

Anatomie faciale et jeu d'acteur au service de l'histoire

Le jeu d'acteur·ice, qu'il s'agisse de comédie ou de drame est une composante essentiel du travail de l'animateur·ice. Il est ce qui connecte les personnages entre eux à l'écran et avec les spectateur·ices de tout âge. Pour autant, ce jeu doit être retranscrit à l'écran par l'intermédiaire d'une marionnette ou d'un dessin suivant la technique utilisée par les animateur·ices et non directement avec leur propre corps comme le ferai un ou une comédienne, entraînant son lot de défi particulier. Cette formation a pour objectif l'analyse, la compréhension et l'utilisation de différents outils pour animer des jeux sincères pour nos personnages qui connecteront avec les spectateur·ices.

Dates

25 mai au 19 juin 2026

Durée

70h reparties sur 4 semaines (20 jours)

Horaires

Du lundi au vendredi de 9h00 à 12h30

Lieux

- Omnicité, 70 rue Amelot, 75011 Paris
- Studio Scopitone Paris, 22 Rue Saint-Ambroise, 75001 Paris ou Studio Scopitone Romainville, 7 Rue de l'Abbé Houel, 93230 Romainville

Accessibilité

Les salles de formations de cette session ne sont malheureusement pas accessibles aux personnes en fauteuil roulant. Il est possible de nous contacter pour que nous étudions les possibilités d'adaptations ou que nous orientions la personne vers un réseau de référent qui pourra prendre en charge la demande.

Effectif

Minimum 2 et maximum 5 stagiaires

Coût

4900€ HT (cout horaire moyen 70€/h)

Nature de la validation

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

Formateur

Quentin RICARD, animateur 3D expérimenté, chef animateur et enseignant

Objectifs pédagogiques

- Être capable d'identifier les principaux muscles du visage responsables de la formation des expressions faciales ;
- Être capable d'appliquer ces connaissances de l'anatomie faciale pour construire des expressions réalistes et effectuer des transitions entre différentes expressions de façon naturelle sur un personnage dans le logiciel Maya ;
- Être capable d'analyser ce qui fait un bon jeu d'acteur et une performance intéressante ;
- Être capable de filmer une référence intéressante et pertinente pour communiquer ses intentions de jeu à un-e chef-fe animateur-ice ou un-e réalisateur-ice en utilisant ses propres

connaissances ou en se servant de la force du collectif et du travail d'équipe en dirigeant une autre personne.

- Savoir importer, retimer et interpréter une référence vidéo dans Maya pour animer sa performance ;
- Travailler efficacement par étape (planification ; blocking ; spline ; polish) dans Maya et estimer correctement les difficultés d'un plan ou une suite de plans afin de les anticiper, connaître ses propres capacités de travail afin de tenir les délais imposés en situations professionnelles tout en livrant un travail de qualité ;
- Aiguiser son regard critique et être capable d'émettre et recevoir efficacement un avis constructif à l'égard de son propre travail et celui des autres dans un esprit d'équipe et de progression mutuelle ;
- Être capable d'animer un plan ou une séquence de plans en partant de l'écriture d'une scène — en lui donnant un contexte pour la rendre intéressante — avec ses lignes de dialogue, puis en respectant les différentes phases lors de l'animation (planification ; blocking ; spline ; polish) ;
- Savoir utiliser les fonctionnalités d'animBot pour travailler plus efficacement.

Public visé

Animateur·ices 3D, intermittent·es du spectacle, ou demandeur d'emploi qui souhaite améliorer ses connaissances de l'anatomie du visage et sa compréhension d'un bon jeu d'acteur·ice afin d'animer des expressions faciales et performances qui pourront être subtiles, authentiques et au service d'une histoire, racontée par lui ou elle-même ou au service de l'histoire d'un·e réalisateur·ice.

Prérequis

Maitrise des techniques d'animation 3D. Une première expérience professionnelle en studio est conseillée mais non obligatoire. Connaissance du logiciel Autodesk Maya et des outils informatiques de base.

Moyens techniques

Une salle avec tables et chaises.

