

Character design 2D de la création à l'animation

Cette formation propose un parcours complet pour apprendre à concevoir, développer et animer un personnage destiné à l'animation 2D.

De l'écriture et la recherche visuelle initiale, les participants acquièrent une méthodologie professionnelle qui leur permet de créer un personnage crédible, expressif et exploitable en production.

Objectifs pédagogiques

- Être capable de définir l'identité narrative et visuelle d'un personnage original, en s'appuyant sur l'écriture et la recherche de références visuelles.
- Être capable de finaliser une identité visuelle claire et exploitable en production (charte graphique du personnage).
- Créer deux planches de posing ainsi qu'une planche de lipsynch et de positions de mains exploitables en studio pour l'animation du personnage.

Durée

- 105 heures / 15 jours

Profil des stagiaires

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

Pré-requis :

- Expérience en studio d'animation ou production
- Maîtrise les bases de TVpaint

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 Tv paint

Programme

Être capable de définir l'identité narrative et visuelle d'un personnage original, en s'appuyant sur l'écriture et la recherche de références visuelles.

En quoi est-ce important? L'aspect visuel n'est pas gratuit, il résulte d'un passé, d'un caractère, d'un contexte social, l'intention qu'on met dans ce personnage. Réfléchir dans quel contexte le personnage s'inscrit, plutôt pub, long-métrage, série... Faire un moodboard visuel, se documenter, savoir cerner ce que l'on veut voir apparaître dans ce personnage
Quelle est son histoire, son identité?
contextualiser le personnage

Être capable de finaliser une identité visuelle claire et exploitable en production (charte graphique du personnage).

être capable d'appréhender le contour du personnage, la place qu'il occupe dans l'espace, son attitude qui le caractérise, rien qu'avec une silhouette, qui pourra bien sûr être modifiée et améliorée les prochains jours.
Création d'un turn basique.

Créer deux planches de posing ainsi qu'une planche de lipsynch et de positions de mains exploitables en studio pour l'animation du personnage.

Analyse du posing en animation (expressivité corporelle, langage corporel, attitudes types).
Principes de lipsynch : correspondance sons/bouches (phonèmes) et exagération pour l'animation.
Étude de la gestuelle des mains : variété, expressivité, lisibilité graphique.
Cohérence stylistique entre les recherches rough, le turn et les poses.

Le Formateur

Mylène Cagnoli

Mylène Cagnoli est une artiste aux multiples casquettes : directrice artistique, animatrice, illustratrice, et réalisatrice. Son style mêle illustration expressive et animation traditionnelle,

<https://www.linkedin.com/in/myl%C3%A8ne-cagnoli-455968106/>

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