que les étudiants puissent accéder aux principales entreprises du secteur et finir par contribuer aux grands titres du futur.





“

Le Character Rigging est essentiel pour le succès d'un jeu vidéo. Spécialisez-vous avec ce Certificat et rejoignez les meilleures entreprises du secteur"

La conception et la création de jeux vidéo est un processus complexe impliquant un grand nombre de départements et de spécialistes. Ainsi, lorsqu'on entreprend un projet de ce type, il est nécessaire de faire appel à des programmeurs, des concepteurs artistiques et sonores, des compositeurs de musique, des experts en gameplay et bien d'autres professionnels aux compétences très spécifiques.

Dans le domaine de la conception et de l'animation de personnages, il existe également un haut niveau de spécialisation. Ainsi, au sein de cette discipline, il en existe une autre qui est dédiée à un domaine très spécifique de l'animation: le *Rigging*. Ce terme fait référence à une série d'éléments appartenant à l'animation de personnages qui, s'ils sont réalisés correctement, rendent l'expérience beaucoup plus réaliste pour les utilisateurs.

Le *Rigging*, concerne donc la manière dont les personnages se déplacent et interagissent avec l'environnement du jeu vidéo, en les faisant se déformer correctement en fonction de leurs mouvements et de leur contact avec le reste des objets et éléments qui sont à leur portée.

Ce Certificat en Rigging des Personnages offre aux étudiants les meilleures connaissances dans cette discipline spécialisée, afin qu'ils puissent travailler immédiatement dans l'une des grandes entreprises du secteur grâce aux compétences qu'ils auront acquises dans ce diplôme.

Ce **Certificat en Rigging des Personnages** contient le programme le éducatif plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Conception et Animation des Personnages
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et pratiques sur Rigging des Personnages
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Elle met l'accent sur les méthodologies innovantes en matière de Rigging des Personnages
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Devenez un expert en
Rigging des Personnages
avec ce Certificat"*

“ *L'industrie a besoin de spécialistes du Rigging pour réussir ses projets* ”

Si vous voulez entrer dans le secteur des jeux vidéo, mais ne savez pas comment, cette qualification est ce que vous recherchez.

Apprenez tout sur le Rigging des Personnages et devenez un professionnel incontournable pour votre entreprise.

Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent, à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

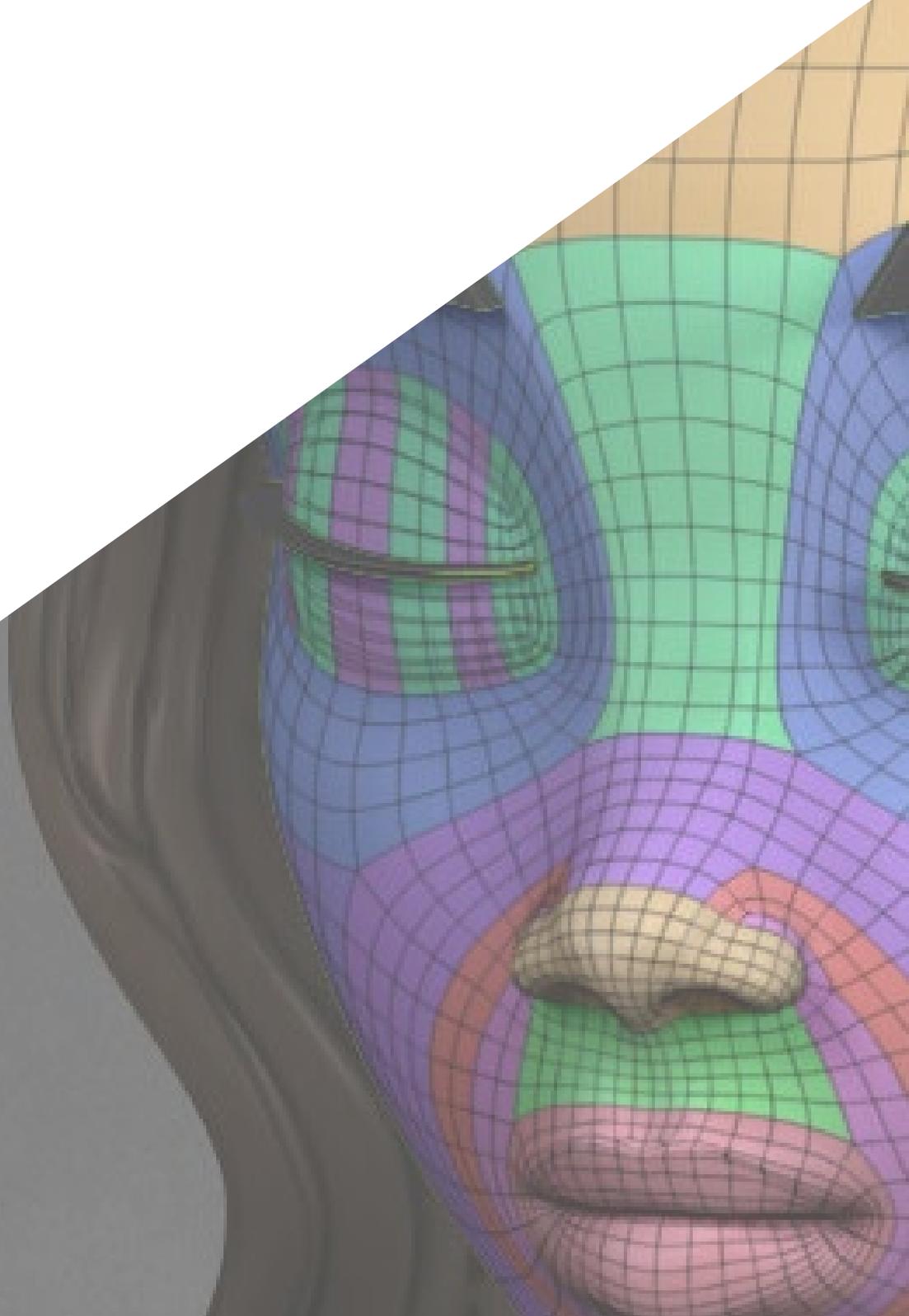
Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel, ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