Matériels et supports pédagogiques

- Vidéo projecteur et/ou TV grand écran
- Une station de travail individuelle portable pour chaque stagiaire, avec un accès internet, équipée d'une licence du logiciel [Autodesk Maya](#) et d'une licence du plugin [animBot](#), standards de l'industrie. Les stagiaires pourront transporter cette ordinateur portable à leur domicile s'ils et elles le souhaitent pour pratiquer leurs exercices en dehors des heures de formations et ne souhaitent ou ne peuvent utiliser leur matériel personnel.
- Un écran supplémentaire par station de travail.
- [Un set de 7 rigs](#) de qualité professionnelle, utilisable pendant et après la formation, sans limitation de durée, sur demande. Le ou la stagiaire peut demander l'accès à ces rigs s'il ou elle ne les possèdent pas déjà où travailler avec d'autres rigs de son choix à sa convenance, sous réserve qu'ils possèdent les fonctionnalités nécessaires au bon suivie de la formation.

Modalités pédagogiques

- Formation collective en présentielle dispensée en français ;
- La formation est conçue autour d'une alternance de cours magistraux, de cours théoriques, d'exercices pratiques et de mise en situation professionnelle. Des corrections individuelles seront aménagées quotidiennement ainsi que des temps de corrections collectives invitant les stagiaires à s'impliquer dans le travail des autres pour renforcer l'esprit de travail d'équipe, forger leur regard critique vis-à-vis de leur propre travail et celui des autres et communiquer efficacement des avis constructifs ;
- Il est fortement conseillé aux apprenant·es d'utiliser quotidiennement leur temps disponible en dehors des heures de formations pour pratiquer et avancer sur leurs exercices pour profiter pleinement de la formation et des apports et retours du formateur et des autres stagiaires.

Modalités d'évaluation

- Tout au long de la formation, à travers des mises en pratiques, des entretiens individuels et des mises en situation professionnelle, le formateur évaluera les acquis de chaque stagiaire ;
- Une première évaluation sera effectuée sur la base de la bande-démo de chaque stagiaire et d'un formulaire d'auto-évaluation. Une évaluation finale du formateur ainsi qu'une auto-évaluation du stagiaire permettra de mesurer les compétences acquises ainsi que les axes d'améliorations potentiels ;
- Un questionnaire finale (QCM, Quiz) sera proposé aux stagiaires pour contrôler les acquis (identification des muscles, questions sur le jeu d'acteur, ...).

Modalités d'admission

Un dossier d'inscription comprenant :

- Un formulaire d'auto-évaluation et de positionnement à compléter ;
- Un CV ;
- Une bande démo ;
- Un entretien complémentaire en visioconférence pourra être proposé à chaque stagiaire pour évaluer ses prérequis et ses besoins ;

Les dossiers sont à envoyer à formationpro@gricanim.xyz et recevront un retour sous 48h (hors week-end). Pour tout dossier nécessitant une demande de financement par un organisme tiers, il est à la charge du ou de la stagiaire de s'assurer de respecter les délais de l'organisme pour le dépôt de son dossier.

Bio du formateur

Quentin tombe dans l'univers de la 3D et de l'animation dans son enfance à travers les jeux-vidéos et dès son adolescence il se passionne pour la création en 3D et passe tout son temps libre à apprendre toutes les étapes de fabrication avec Bryce 3D, puis 3dsmax et Maya (au lieu de faire ses exercices de mathématiques) et choisit finalement de se spécialiser en animation pendant ses études à Isart Digital. Sa grande curiosité et passion pour tous les aspects de la fabrication des films d'animation et ses débuts en autodidacte lui permettent cependant d'avoir une grande connaissance technique et de pouvoir lui-même réaliser ses propres projets de A à Z et de continuer à se former régulièrement sur de nouveaux logiciels comme Blender. Fort de plus de 10 années d'expériences en tant qu'animateur, puis chef animateur dans l'industrie de l'animation en France sur différents types de projets allant de la série TV au long-métrage en passant par la pub ou des court-métrages, il a à cœur de partager ses connaissances et sa passion et enseigne dans différentes écoles d'animation françaises depuis plusieurs années.

Programme de formation

PARTIE 1 : L'ANATOMIE DU VISAGE (4 JOURS)

A l'issue de cette 1^{ère} partie, les stagiaires seront capables d'identifier et représenter de façon simple les principaux muscles du visage responsables des mouvements et de la formation des expressions du visage. Ils et elles seront capable de construire des expressions faciales et d'animer les mouvements du visage de façon convaincante.

