

Certificat Rigging





Certificat Rigging

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

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

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

pag. 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 22

06

Diplôme

pag. 30

01 Présentation

L'industrie du *Gaming* est au sommet de son histoire et ne semble pas près d'atteindre son apogée. Les créateurs de contenu de jeux vidéo atteignent des sphères de popularité qu'ils n'auraient jamais imaginées et, par conséquent, les entreprises du secteur augmentent leurs revenus de manière exponentielle. Cela a une incidence directe sur la sélection de professionnels, qui augmente la demande de profil de *Rigger*. C'est pourquoi TECH a mis au point un programme qui explique en détail les éléments concernant la profession. Ainsi que les logiciels les plus utilisés dans le monde. Tout cela, avec une méthodologie d'étude avérée qui favorise l'apprentissage.





“

*TECH vous offre la
possibilité de faire partie de
l'une des industries les plus
dynamiques du marché"*

Ces dernières années, les progrès technologiques se sont succédé à une vitesse fulgurante. Les professions qui étaient très demandées il y a vingt ans sont sur le point de disparaître. D'autre part, les professions les plus récentes manquent de ressources humaines. C'est pourquoi TECH s'engage à former les travailleurs de demain. En développant des qualifications telles que ce programme en Rigging qui répond aux nouvelles situations.

L'apprentissage commence par la définition du rôle du *Rigger*, des phases du *Rigging* et des parties d'un *Rig*; ce qui donne une vision globale du sujet. Ensuite, il se concentre sur les différences entre le *Rig Rig* du cinéma et celui des jeux vidéo et sur la manière de combiner les deux logiciels.

Cette étape est suivie par l'étude du modèle 3D, l'analyse de sa topologie, de ses poses et de ses éléments. Avec l'intention d'introduire quelques notions de base d'Autodesk Maya dans le sujet suivant. Telles que son installation, l'explication de son interface ou comment naviguer.

Enfin, certains éléments clés du *Rigging* tels que les *Joints*, les *Clusters*, les *Constrains*, les courbes et les *Blend Shapes*. Ainsi que quelques notions sur le marché de l'emploi dans le domaine du *Rigging*.

La présentation du contenu est conçue pour s'adapter le plus possible aux besoins de l'étudiant. La modalité est 100% en ligne, il n'y a pas d'horaires et l'ensemble du programme sera disponible dès le premier jour. Cela facilite l'assimilation des acquis et la combinaison de la vie personnelle et professionnelle.

Ce **Certificat en Rigging** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement de cas pratiques présentés par des experts en *Rigging*
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique est destiné à fournir des informations scientifiques et sanitaires sur les disciplines médicales indispensables à la pratique professionnelle
- ♦ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation est utilisé pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Les méthodologies innovantes
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une simple connexion à internet



TECH vous permettra d'apprendre comment fonctionnent les éléments clés du rigging, tels que les *Joints*, les *Clusters*, les *Constrains* et autres"



Le thème spécifique du Rigging pour les films et les jeux vidéo vous explique comment combiner les deux techniques, ce qui rend le processus d'apprentissage aussi complet que possible"

