

LE

SOCLE

FORMATIONS
PROFESSIONNELLES
ARTISTIQUES & TECHNIQUES

STAGE

Technique et artistique de l'animation 2D premium

Travailler à l'amélioration de ses propres compétences pour répondre à l'exigence de niveau demandée par les studios d'animation

Objectifs de la formation

L'objectif général du projet est de permettre à des techniciens, plus ou moins éloignés de l'emploi, d'acquérir un niveau de performance qui lui permettra de devenir animateur « Confirmé ».

Objectifs pédagogiques

- Savoir allier technique et artistique dans son animation
- Adapter son style d'animation à celui d'une production commandée
- Adapter sa technique de travail au format de production (long-métrage, série qualitative)
- Être capable de faire une auto-critique de son travail pour obtenir une animation du niveau de qualité demandé.

Durée

149 heures / 19 jours

Profil des stagiaires

- Animateur.trice 2D avec au moins 1 expérience professionnelle

Pré-requis :

Aisance suffisante dans l'environnement informatique, maîtrise du dessin, et des bases de l'animation 2D.. Avoir une expérience avec un ou plusieurs autres logiciels d'animation est un plus.

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
- Logiciel Toon Boom Harmony Premium

Programme

Test d'animation

Le test d'animation permet d'évaluer les compétences de chaque stagiaire à son entrée en formation.

Il permet de repérer les axes d'amélioration dès le début du parcours.

Un second test d'animation, en fin de parcours, permettra d'évaluer les acquis de chacun. La comparaison entre l'évaluation d'entrée de formation et celle de sortie permettra aussi de mettre en évidence les axes d'amélioration à retravailler.

MODULE 1

Exercice d'animation pour travailler le Timing, le rythme et courbes :

2 types d'exercice

- Marche (cyclique)
- Personnage qui se lève ou s'assoie

Cet exercice a pour but d'améliorer les différents aspects techniques d'une animation puis de rajouter de la vue au personnage et de maîtriser la méthode qui permet de passer d'une animation technique bien exécutée à une animation plus vivante et personnelle.

Un visionnage de chaque travail exécuté en fin de module permettra de développer le sens critique de chaque participant.

- Auto-évaluation
- Évaluation de groupe

MODULE 2

Exercice d'animation pour travailler le plan d'action dans l'espace et dans un décor en perspective. Travail du Tie Down et du clean des poses clefs.

Cet exercice permet de gérer le rythme et les déplacements dans l'espace.

Un visionnage de chaque travail exécuté en fin de module permettra de développer le sens critique de chaque participant.

- Auto-évaluation
- Évaluation de groupe

MODULE 3

Exercice du plan d'acting avec du lipsync.

Cet exercice permet de contrôler les volumes sur des mouvements de petites amplitudes et faire passer de la vie et de l'émotion

Un visionnage de chaque travail exécuté en fin de module permettra de développer le sens critique de chaque participant.

- Auto-évaluation
- Évaluation de groupe

Évaluation

La première évaluation en début de parcours nous permettra de connaître le niveau de chaque participant.

L'évaluation finale permettra de mesurer les compétences acquises et les axes d'améliorations à envisager.

Chaque fin d'exercice pratique sera suivi d'une séquence avec correction collective et individualisée.

Formalisation à l'issue de la formation

Une attestation de formation sera délivrée à l'issue de la formation.

Votre formateur

Franck Bonay, directeur d'animation pour les studios Shan Too et Gao Shan. Franck a déjà, pour les studios UNIQUE et 2D3D formé des équipes pour permettre aux techniciens d'acquérir les compétences en animations « Senior ».

Sa méthode repose sur un mélange d'exercice théorique et pratique.

Les premiers jours de formation, il sera demandé aux techniciens d'animer une scène. Cette animation va permettre à Franck de repérer les axes d'amélioration de chacun d'entre eux, et ainsi, de les amener à regarder leur propre travail différemment.

2 rencontres seront organisées en cours de formation avec des animateurs réputés qui, sous forme de master class, présenteront le style d'animation dans lequel ils évoluent : Cartoon, réaliste, ..