Jour 1

- Anatomie faciale : muscles et mouvement des paupières et des yeux (apport théorique et démonstration) ;
- Exercices pratiques guidés (accompagnement par le formateur) n°1 et 2 :
 - Représenter sur une photo puis une image d'un modèle de personnage 3D les muscles responsables des mouvements des paupières ;
 - En s'appuyant sur des références vidéo et sur la démonstration du formateur, animer différents mouvements des paupières et des yeux (clignement, plissement, mouvements des yeux, ...) en y appliquant les connaissances acquises précédemment.

Jour 2

- Visionnage et retour collectifs des exercices n°2 de chaque stagiaire ;
- Anatomie faciale : muscles et mouvements des sourcils (apport théorique et démonstration).
- Exercices pratiques guidés (accompagnement par le formateur) n°3 et 4 :
 - Représenter sur une photo puis une image d'un modèle de personnage 3D les muscles responsables des mouvements des sourcils ;
 - En s'appuyant sur des références vidéo et sur la démonstration du formateur, animer différents mouvements des sourcils (surprise, froncement, ...) en y appliquant les connaissances acquises précédemment.
- Visionnage et retour collectifs des exercices n°4 de chaque stagiaire.

Jour 3

- Anatomie faciale : muscles et mouvements des lèvres et de la mâchoire (apport théorique et démonstration).
- Exercices pratiques guidés (accompagnement par le formateur) n°5 et 6 :
 - Représenter sur une photo puis une image d'un modèle de personnage 3D les muscles responsables des mouvements des lèvres et de la mâchoire.
 - En s'appuyant sur des références vidéo et sur la démonstration du formateur, animer différents mouvements de la partie basse du visage (sourire, surprise, mécontentement, ...) en y appliquant les connaissances acquises précédemment.

Jour 4

- Visionnage et retour collectifs des exercices n°6 de chaque stagiaire.
- Synchronisation labiale (lipsynch) : Démonstration par le formateur de la synchronisation labiale d'un dialogue cours.
- Exercice pratique guidé (accompagnement par le formateur) n°7 :

- Faire la synchronisation labiale d'un dialogue court en y appliquant les connaissances acquises précédemment. Le stagiaire aura pour objectif que le lipsynch soit bien synchronisé, lisible et ne soit pas « flottant ».
- Visionnage et retour collectifs des exercices n°7 de chaque stagiaire ;

PARTIE 2 : JEU D'ACTEUR·ICE (6 JOURS)

A l'issue de cette 2^{ème} partie, les stagiaires seront capables d'analyser un jeu d'acteur·ice pour y déceler les éléments qui le rendent intéressant. De filmer une référence pertinente pour leur plan d'acting et l'interpréter pour la retranscrire dans leurs plans animés.

Jour 5

- Visionnage et retour collectifs des exercices n°7 de chaque stagiaire ;
- Analyse de jeu d'acteur·ice : qu'est-ce qui fait un bon jeu d'acteur ? Comment connecter les spectateurs à nos personnages ? Comment les mouvements des éléments du visage nous aident à retranscrire visuellement des émotions (cours magistral). Le formateur proposera ensuite à chaque stagiaire de partager un plan ou une scène d'un film qu'il ou elle a trouvé bien joué et mal joué, qui seront analysés collectivement pour comprendre ensemble pourquoi et comment cela peut nous guider dans nos choix de jeu pour nos personnages.
- Exercice pratique guidé (accompagnement par le formateur) n°8 :
 - A partir d'un plan d'un film ou d'une série déjà existante choisie par chaque stagiaire, analyser le jeu d'acteur puis s'en servir comme référence pour animer un plan sur lequel sera mis en pratique tous les éléments acquis jusque-là (application des exercices d'anatomie sur un cas concret).
- Entretiens d'évaluations individuels avec les stagiaires et retours sur la formation pour un meilleur accompagnement.