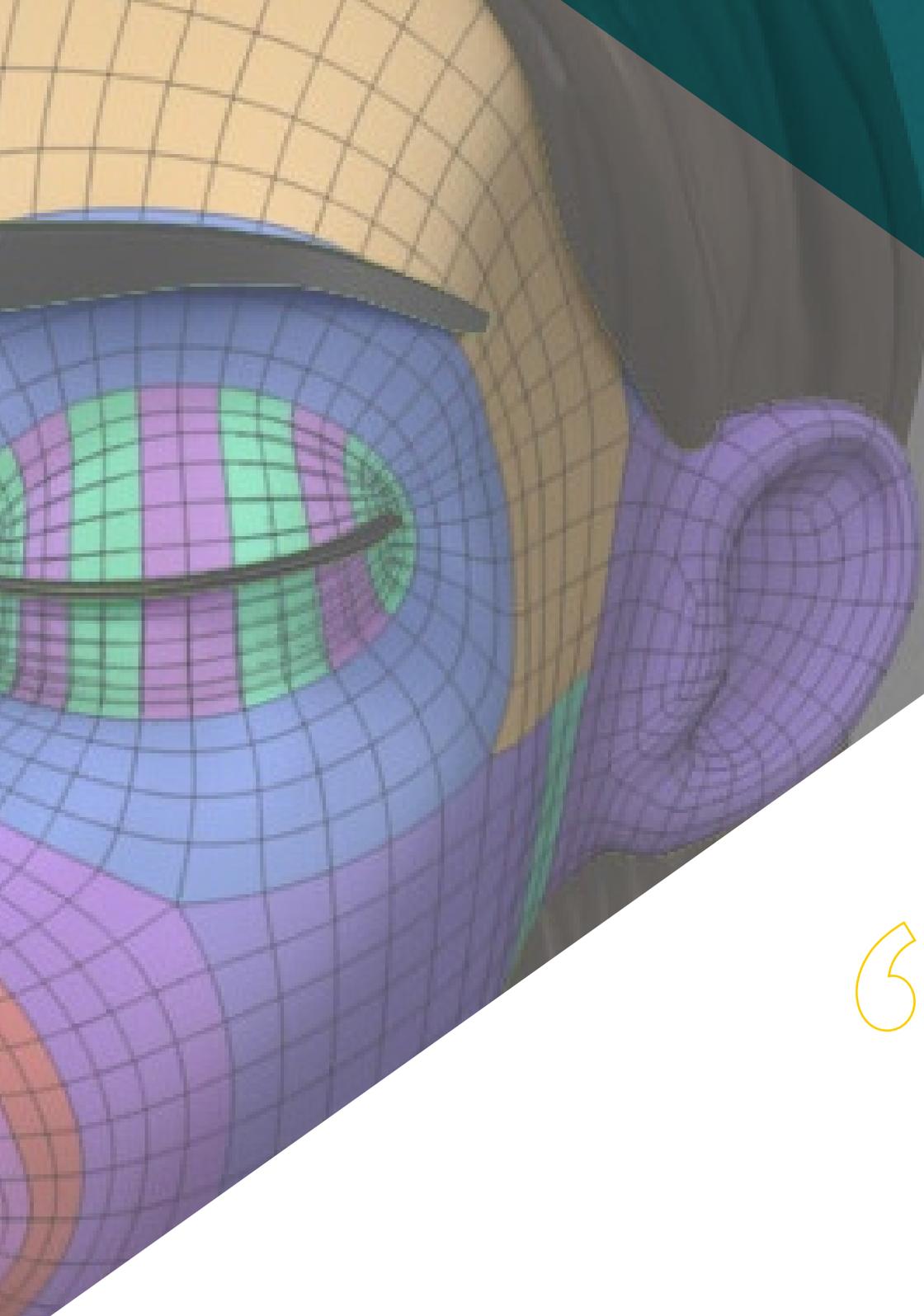
La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Certificat. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.



