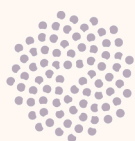


ANATOMIE FACIALE ET JEU D'ACTEUR AU SERVICE DE L'HISTOIRE



Omnicité



Le jeu d'acteur-ice, qu'il s'agisse de comédie ou de drame est une composante essentielle 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 ferait un ou une comédienne, entraînant son lot de défis particuliers. 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

Du 7 septembre au 4 décembre 2026

Durée

40h réparties sur 13 semaines

Horaires

Les lundis et jeudis ou mardis et vendredis
de 7h30 à 9h00

Lieu

Classes virtuels en distanciel

Effectif

Maximum 3 stagiaires

Coût

2400€ HT (coût horaire moyen 60€/h)

Accessibilité

Contactez-nous pour que nous étudions les possibilités d'adaptations ou que nous vous orientions vers un réseau de référent qui pourra prendre en charge la demande.

Cette formation en distanciel est une adaptation de la formation en présentiel, visant à permettre aux personnes ne pouvant se rendre disponible en continu sur une plusieurs semaines — en raison de contraintes personnelles ou souhaitant rester disponible pour accéder à un emploi à temps plein — de pouvoir également se former.

Public visé

Animateur-ices 3D, intermittent-es du spectacle ou demandeur-euse 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 auteur-e et/ou réalisateur-ice.

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

- Identifier les principaux muscles du visages, responsables de la formation des expressions faciales;
- Appliquer ces connaissances de l'anatomie faciale pour construire des expressions réalistes et effectuer des transitions naturelles entre différentes expressions;
- Identifier et décrire ce qui fait un bon jeu d'acteur-ices;
- Filmer une référence intéressante et pertinente pour communiquer ses intentions de jeu à un·e chef·fe animateur·ice ou un·e réalisateur·ice;
- Travailler par étape et estimer correctement les difficultés d'un plan ou une suites de plans afin de les anticiper;
- Connaître des propres capacités de travail afin de tenir les délais imposés en situations professionnelles;
- Aiguiser son regard critique afin 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;
- Animer un plan ou une séquence de plans en partant de l'écriture de la scène et de ses dialogues et lui donner un contexte pour la rendre intéressante.

Pré-requis

- Bonne connaissance des techniques d'animation 3D, ainsi que la maîtrise et l'accès à un logiciel d'animation 3D (*Maya, Blender, ...*) ainsi qu'à au moins un rig permettant un contrôle avancé du visage, le choix étant laissé libre à chaque stagiaire;
- Une bonne capacité de travail en autonomie et **une dizaine d'heures** estimées disponible par semaine pour travailler sur les exercices;

- Bonne connaissance des techniques d'animation 3D, ainsi que la maîtrise et l'accès à un logiciel d'animation 3D (*Maya, Blender, ...*) ainsi qu'à au moins un rig permettant un contrôle avancé du visage, le choix étant laissé libre à chaque stagiaire;
- Un ordinateur respectant la configuration requise recommandée par l'éditeur du logiciel utilisé.
A titre indicatif pour Maya : Processeur Intel ou AMD 64 bits et 8Go RAM minimum (16Go recommandé);
- Une tablette graphique pour réaliser certains exercices de la Partie 1 ou à défaut, l'accès à une imprimante pour les réaliser sur papier et les envoyer par scan ou photo;
- Maîtrise des outils informatiques de base.
- Une connexion internet stable, de préférence haut débit.
- Un compte sur l'application de messagerie et vidéo instantanée Discord.

Moyens techniques

La formation se déroule en distanciel via un serveur privé sur l'application de messagerie et vidéo instantanée Discord.

Les stagiaires bénéficient en addition des 40h de formations, via le salon de discussion ainsi que par courriel :

- D'une assistance technique (*problème de logiciel, problème de rig, ...*) sous 48h hors week-end et jours fériés;
- D'un accès direct au formateur entre les cours pour du suivi et de l'accompagnement, la validation d'étapes intermédiaires si besoin afin de pouvoir avancer entre les cours et parer aux difficultés pouvant mener à un découragement et/ou un abandon de la formation — dans la limite d'une durée raisonnable fixée librement par le formateur.

