



FORMATION CINÉMA D'ANIMATION

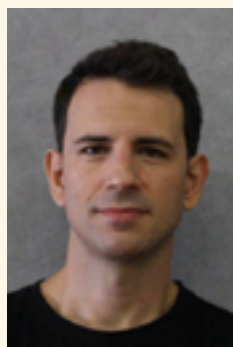
LA MÉCANIQUE CORPORELLE SOUS MAYA



/// L'ÉQUIPÉE À LA CARTOUCHERIE

Installée au cœur du processus de création, sur le site de la Cartoucherie – Pôle d'excellence regroupant près de 20 structures autour de l'image animée (sociétés de production, studios son, écoles d'animation, regroupement de salles de cinéma) –, L'équipée joue le rôle de passerelle entre publics et créateurs.

Bénéficiant de liens privilégiés avec les technicien·ne·s et réalisateur·ice·s, elle propose tout au long de l'année différentes activités autour de la découverte du cinéma d'animation, menées par ces professionnel·les confirmé·e·s.



/// LE FORMATEUR

Vivien Cabrol est diplômé de Supinfocom Arles, il travaille dans l'animation de séries 3D depuis plus de 15 ans. Après avoir animé sur différentes séries et un long métrage, il devient directeur d'animation sur les projets tels

que "Mike une vie de chien" ou bien "Presto, le manoir magique".

En plus de son expérience en production, il organise quelques formations professionnelles au sein de L'équipée entre 2016 et 2017 puis enseigne entre 2018 et 2020 au sein de l'École Cartoucherie Animation Solidaire.

20 JOURS (140H) – DU LUNDI 15 MAI AU VENDREDI 9 JUIN 2023

Encadrée par **Vivien cabrol**, directeur d'animation 3D

/// Public

Professionnels de l'animation 3D souhaitant monter en compétence

Prérequis :

- connaître le logiciel d'animation Maya,
- avoir des notions de base en animation.

Les candidatures seront évaluées par le formateur.

/// Objectif

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- maîtriser la technique d'animation physique corporelle dans le logiciel d'animation 3D Maya,
- rendre crédible des déplacements de personnages et mettre à profit ces notions dans le jeu d'acteur,
- maîtriser les expressions faciales et l'énonciation de dialogues.

/// Pédagogie

Alternance de théorie sur les techniques d'animation et d'exercices pratiques renforcés.

L'ensemble des modules sera approfondi par une série d'exercices spécifiques destinés à ancrer chacune des particularités du type d'animation abordée.

/// Modalités

Durée, 2 formules sont possibles :

- 4 modules pour la formation complète soit 20 jours (140 h) ;
- les modules 1,2 et 3 soit 15 jours (105 h).

• **Effectif** : 8 personnes

• **Dates** : du 15 mai au 9 juin 2023 (3 modules : du 15 mai au 2 juin)

• **Horaires** : 9h à 12h30 et 14h à 17h30

• **Lieu de formation** : L'équipée, La Cartoucherie, 33 rue de Chony, 26500 Bourg-lès-Valence

• **Coût du stage** : devis sur demande

/// Programme détaillé

⇒ MODULE 1 (5 JOURS) : LA MÉCANIQUE CORPORELLE SIMPLE

Objectif du module

Comprendre l'anatomie du corps humain et les interactions physiques entre les parties du corps. Appréhender les notions d'équilibre et de décalage entre mouvements principaux et secondaires. Savoir gérer des déplacements simples qui permettront de donner plus de vie à ses animations.

Exercices proposés

- faire s'asseoir un personnage sur une chaise
- effectuer un retournement à 180°
- étudier des transferts de poids
- faire marcher puis s'arrêter un personnage

⇒ MODULE 2 (5 JOURS) : LA MÉCANIQUE CORPORELLE AVANCÉE

Objectif du module

Pouvoir gérer des mouvements physiques complexes. Prendre en compte l'interaction d'éléments extérieurs dans l'action du personnage. Évaluer quelle méthode de travail est la plus appropriée pour la fabrication des plans d'action. Savoir travailler avec des proxy pour préparer son animation.

Exercices proposés

- soulever un poids
- faire un saut d'obstacle
- donner un coup de pied circulaire
- escalader un mur

⇒ MODULE 3 (5 JOURS) : LA MÉCANIQUE CORPORELLE DANS L'ACTING

Objectif du module

Concevoir un acting en cadre large qui ne soit pas figé. Inclure dans le jeu des déplacements en accord avec l'intention du dialogue. Exploiter l'espace scénique au profit de la dramaturgie. Savoir faire vivre un personnage secondaire en arrière-plan.

Exercices proposés

- faire un acting de plain-pied
- faire une accolade à un autre personnage
- se reposer sur un mur selon deux attitudes différentes
- animer un personnage qui attend

⇒ MODULE 4 (5 JOURS) : EXPRESSIONS FACIALES ET SYNCHRONISATION LABIALE

Objectif du module

Comprendre l'anatomie du visage. Savoir recréer une expression faciale appropriée selon les besoins du jeu d'acteur. Pouvoir passer naturellement d'une expression à une autre. Étude des formes de bouche et des phonèmes utilisés dans les dialogues.

Exercices proposés

- créer 6 émotions universelles
- animer le passage de l'une à l'autre
- créer des phonèmes nécessaires au dialogue
- fabriquer un acting en gros plan

RENSEIGNEMENTS & INSCRIPTIONS

Anne-Sophie Rey // 04 75 78 48 67// anne-sophie.rey@lequipee.com

Le coût de la formation peut être pris en charge dans le cadre du financement de la formation professionnelle continue. L'équipée vous accompagne tout au long de l'élaboration du dossier, en lien avec votre OPCO (AFDAS, Uniformation...) ou votre service de ressources humaines.

N° Siret : 440 441 889 00027 // L'équipée est enregistrée à la DIRECCTE sous le n° 82 26 01 452 26

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : **Actions de formation**

 @lequipee.valence

 L'équipée
Valence

 lequipee_valence

L'équipée
La Cartoucherie
33 rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence
04 75 78 48 67
contact@lequipee.com
-
www.lequipee.com



ATELIERS DE PRATIQUE AMATEUR
FESTIVAL D'UN JOUR
FESTIVAL DEUX NUITS
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES
EXPOSITIONS & OUTILS
FORMATIONS PROFESSIONNELLES
SÉMINAIRES D'ENTREPRISE