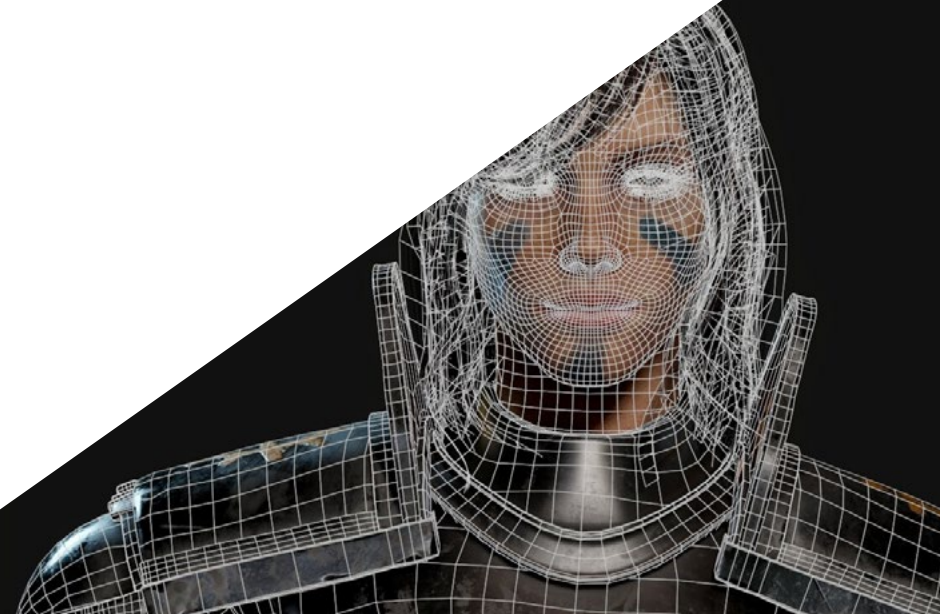
Le corps enseignant du programme englobe des spécialistes réputés dans le domaine et qui apportent à ce programme l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus dans de grandes sociétés et des universités prestigieuses.

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 pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Apprenez à naviguer dans Autodesk Maya et à vous familiariser avec son interface. De plus, vous découvrirez comment l'installer avec tous les Plugins nécessaires.

Une liste complète des automatismes nécessaires au fonctionnement des différentes parties d'un Rig a été mise à votre disposition.



02

Objectifs

Cette qualification vise à fournir au professionnel toutes les connaissances préalables et fondamentales concernant les aspects fondamentaux de ce domaine. Ainsi, vous découvrirez l'un des outils les plus utilisés pour l'exécution du travail, Autodesk Maya. Afin de présenter l'accessibilité et le potentiel de l'application, et l'utilisation et la navigation de l'interface générale et spécifique au *Rigging*.



“

Grâce à TECH, vous apprendrez à utiliser Autodesk Maya, le logiciel préféré des professionnels du Rigging”



Objectifs généraux

- ♦ Établir les caractéristiques de la profession de *Rigger*
- ♦ Définir les différents éléments impliqués dans la production d'un projet de *Rigging*
- ♦ Apprendre à utiliser les outils du métier de *Rigger*



Les étudiants diplômés de ce programme seront parfaitement capables d'identifier les phases de production d'un Rigging"





Objectifs spécifiques

- ◆ Concevoir le rôle du *Rigger*
- ◆ Comprendre de manière spécialisée la chaîne de production
- ◆ Connaître les différences entre la production d'un film et d'un jeu vidéo
- ◆ Identifier les phases de production d'un processus de *Rigging*
- ◆ Identifier les parties fondamentales d'un *Rig*
- ◆ Maîtriser le logiciel Autodesk Maya comme outil de *Rigging*
- ◆ Connaître de manière professionnelle les différents types de systèmes et d'éléments qui peuvent composer un *Rig* de personnage
- ◆ Connaître le système de recherche d'emploi dans l'industrie

03

Direction de la formation

Le corps enseignant du Certificat en Rigging dispose d'une vaste expérience dans le secteur et en tant qu'enseignant. L'apprentissage est donc didactique et, en même temps, applicable aux besoins du marché. Vous pouvez également obtenir des réponses aux questions les plus élémentaires ou complexes d'un point de vue théorique et pratique.





“

Les enseignants de TECH vous accompagneront tout au long du processus d'apprentissage afin qu'aucun doute ne subsiste"

Directeur invité international

Jessica Bzonek est une conceptrice et créatrice de personnalités en 3D de premier plan, avec plus de dix ans d'expérience dans l'industrie du **Jeu Vidéo** qui l'ont établie comme une professionnelle influente dans l'arène internationale. En fait, sa carrière se caractérise par son engagement en faveur de l'**innovation** et de la **collaboration**, des aspects fondamentaux de son travail, où la **technologie** et l'**art** s'entremêlent de manière créative. Elle a contribué à de grands **projets d'animation**, notamment « *Avatar : Frontiers of Pandora* » et « *The Division 2 : Year 4* », ce qui a renforcé sa réputation d'experte dans la création de **pipelines** et de **rigging**.