Modalités pédagogiques

- Formation collective synchrone en visioconférence privée;
- La formation est conçue autour d'une alternance de cours magistraux, d'apports théoriques, d'exercices pratiques et de mise en situation professionnelle;
- Des corrections collectives inviteront 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 des avis constructifs.

Modalités d'évaluation

Le formateur évaluera les acquis de chaque stagiaire tout au long de la formation à travers des mises en pratiques, des entretiens individuels, des mises en situations professionnelles.

Une première évaluation sera effectuée sur la base de la bande-démo de chaque stagiaire et une évaluation finale du formateur ainsi qu'une auto-évaluation permettra de mesurer les compétences acquises ainsi que les axes d'améliorations potentiels.

Modalités d'admission

Entretien individuel en visioconférence, afin de cerner l'expérience et les besoins de chaque stagiaire, valider les prérequis.

Un dossier d'inscription comprenant :

- Un formulaire d'auto-évaluation et de positionnement à remplir;
- Un CV;
- Une bande-démo.

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. Il passe alors 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, des court-métrages ou les VFX, 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 (6 COURS)

A l'issue de cette 1ère 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 capables de construire des expressions faciales et d'animer les mouvements du visage de façon convaincante.

Cours 1 :

- Accueil, présentation de la formation et rappel des modalités;
- Présentation du formateur et des stagiaires;
- Anatomie faciale : muscles et mouvement des paupières et des yeux (apport théorique et démonstration);
- **Exercices pratiques n°1 et 2** à faire pour le cours suivant :
 - Représenter sur une photo puis une image d'un modèle de personnage 3D les muscles responsables des mouvements des paupières. Cet exercice pourra être envoyé pour une correction individuelle avant le cours suivant;
 - En s'appuyant sur des références vidéos 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.

Cours 2 :

- Visionnage, corrections et retours collectifs des **exercices n°2** de chaque stagiaire;
- Anatomie faciale : muscles et mouvement des sourcils (apport théorique et démonstration);
- **Exercices pratiques n°3 et 4** à faire pour le cours suivant :
 - Représenter sur une photo puis une image d'un modèle de personnage 3D les muscles responsables des mouvements des sourcils. Cet exercice pourra être envoyé pour une correction individuelle avant le cours suivant;
 - En s'appuyant sur des références vidéos et sur la démonstration du formateur, animer différents mouvements des paupières et des sourcils (surprise, froncements, ...) en y appliquant les connaissances acquises précédemment.

Cours 3 :

- Visionnage et retours collectifs des corrections apportées par les stagiaires à l'**exercice n°2**;
- Visionnage, corrections et retours collectifs des **exercices n°4** de chaque stagiaire.

Cours 4 :

- Visionnage et retours collectifs des corrections apportées par les stagiaires à l'**exercice n°4**;
- Anatomie faciale : muscles et mouvement des lèvres et de la mâchoire (apport théorique et démonstration);

- **Exercices pratiques n°5 et 6 à faire pour le cours suivant :**

- Représenter sur une photo puis une image d'un modèle de personnage 3D les muscles responsables des mouvements des lèvres et de la mâchoire. Cet exercice pourra être envoyé pour une correction individuelle avant le cours suivant;
- En s'appuyant sur des références vidéos 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.

Cours 5 :

- Visionnage, corrections et retours 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 n°7 à faire pour le cours suivant :**
 - Faire la synchronisation labiale d'un dialogue court en y appliquant les connaissances acquises précédemment. Le ou la stagiaire aura pour objectif que le lipsynch soit bien synchronisé, lisible et ne soit pas "flottant". Les animateur·ices les plus expérimenté·es seront invité·es à expérimenter dans des zones d'inconfort ou de difficultés (ex : dialogue très rapide, contexte cartoon très exagéré, ...).