Jour 6

- Visionnage et retour collectifs des exercices n°8 de chaque stagiaire ;
- Les références vidéo en animation : Comment faire de bonnes références ? Que recherche-t-on ? Comment se filmer (être à l'aise, surmonter la peur du ridicule, ...) ou diriger une autre personne ? S'appuyant sur ces nombreuses années d'expériences à la fois en animation et en improvisation théâtrale, le formateur proposera aux stagiaires des astuces et des jeux pour se mettre à l'aise pour filmer des références vidéo.
- Mise en situation professionnelle simulée n°1 (avec accompagnement par le formateur) :
 - A partir d'une intention de plan donnée par le formateur, filmer une référence vidéo, de soi-même ou en dirigeant un·e autre stagiaire puis animer un plan en se basant sur cette référence, en respectant les 4 grandes phases : planification, blocking, spline et polish (pas de dialogue, durée d'environ 4 à 5 secondes).
- Temps pour filmer une ou plusieurs références et planifier son plan.
- Visionnage et retours collectifs des références filmées et de la planification pour la mise en situation professionnelle n°1 de chaque stagiaire.

Jour 7

- Démonstration de la phase de blocking d'un plan basée sur une référence par le formateur.
- Suite de la mise en situation professionnelle n°1 : Phase de blocking par les stagiaires, basée sur la référence vidéo précédemment validée.

Jour 8

- Visionnage et retours collectifs des blockings réalisés pour la mise en situation professionnelle n°1 de chaque stagiaire.
- Démonstration de la phase de spline du plan précédemment bloqué par le formateur.

- Visionnage et retours collectifs des blockings avec intégrations des retours émis de chaque stagiaire.
- Début de la phase de spline de la mise en situation professionnelle n°1.

Jour 9

- Visionnage et retours collectifs des premiers splines réalisés pour la mise en situation professionnelle n°1 de chaque stagiaire suivit d'un temps pour intégrer les retours émis et finaliser avec la phase de polish.

PARTIE 3 : RACONTER UNE HISTOIRE (10 JOURS)

A l'issue de cette 3^{ème} partie, les stagiaires seront capables d'animer un plan ou une séquence de plans en partant de zéro (depuis l'écriture d'une ligne de dialogue) en respectant les différentes phases lors de l'animation (planification ; blocking : spline ; polish) tout en lui donnant du contexte pour la rendre intéressante et nourrir le jeu d'acteur et la performance de leurs personnages à l'écran. Ils et elles sauront mettre en valeur leurs choix de jeu et performances des personnages en appliquant les connaissances en anatomie précédemment acquises et pratiquées.

- Présentation de la mise en situation professionnelle n°2 (avec accompagnement par le formateur) :
 - Chaque stagiaire devra se positionner comme étant le ou la réalisatrice d'un plan ou d'une séquence de plans, avec dialogues, d'une longueur libre. Chaque stagiaire sera responsable d'estimer correctement sa capacité de travail et de prévoir une séquence (difficulté, longueur, ...) en adéquation avec cette estimation. Ils et elles devront inventer et présenter un contexte dans lequel se déroulent ces plans (quels sont les personnages, où sont-ils, à quel moment du film imaginaire se passe la scène) et écrire quelques lignes de dialogues, qui seront enregistrés par des comédien·nes professionnel·les en studio sous leur direction. Ils et elles auront ensuite à animer cette séquence de plans en y appliquant toutes les connaissances acquises jusqu'ici en respectant les différentes phases (planification, blocking, spline, polish).
- Visionnage et retours collectifs finaux de la mise en situation professionnelle n°1.
- Temps de préparation de la mise en situation professionnelle n°2, accompagné par le formateur puis présentation et retours collectifs du projet pour chaque stagiaire.

Jour 10

- Enregistrement des dialogues en studio. L'accès au studio d'enregistrement comportant quelques marches, il n'est pas accessible aux PMR, cependant il est équipé et expérimenté pour les enregistrements à distance, permettant ainsi de s'adapter à la situation personnelle d'un·e stagiaire qui ne pourrait accéder au studio afin qu'il ou elle puisse y participer au même titre que les autres.
- Entretiens d'évaluations individuels avec les stagiaires et retours sur la formation pour un meilleur accompagnement.

Jour 11 à 20

- Temps de travail sur la mise en situation professionnelle n°2 accompagnée par le formateur.
- Visionnage et retours collectifs quotidiens de la mise en situation professionnelle n°2 sur chaque phase de leur séquence : planning, blocking, spline, polish jusqu'à complétion.
- Intégration des retours collectifs et individuels du formateur.
- Entretiens d'évaluations individuels avec les stagiaires et retours sur la formation pour un meilleur accompagnement (jour 15 et 20).