

## L'ANIMATION DE SÉRIE 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 :

Setuper son 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 :

Posings

Reproduire des posings d'après référence avec les différents rigs mis à disposition

## 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.

L'animation en plan serré

L'animation en plan moyen

L'animation en plan large

## 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.

- Plan complexe (caméra en mouvement, plusieurs acteurs)
- Pratique en condition de prod sur une séquence pendant 5 jours

### 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](mailto:contact@lesocle-formations.fr)

05 86 16 05 11