02 Objectifs

L'objectif principal de ce Certificat en Rigging des Personnages est d'offrir aux étudiants toutes les clés pour devenir de grands experts dans cette discipline. Grâce aux connaissances qu'ils acquerront dans le cadre de ce diplôme, les étudiants pourront accéder à des postes importants au sein du département d'Animation de Personnages dans les plus grandes entreprises de conception de jeux vidéo du monde, de sorte que leur objectif de réussite dans ce secteur se rapprochera considérablement.



A 3D wireframe model of a character's head and neck, rendered in a grid pattern. The character has a yellow head, a blue face, and a purple neck. The background is a dark teal color with a white diagonal line.

“

Votre objectif est de travailler dans les entreprises qui ont conçu vos jeux vidéo préférés et ce Certificat vous en rapprochera"



Objectifs généraux

- ◆ Comprendre le concept de *Rigging*
- ◆ Comprendre l'importance du *Rigging* dans la conception des personnages de jeux vidéo
- ◆ Obtenir des compétences générales en modélisation 3D
- ◆ Connaître les différents éléments impliqués dans la conception d'un Personnage

“

*L'industrie du jeu vidéo vous attend.
Spécialisez-vous maintenant”*





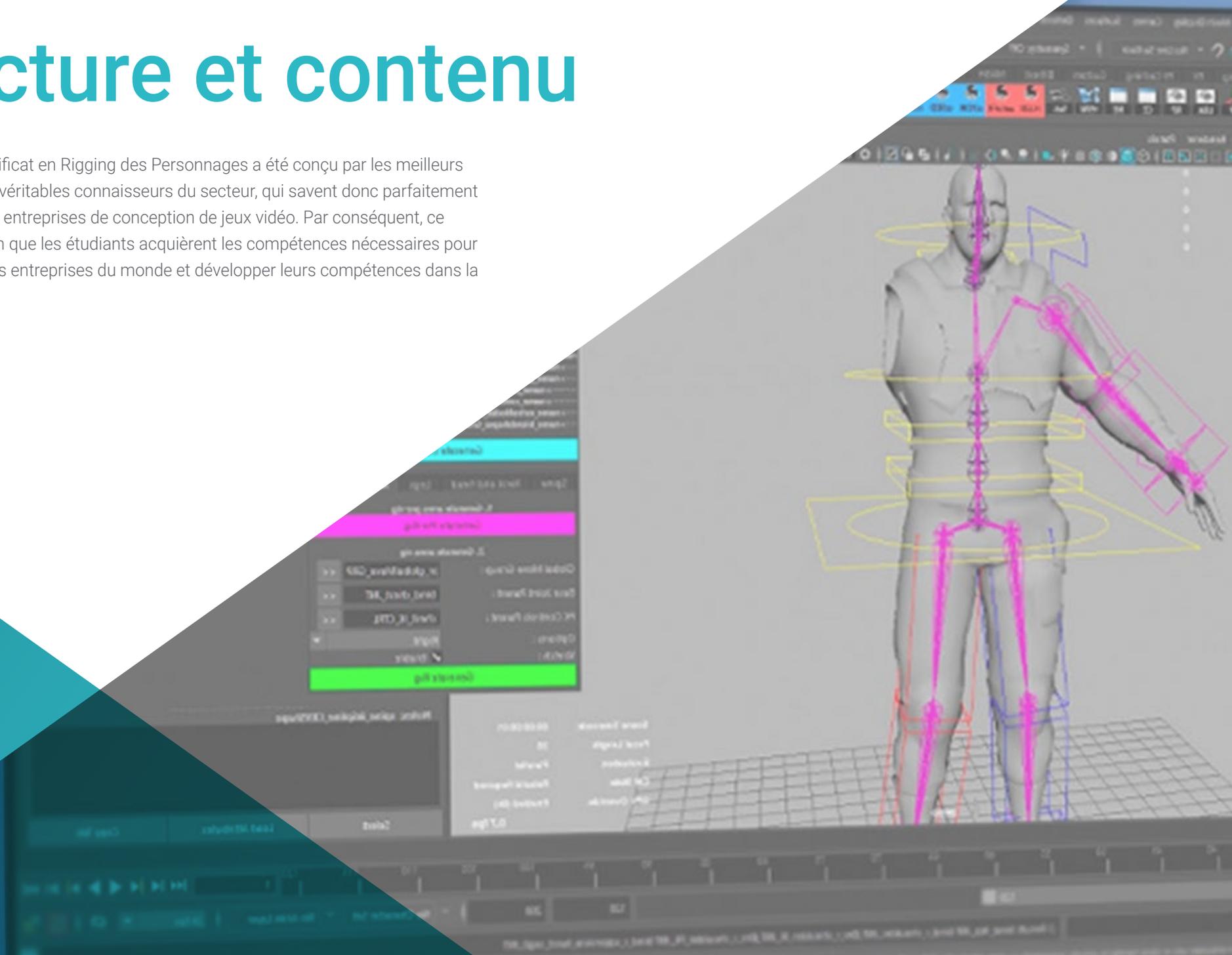
Objectifs spécifiques

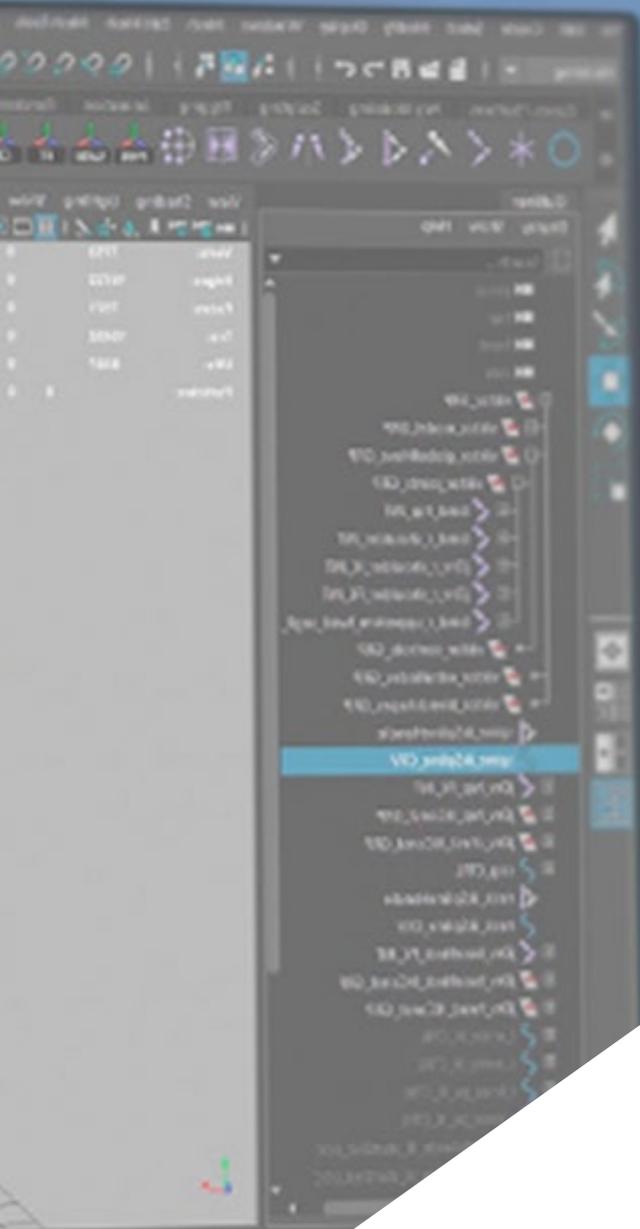
- ◆ Préparer les éléments 3D pour l'animation
- ◆ Appliquer des déformations physiquement correctes aux modèles 3D
- ◆ Acquérir des compétences dans l'utilisation des outils numériques
- ◆ Apprendre à peser les personnages pour l'animation

