

FORMATION INTENSIVE A L'ANIMATION 3D

Les stagiaires seront capables à l'issue de la formation de comprendre les intentions du Storyboard et de savoir adapter le jeu d'animation dans le cadre fourni par le Layout, en exploitant au mieux les assets fournis, tout en tenant compte des impératifs de quota

Objectifs pédagogiques

- Décrire et utiliser les outils d'animation dans Maya
- Analyser et utiliser les éléments du board, animatique et layout
- Résoudre les problèmes de production
- Analyser les différents types d'animations et d'actions
- Analyser et utiliser différents types de rigs
- Adapter l'animation à la narration
- Décrire les outils pour optimiser le workflow de l'animation

Durée

160 heures / 22 jours

apprenants doivent être capables d'interpréter un storyboard ou une animatique, comprendre la composition d'image, et avoir des connaissances en physique, anatomie

Profil des stagiaires

- Cette formation s'adresse aux jeunes diplômés en quête d'un solide entraînement à l'animation à haut quota pour se professionnaliser rapidement, aux animateurs intermédiaires souhaitant enrichir leurs compétences ou réajuster leurs méthodes de travail, ainsi qu'aux professionnels de l'animation 2D désireux d'une mise à niveau en animation 3D orientée série.

Moyens pédagogiques

- Les formations s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques avec une alternance d'exposés/ de démonstration et de co-création/ exercices d'entraînement et de positionnement.

Pré-requis :

- Une solide compréhension des principes de base de l'animation 2D, une maîtrise des logiciels d'animation 3D tels que Maya, ainsi qu'une expérience préalable en rigging. Les

Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq

Programme

Maîtriser les outils d'animation dans Maya :

Comprendre et utiliser les préférences, raccourcis clavier, et outils comme le Graph Editor, les contraintes, rigs, motion trail, et optimiser l'environnement de travail avec des outils comme le Reference Editor, ainsi que le positionnement de l'interface.

Analyser et utiliser les éléments du board, animatique et layout :

Travailler sur les poses, le rythme, et la composition indépendamment de la qualité graphique du board ; développer des compétences en composition de plan (espaces négatifs, fuyantes, axes de force, et déplacement du regard).

Résoudre les problèmes de production :

Identifier et corriger les mauvais raccords et les différences entre le board et le layout.

Travailler avec divers types d'animations et actions :

Comprendre l'acting, les actions dynamiques, et la physique du corps et des objets ; développer l'empathie et l'émotion à travers le jeu d'acteur, et comprendre comment le cerveau interprète les

actions.

Comprendre et utiliser différents types de rigs :

Travailler avec des rigs haut de gamme optimisés et des rigs de moindre qualité en fonction des besoins de la production.

Adapter l'animation à la narration :

Animer en fonction de l'importance de la scène pour la narration, en choisissant l'ordre des plans en fonction de leur difficulté.

Optimiser le workflow de l'animation :

Maximiser le rapport qualité/temps dans l'animation, tout en résolvant les problèmes des scènes complexes, tels que les contraintes multiples, les actions avec des cordes, les rigs inadaptés, les mauvaises proportions, et l'utilisation des layers d'animation pour faciliter le processus.

Le Formateur

MARTY Aurélien

<https://www.linkedin.com/in/aurelienmarty/>

Formalisation

Attestation de stage

Evaluation

La formation inclura une évaluation continue des connaissances acquises, avec une alternance d'exercices pratiques quotidiens permettant de mesurer la progression, et un projet final à réaliser durant la dernière semaine, intégrant l'ensemble des compétences développées tout au long du parcours.

Contact

contact@lesocle-formations.fr

05 86 16 05 11