

# Programme de Formation

## MAYA

**Layout 3D : perfectionnement des pratiques professionnelles  
et approfondissement de l'analyse cinématographique  
7 jours**

Taux de satisfaction des apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Optimiser les méthodes de travail en layout 3D pour répondre à des contraintes de qualité et de délais, et développer une capacité d'analyse de l'image afin de concevoir des plans fidèles aux intentions du storyboard et de la réalisation.

### PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

### PRÉ-REQUIS

Professionnel du Layout 3D ayant des bases techniques solides.

### DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

7 jours de 7h : 49h avec cours en direct + pratique.

### DÉLAI D'ACCÈS

4 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

### DATES

**Du 16 février au 24 février 2026**

### TARIF

2790€

### LIEU DE LA FORMATION

Dans les locaux du studio d'animation

### SUPERPROD

12-14 Rue Amiral Renaudin

16000 Angoulême

### FORMATEURS

**Ronan Lelièvre** : Module 1 (35h)

**Jean Duval et Abdel Raouf Zaidi** : Module 2 (14h)

**Si vous avez besoin d'une adaptation  
particulière pour suivre la formation, nous  
vous prions de bien vouloir contacter notre  
référente handicap :**

**Mme Dominique Rodriguez**

[d.rodriguez@artfactory-formation.fr](mailto:d.rodriguez@artfactory-formation.fr)

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'un certificat de réalisation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés.
- Bilan des connaissances acquises.

### MÉTHODES MOBILISÉES

- Salles de réunion avec écrans de projection.
- Paperboard.
- Tables de travail et chaises.
- Ordinateurs adaptés avec logiciels et plugins 3D.
- Casques audio.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratique encadrés
- Exercices en autonomie notés : mise en situation professionnelle

**Module 1 : 7 jours - 35h**
**Layout 3D : maîtrise des outils et méthodologie de production**
**Introduction au Layout**

1. Comprendre les enjeux actuels du layout dans une production.
2. Comprendre les fondamentaux de la narration 2D/3D appliqués au layout.
3. Identifier les autres applications utiles au layout.
4. Développer le travail à la séquence.
5. Identifier les critères de validation de caméra.
6. Exploiter un pipeline de production et savoir contribuer à son évolution (pickers CH & CAM, burn-ins etc...).

**Le storyboard**

7. Comprendre l'objectif du storyboard au niveau du shot.
8. Identifier ses codes.
9. Reproduire le « lâcher » 2D et l'énergie du storyboard.
10. Savoir dépasser le storyboard lorsque le layout le nécessite.

**Création de scènes**

11. Assurer la propreté de l'outliner.
12. Optimiser le placement des assets dans une scène.
13. Choisir une caméra adaptée (caméra simple, aim, handheld, steadycam, snorricam...).
14. Savoir optimiser son interface de travail (viewport et shelves).

**Posings et animation**

15. Comprendre comment gagner du temps au layout.
16. Utiliser et partager la Studio Library (cycles et posings forts).
17. Gérer le timing du board et du son sur la timeline.
18. Vérifier le contact au sol et les éléments du cahier des charges du layout.

**Introduction à la lumière et aux matériaux**

19. Configurer la lumière et les ombres dans une scène de layout.
20. Identifier, dans les playblasts, les intentions issues du board.
21. Savoir utiliser les bases de l'Hypershade.
22. Assurer le raccord d'une séquence à l'autre et optimiser les lumières.

**Techniques d'optimisation du rendement**

23. Dégrossir progressivement ou viser du final dès la première passe.
24. Mettre en œuvre la technique « Speedrun » (avec plan de travail de la séquence en top view).
25. Optimiser le travail d'équipe et la réutilisation (Reut).
26. Gérer la qualité de la scène et trouver le juste milieu entre vitesse en amont et retakes multi-départements en aval.
27. Alléger la scène (travail en Refs, épurer les clés, réduire le polycount) pour garantir la fluidité.
28. Maîtriser la « gravité » (Axe Y).
29. Gérer l'IK/FK, les contraintes, et le Gimbal Lock.
30. Comprendre et utiliser les Motion Trails et les Paths.
31. Utiliser le Graph Editor et le Dopesheet.
32. Gérer les éléments arrière-plan (actions, CH tertiaire, etc.).

**Introduction au Camera Séquencer**

33. Comprendre le Camera Sequencer et son triple intérêt.
34. Créer et gérer des caméras alternatives.

**Techniques de postproduction**

35. Optimiser le Viewport 2.0 de Maya (profondeur de champ/transparence d'alpha/motion blur/opacité arrière plan).
36. Utiliser un software d'edit pour valider une rythmique sans solliciter le monteur (retouche de la vitesse d'un shot, tests de transitions, effets de style, cuts ou jump cuts, etc.).
37. Présenter un bout-à-bout de la séquence.

**Mise en situation professionnelle**

38. À partir d'une séquence existante, proposer une nouvelle version layout rapidement exécutée. Définir le style avant de commencer (cartoon, semi-réaliste, stop motion, etc.). Pouvoir basculer vers la prévis si nécessaire (modeling ou mise en volume rapide, création d'environnement, usage de textures, rough FX).

## Module 2 : 2 jours - 14h

### Compréhension des impératifs de la réalisation appliquée au Layout 3D

**39.** Maîtriser les principes de la grammaire cinématographique.

**40.** Connaître et appliquer les règles de composition d'une image.

**41.** Savoir assurer la continuité visuelle et narrative entre les plans (règles de raccords).

#### Mise en situation professionnelle

**42.** Savoir identifier les erreurs de mise en scène et proposer des solutions concrètes.

---