Elle a également occupé le poste de **Directrice Technique Associée des Cinématiques** chez **Ubisoft Toronto**, où elle a joué un rôle déterminant dans la production de **séquences cinématiques** de haute qualité. Elle s'est notamment distinguée par sa participation en tant que coprésentatrice à la **Conférence des Développeurs d'Ubisoft 2024**, ce qui témoigne de son leadership dans l'industrie. Elle a également joué un rôle crucial au sein de Stellar Creative Lab, où elle a co-développé un système automatisé propriétaire pour le **rigging des personnages**. À cet égard, sa capacité à gérer la communication des problèmes et des solutions entre les départements a joué un rôle déterminant dans la rationalisation des flux de travail.

La carrière de Jessica Bzonek a également été marquée par un travail important chez DHX Media, où elle a travaillé en étroite collaboration avec des superviseurs et d'autres travailleurs du pipeline pour résoudre des problèmes et tester de nouveaux outils, en organisant des sessions d'apprentissage qui ont favorisé la cohésion de l'équipe. Chez Rainmaker Entertainment Inc., elle a développé des gréements de personnages et d'éléments, en utilisant un système de gréement modulaire qui a amélioré la fonctionnalité du processus de production. Enfin, son travail en tant qu'Artiste Junior Rigging chez Bardel Entertainment lui a permis de développer des scripts pour optimiser le flux de travail.



Mme Bzonek, Jessica

- Directrice Technique Associée de la Cinématique chez Ubisoft, Toronto, Canada
- Directrice Technique Pipeline / Rigging chez Stellar Creative Lab
- Directrice Technique Pipeline chez DHX Media
- Directrice Technique Pipeline Personnages chez DHX Media
- Directrice Technique du Pipeline des Créatures chez Rainmaker Entertainment Inc.
- Artiste Junior Rigging chez Bardel Entertainment
- Cours d'Animation 3D et d'Effets Visuels à l'école de cinéma de Vancouver
- Cours sur le Rigging Avancé des Personnages par Gnomon
- Cours d'Introduction à Python par UBC - Continuing Education
- Licence en Multimédia et en Histoire de l'Université McMaster



Grâce à TECH, vous pourrez apprendre avec les meilleurs professionnels du monde”

Direction



M. Guerrero Cobos, Alberto

- *Rigger* et Animateur en Jeu Vidéo Vestigion de Lovem Games
- Master en Art et Production en Animation de l'Université du Pays de Galles du Sud
- Master en Modelage de Personnages 3D par ANIMUM
- Master en Animation de Personnages en 3D pour le Cinéma et les Jeux Vidéo à ANIMUM
- Diplôme en Multimédia et Design Graphique à l'Ecole Supérieure de Design et de Technologie (ESNE)



04

Structure et contenu

Le contenu de ce diplôme établit les principales caractéristiques du *Rigging*. Les notions de base sont combinées à des éléments plus avancés, toujours d'un point de vue professionnel. L'étudiant apprendra le rôle du *Rigger*, les phases et les parties d'un projet, le fonctionnement d'Autodesk Maya et d'autres éléments du *Rigging*. Ainsi que les différences entre un *Rig* pour le cinéma et pour les jeux vidéo.





“

Les thèmes consacrés à Autodesk Maya vous aideront à comprendre et à mettre en pratique les principaux outils du programme”

