

MOHO Animation 2D & Rigging

Cette formation intensive de deux semaines permet de découvrir et de maîtriser Moho, logiciel d'animation 2D reconnu pour son efficacité en production de séries. Les participants apprennent à prendre en main l'interface, à concevoir des rigs de personnages robustes et à exploiter les outils avancés du logiciel (bones, contraintes, smart actions) pour optimiser leur animation

Objectifs pédagogiques

- Prendre en main efficacement l'interface et les outils clés de Moho
- Concevoir et structurer un rig de personnage complet adapté à la production
- Utiliser les Smart Bones / Actions pour automatiser et fiabiliser l'animation
- Réaliser des animations 2D fluides et optimisées pour un pipeline de série
- Comprendre les bonnes pratiques de production et d'export

Durée

- 63 heures / 9 jours

Profil des stagiaires

- Graphistes, Animateur traditionnel ou digital 2D/3D, réalisateur, directeur artistique.

Pré-requis :

- Aisance suffisante dans l'environnement informatique, maîtrise du dessin, et des bases de l'animation 2D.. Avoir une expérience avec un ou plusieurs autres logiciels d'animation est un plus.

Moyens pédagogiques

- Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq`
- Licence Moho

Programme

Prise en main de Moho :

- Présentation du logiciel et de ses usages en production
- Interface, organisation des calques, préférences
- Différences vectoriel / image
- Importation de designs et préparation des assets

Bases du rigging Moho :

- Système de bones : principes et hiérarchie
- Liaison des calques aux bones
- Masques, groupes, switch layers
- Bonnes pratiques de structuration d'un rig propre

Rigging avancé :

- Contraintes (angle, position, scale)
- Flexi-bones, target bones
- Déformations avancées et correction des volumes
- Anticipation des besoins d'animation

Smart Bones & Actions :

- Création et logique des Smart Actions
- Automatisation des poses complexes (visage, mains, rotations)
- Organisation et optimisation des actions
- Débogage et amélioration d'un rig existant

Finalisation du rig

- Rig complet de personnage (corps + visage)
- Tests d'animation et ajustements
- Préparation du rig pour la production
- Bonnes pratiques studio (nommage, propriété, réutilisabilité)

Principes d'animation dans Moho :

- Timeline, keyframes, interpolation
- Animation avec bones vs points
- Rappels des principes fondamentaux d'animation
- Organisation d'un plan d'animation

Animation de plans simples :

- Cycles (walk, idle, run)
- Gestion des poses clés et breakdowns
- Optimisation du temps d'animation
- Utilisation intelligente des Smart Bones en animation

Projet final & validation

- Réalisation d'un plan animé final
- Retours personnalisés et corrections
- Synthèse des acquis
- Conseils d'intégration de Moho dans un pipeline existant

Le Formateur

PIERRE GOMBAUD

<https://www.linkedin.com/in/pierregombaudo/>
Formalisation

Attestation de stage

Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au long de la formation par le biais de divers exercices détaillés dans le programme.

Contact

contact@lesocle-formations.fr
05 86 16 05 11