03

Structure et contenu

Le contenu de ce Certificat en Rigging des Personnages a été conçu par les meilleurs experts en la matière, véritables connaisseurs du secteur, qui savent donc parfaitement ce que demandent les entreprises de conception de jeux vidéo. Par conséquent, ce syllabus a été créé afin que les étudiants acquièrent les compétences nécessaires pour accéder aux meilleures entreprises du monde et développer leurs compétences dans la création de jeux vidéo.





“

*Le meilleur contenu pour vous spécialiser
dans le Rigging des Personnages”*

Module 1. Rigging des Personnages

- 1.1. Fonctions d'un *Rigger*. Connaissance d'un *Rigger*. Types de *Rig*
 - 1.1.1. Qu'est-ce qu'un *Rigger*?
 - 1.1.2. Fonctions d'un *Rigger*
 - 1.1.3. Connaissance d'un *Rigger*
 - 1.1.4. Types de *Rig*
 - 1.1.5. Installations de Blender pour le *Rig*
 - 1.1.6. Premier contact avec les os et les contraintes
- 1.2. Chaînes et os correspondants. Différences et contraintes entre FK et IK
 - 1.2.1. Chaînes osseuses
 - 1.2.2. Appariement des os
 - 1.2.3. Chaîne FK et IK
 - 1.2.4. Différences entre FK et IK
 - 1.2.5. Utilisation des contraintes
- 1.3. Squelette humain et *Rig* faciaux. *Shape Keys*
 - 1.3.1. Squelette humain
 - 1.3.2. Squelette humain avancé
 - 1.3.3. *Rig* faciaux
 - 1.3.4. *Shape Keys*
- 1.4. Pondération des sommets. Pesée complète d'un personnage et création d'une pose
 - 1.4.1. Système de pesage
 - 1.4.2. Pesée d'un personnage: visage
 - 1.4.3. Pesée d'un personnage: corps
 - 1.4.4. Utilisation du mode pose
- 1.5. *Rig* des personnages: système de colonnes IK-FK
 - 1.5.1. Mise en place et adaptation de l'os
 - 1.5.2. Système FK
 - 1.5.3. Système IK
 - 1.5.4. Autres options
 - 1.5.5. Contrôles





- 1.6. *Rig* de personnage: système de bras IK-FK
 - 1.6.1. Mise en place et adaptation de l'os
 - 1.6.2. Système FK
 - 1.6.3. Système IK
 - 1.6.4. Autres options
 - 1.6.5. Contrôles
- 1.7. *Rig* de personnage: système de IK-FK mains
 - 1.7.1. Mise en place et adaptation de l'os
 - 1.7.2. Système FK
 - 1.7.3. Système IK
 - 1.7.4. Autres options
 - 1.7.5. Contrôles
- 1.8. *Rig* de personnage: système de IK-FK jambes
 - 1.8.1. Mise en place et adaptation de l'os
 - 1.8.2. Système FK
 - 1.8.3. Système IK
 - 1.8.4. Autres options
 - 1.8.5. Contrôles
- 1.9. Facial
 - 1.9.1. Configuration du visage
 - 1.9.2. Utilisation de *Shape Keys*
 - 1.9.3. Utilisation des boutons
 - 1.9.4. Configuration des yeux
 - 1.9.5. *Squash* et *Stretch* de la tête
- 1.10. Corrections de la forme et de la configuration du visage
 - 1.10.1. Corrections de forme
 - 1.10.2. Mode pose
 - 1.10.3. Pesée facile
 - 1.10.4. Préparer le *Rig* pour la production

04

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***el Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.





“

Découvrez le Relearning, un système qui abandonne l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui nécessitent une mémorisation"

À TECH, nous utilisons la méthode des cas

Notre programme propose une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et exigeant.