Module 1. Rigging

- 1.1. Le rôle du *Rigger*
 - 1.1.1. *Riggers*
 - 1.1.2. La production
 - 1.1.3. Communication entre les services
- 1.2. Phases du *Rigging*
 - 1.2.1. *Rigging* de la déformation
 - 1.2.2. *Rigging* de contrôle
 - 1.2.3. Changements et corrections de bogues
- 1.3. Parties d'un *Rig*
 - 1.3.1. *Rigging* corporel
 - 1.3.2. *Rigging* facial
 - 1.3.3. Automatismes
- 1.4. Différences entre *Rig* pour le cinéma et pour les jeux vidéo
 - 1.4.1. *Rigging* pour le cinéma d'animation
 - 1.4.2. *Rigging* pour les Jeux Vidéo
 - 1.4.3. Utilisation simultanée d'autres logiciels
- 1.5. Etude du modèle 3D
 - 1.5.1. Topologie
 - 1.5.2. Poses
 - 1.5.3. Éléments, cheveux et vêtements
- 1.6. Le software
 - 1.6.1. Autodesk Maya
 - 1.6.2. Installation de Maya
 - 1.6.3. *Plugins* Maya requis





- 1.7. Bases du Maya pour *Rigging*
 - 1.7.1. Interface
 - 1.7.2. Navigation
 - 1.7.3. Panneaux de *Rigging*
- 1.8. Principaux éléments de *Rigging*
 - 1.8.1. *Joints* (os)
 - 1.8.2. Courbes (contrôles)
 - 1.8.3. *Constraints*
- 1.9. Autres éléments de *Rigging*
 - 1.9.1. *Clusters*
 - 1.9.2. Déformateurs non linéaires
 - 1.9.3. *Blend shapes*
- 1.10. Spécialisations
 - 1.10.1. Spécialisation des *Rigger*
 - 1.10.2. Le *Reel*
 - 1.10.3. Plateformes de portfolio et emploi

“

Découvrez, grâce à ce programme, les possibilités offertes par le *Reel* comme moyen d'exposer et de partager votre travail"

05 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

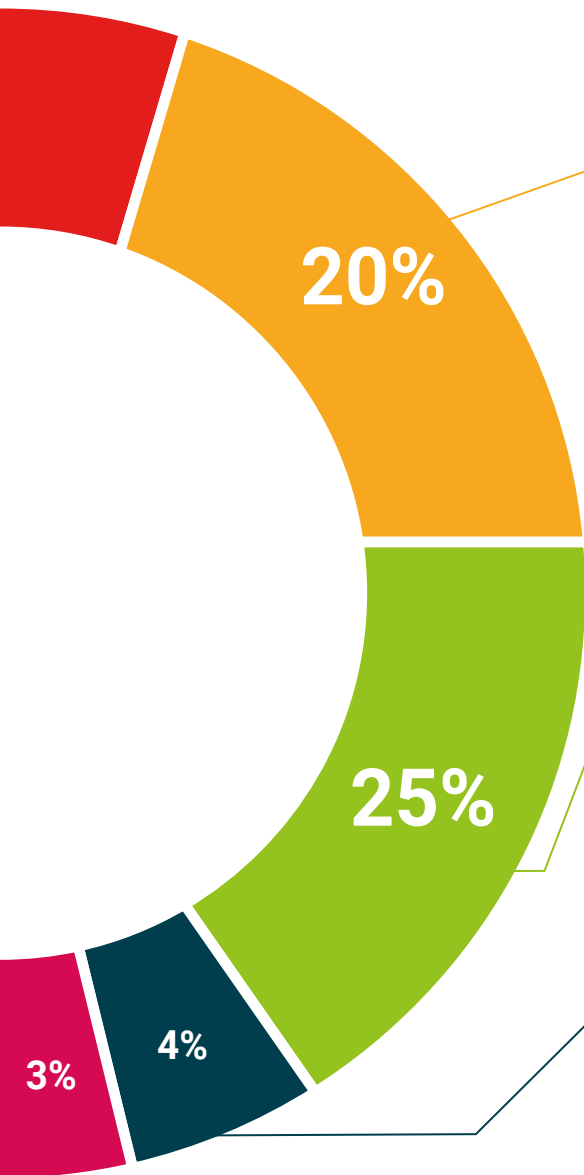
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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.



06 Diplôme

Le Certificat en Rigging 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 diplôme universitaire sans avoir à vous soucier des déplacements ou des démarches administratives”

Ce **Certificat en Rigging** 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**

N° 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

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat

Rigging

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

Certificat Rigging

