

Programme de Formation

MAYA

Les techniques d'animation spécifiques au long métrage
et l'utilisation de rigs complexes avec Maya.
20 jours

Taux de satisfaction des apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
97,61%	11



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GÉNÉRAUX DE LA FORMATION

Maîtriser les techniques d'animation spécifiques au long métrage et animer des rigs complexes sous Maya, de la préparation du plan au polish final, afin de livrer des séquences finalisées et exploitables en production de films d'animation.

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Avoir déjà pratiqué régulièrement un logiciel 3D et connaître les outils d'animation.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

20 jours de 7h : 140h avec cours en direct + pratique.

DÉLAI D'ACCÈS

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

DATES

Du 16 février au 13 mars 2026

TARIF

6850€

LIEU DE LA FORMATION

Dans les locaux du studio d'animation

SUPERPROD

12-14 Rue Amiral Renaudin
16000 Angoulême

FORMATEUR

Jonathan Duret

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

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 2 écrans de projection.
- Paperboard.
- Tables de travail et chaises.
- Ordinateurs adaptés avec logiciels et plugin 3D + rigs anthropomorphiques.
- Casques audio.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratique encadrés
- Exercices en autonomie notés : mise en situation professionnelle

Module 1 : Jours 1 à 4

Prévisualisation et organisation de l'acting à animer.

1. Rechercher, créer et analyser des références afin de préparer l'acting.
2. Préparer la scène 3D (placement des assets et caméras) pour organiser l'espace.
3. Manipuler un rig de personnage anthropomorphe.

Module 2 : Jours 5 à 10

Animation du personnage : blocking et acting

4. Mise en place du blocking et créer les poses clés pour définir l'acting.
5. Animer le personnage en respectant les intentions et les références étudiées.
6. Gérer la composition de l'image, avec les espaces négatifs, hors-champ et points chauds.
7. Maîtriser l'ensemble d'un rig facial pour créer des expressions (mise en place des premières labiales).
8. Maîtriser l'ensemble d'un rig pour créer un body language.
9. Maîtriser les compressions, étirements et amortis sur les différentes parties du corps et visage.

Module 3 : Jours 11 à 16

Smoothing et Graph Editor

10. Ajuster le spline avec des frames intermédiaires.
11. Fluidifier et ajouter du poids à l'animation par des effets de désynchronisation.
12. Améliorer le timing de l'animation par des retards et des anticipations.
13. Maîtriser le Graph Editor pour corriger l'animation.
14. Véhiculer les émotions en expressions faciales et corporelles 3D, (synchronisation labiale).
15. Maîtriser les courbes de mouvements de chaque élément du visage et du corps, (lignes de force et arc de mouvement).

Module 4 : Jours 17 à 20

Polish

16. Réaliser le polish afin d'affiner l'animation dans sa globalité.
17. Vérifier les axes de regards.
18. Vérifier les courbes dans le Graph Editor.
19. Vérifier les pénétrations (doigts / bras / pieds) entre les modélisations.
20. Effectuer une légère rectification du timing.

Mise en situation professionnelle

Réaliser un plan d'animation d'un long métrage avec : rig, son, caméra et acting.