

Animation 3D – techniques d’animation de séries standards à premiums

Développer des compétences solides en animation 3D, des techniques de base à l’acting avancé, en intégrant les contraintes de production de séries

Objectifs pédagogiques

- Décrire les outils d’animation dans Maya
- Réaliser plusieurs plans avec les techniques de bases
- Réalisation d’un plan d’acting
- Réaliser un plan BodyMecha/Acting, en raccord shot
- Comprendre les exigences d’un pipeline de production
- Produire des shots exploitables pour une démo professionnelle

Durée

70 heures / 10 jours

Profil des stagiaires

- Animateurs 3D 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.

Pré-requis :

- Une solide compréhension des principes de base de l’animation 2D, une maîtrise des logiciels d’animation 3D tels que Maya.

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.

Moyens techniques

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

Programme

- **Introduction : Fondamentaux de l'animation 3D**

Prise en main des outils (Maya, Animbot, Curve Editor)

Rappel des principes fondamentaux de l'animation

- **Les bases de l'animation**

Approfondissement des fondamentaux (Marche, course, timing, lisibilité)

Analyse et correction d'exercices (Poids, rythme, courbes, spacing)

Compréhension des erreurs courantes

Introduction à l'acting (Intention, clarté, crédibilité du mouvement)

- **Animation avancée**

Développement de l'acting (Faire vivre un personnage, intentions, subtilité)

Travail du body mechanics (Weight shift, déplacements, cohérence physique)

Utilisation des références vidéo

(Méthodologie, analyse, application)

Travail en binôme et continuité de plans

(Notion de raccord, tracking)

Animation du visage (Lipsync, regards,

blinks, micro-expressions)

Coordination corps / visage (Énergie globale, connexions)

- **Contraintes de production en série**

Optimisation du travail en production de séries (Choix artistiques, priorisation)

Intégration des cycles

Compréhension des attentes en studio (Quand solliciter un lead, pipeline)

- **Styles et employabilité**

Analyse des styles d'animation (réaliste, cartoon, série)

Préparation au recrutement (Démo reel, tests d'animation)

- **Mise en pratique**

Réalisation de plusieurs shots :

Body mechanics

Acting

Shot de série (contraintes de production)

Le Formateur

Adrien L'Alexandre

-Animation supervisor -Lead animator-Senior Animator-Animation Teacher

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