“

Avec TECH, vous pourrez découvrir une façon d'apprendre qui fait avancer les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par le biais d'activités collaboratives et de cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“

Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière”

La méthode du cas a été le système d'apprentissage le plus utilisé dans les meilleures écoles de commerce du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Face à une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous vous confrontons dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Pendant 4 ans, vous serez confronté à de multiples cas réels. Vous devrez intégrer toutes vos connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des études de cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe 8 éléments didactiques différents dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est actuellement université hispanophone à posséder la licence l'autorisant à utiliser la méthode d'apprentissage Relearning. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire mais il se déroule en spirale (nous apprenons, désapprenons, oublions et réapprenons). Par conséquent, ils combinent chacun de ces éléments de manière concentrique. Grâce à cette méthodologie, nous avons formé plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent et ce dans toutes les spécialités aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en matière de gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire ou les marchés et instruments financiers. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette façon, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning les différents éléments de notre programme sont liés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Dans ce programme, vous aurez accès aux meilleurs supports pédagogiques élaborés spécialement pour vous:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour la formation afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, élaboré avec les dernières techniques afin d'offrir des éléments de haute qualité dans chacun des supports qui sont mis à la disposition de l'apprenant.



Cours magistraux

Il existe de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et génère de la confiance pour les futures décisions difficiles.



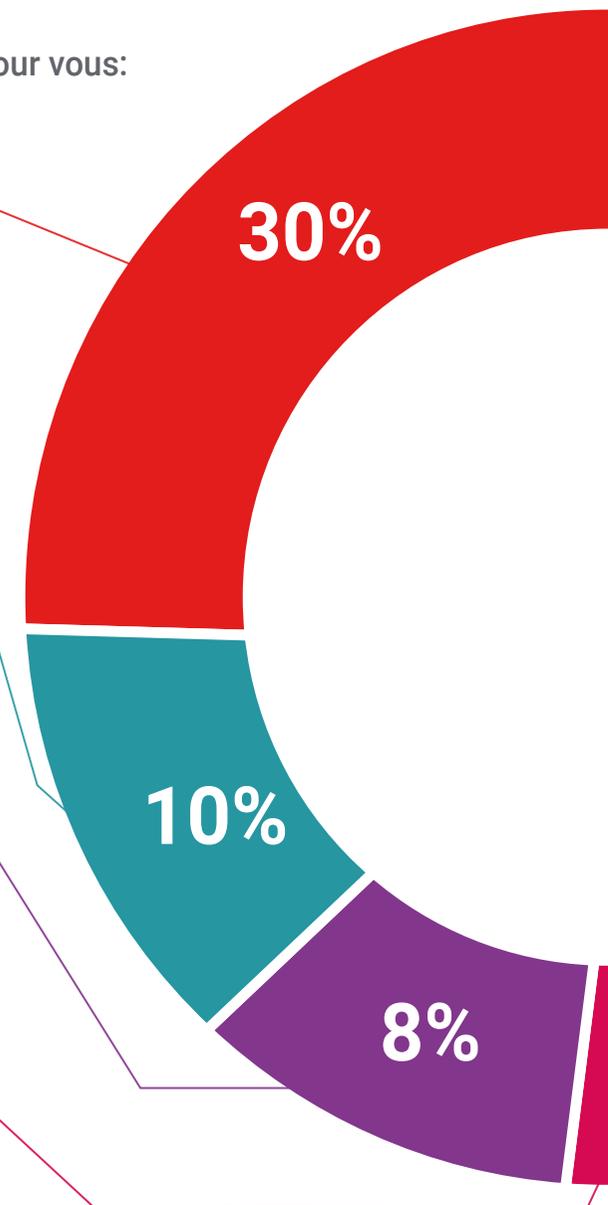
Pratique des aptitudes et des compétences

Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Bibliographie complémentaire

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux et autres supports. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case Studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias comprenant des fichiers audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

Ce système unique de formation à la présentation de contenus multimédias a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation: vous pouvez ainsi constater vos avancées et savoir si vous avez atteint vos objectifs.



05 Diplôme

Le Certificat en Rigging des Personnages vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

Finalisez cette formation avec succès et recevez votre Certificat avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Rigging des Personnages** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en Rigging de Personnages**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat
Rigging des
Personnages

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université
Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institut

classe virtuelle langues

Certificat

Rigging des Personnages

