

	PROGRAMME DE FORMATION Synchronisation labiale et gestuelle dans Maya 4 jours	Réf. MAY-002
	25/03/2022	V1-25/03/2022

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Savoir animer le discours d'un personnage : animer les contrôleurs du visage et synchroniser les lèvres avec la bande sonore d'un monologue. Adapter la synchronisation labiale et les expressions faciales avec la gestuelle du corps.

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

PUBLIC CONCERNÉ

Tour public

PRÉ-REQUIS

Avoir déjà pratiqué Maya et connaître l'interface pour pratiquer l'animation.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS

D'ORGANISATION

4 jours de 7h : 28h avec cours en direct + pratique
La formation se déroule à distance à travers Teams.

TARIF : Nous contacter pour toute demande de devis.

DELAI D'ACCES

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

LIEU DE LA FORMATION

Via l'application Teams.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Remise d'une attestation de formation.

Remise d'une évaluation sommative.

Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés .

Bilan des connaissances acquises.

METHODES MOBILISEES

Plate-forme de partage, groupe de travail sur Teams.

Le formateur possédera un micro et une caméra de qualité. Chaque cours en visioconférence sera enregistré sur la plateforme de partage.

Cours théorique. Exercices de pratiques encadrés, mise en situation Professionnelle.

Le stagiaire pourra revoir le cours en vidéo chez lui pendant ou après la formation.

Il aura accès à ces vidéos via Teams.

Suite Autodesk gratuite pour les stagiaires.

Formateur : Monsieur Lucas Ramanakasina

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

Dominique Rodriguez

d.rodriguez@artfactory-formation.fr

CONTENU DE LA FORMATION

Jour 1

Prévisualisation et organisation des mouvements à animer.

1. Être capable d'entreprendre des recherches graphiques pertinentes avec les intentions d'animation (documentation, vidéos réf.).
2. Savoir évaluer les attitudes et les intentions du personnage en conformité avec une référence de discours choisie.
3. Savoir retransmettre les intentions du personnage, proposer plusieurs poses pour une même émotion avec plusieurs croquis ou posing 3D.

Jour 2

Poses clé, intervalles et « Blocking »

4. Savoir transposer les poses clés en utilisant les croquis du personnage mis en situation.
5. Savoir ajouter les intervalles principaux pour préparer l'animation du personnage.
6. Être capable d'appliquer les notions de timing et d'acting : « BLOCKING ».

Jours 3 et 4

Animations, expressions et Lip Sync

7. Savoir fluidifier l'animation et améliorer le rythme (expressions, gestes, ...).
8. Être capable de corriger les mécanismes de compensation du corps en commençant par le centre de gravité puis sur chaque partie : « SMOOTHING »
9. Être capable d'animer toutes les expressions faciales et phonèmes (Lip Sync).
10. Maîtriser les gestions spécifiques des sourcils et des yeux (animations secondaires, pupilles, clignements.) : « FINAL ».
11. Savoir ajouter des détails