Cours 6 :

- Visionnage et retours collectifs des corrections apportées par les stagiaires à l'**exercice n°6**;
- Visionnage, corrections et retours collectifs des **exercices n°7** de chaque stagiaire;

PARTIE 2 : JEU D'ACTEUR·ICE (6 COURS)

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

Cours 7 :

- Analyse de jeu d'acteur·ice : qu'est-ce qui fait un bon jeu d'acteur·ice ? Comment connecter les spectateur·ices à nos personnages ? Comment les mouvements des éléments du visage nous aident à retranscrire visuellement des émotions. Le formateur proposera ensuite à chaque stagiaire de partager un plan ou une scène d'un film qu'il ou elle trouve 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 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).

Cours 8 :

- Visionnage des plans choisis par chaque stagiaire pour l'**exercice n°8**. Chaque stagiaire sera invité à partager une brève analyse des choix de jeu du comédien ou de la comédienne dans la référence qu'il ou elle a choisi;

- Démonstration de la réalisation d'une première phase de *blocking* d'un plan d'acting pas le formateur.

Cours 9 :

- Visionnage et retours collectifs du *blocking* de l'**exercice n°8**;
- Démonstration de la phase de *spline* du plan.

Cours 10 :

- Visionnage et retours collectifs des corrections apportées par les stagiaires à l'**exercice n°8** et de la première phase de *spline*;
- Les références vidéo en animation : Comment faire de bonnes références ? Que recherche-t-on ? Comment se filmer ou diriger une autre personne ?
- **Mise en situation professionnelle n°1** :
- A partir d'une intention de plan décidée en commun entre le ou la stagiaire et le formateur, filmer une *référence* vidéo, de soi-même ou en dirigeant un-e autre personne 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);
- Filmer les *références* ou tout autre méthode de *planification* pour la **mise en situation professionnelle n°1** pour le cours suivant.

Cours 11 :

- Visionnage et retour collectifs des corrections apportées par les stagiaires à l'**exercice n°8** sur leur phase de *spline*.
- Visionnage et retours collectifs des références filmées et de la planification pour la **mise en situation professionnelle n°1** de chaque stagiaire;
- A faire pour le cours suivant :
 - Finir la phase finale de *polish* et dernières corrections de l'**exercice n°8**;
 - Suite de la **mise en situation professionnelle n°1** : si besoin, apporter des modifications à la phase de *planning* pour y intégrer les retours puis commencer la phase de *blocking* par les stagiaires.

Cours 12 :

- Visionnage et retours collectifs des *blockings* réalisés pour la **mise en situation professionnelle n°1**;
- Écriture de scènes et de dialogues : Comment écrire une scène intéressante et ses dialogues;
- Les stagiaires seront invité-es à commencer à réfléchir à une scène qu'ils et elles souhaitent écrire et animer dans la 3ème partie de la formation ainsi que leur dialogue (**mise en situation professionnelle n°2**).

Cours 13 :

- Visionnage et retours collectifs de la suite des *blockings* réalisés pour la **mise en situation professionnelle n°1**;
- Présentation et retours collectifs des propositions de scènes et dialogues de chaque stagiaire pour la **mise en situation professionnelle n°2**;

Cours 14 :

- Visionnage et retours collectifs des premiers *splines* réalisés pour la ***mise en situation professionnelle n°1*** de chaque stagiaire;
- Présentation et retours collectifs des modifications apportées aux scènes et dialogues de chaque stagiaire pour la ***mise en situation professionnelle n°2***.

Cours 15 :

- Visionnage et retours collectifs finaux des *splines* et *polish* réalisés pour la ***mise en situation professionnelle n°1*** de chaque stagiaire.

PARTIE 3 : RACONTER UNE HISTOIRE (10 COURS)

A l'issue de cette 3ème 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.

- ***Mise en situation professionnelle n°2 :***
 - 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. Ils et elles seront responsable d'estimer correctement leur 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·es 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 différents phases (*planification, blocking, spline, polish*);
 - Validation finale des scènes et dialogue de chaque stagiaire pour la ***mise en situation professionnelle n°2*** pour la réalisation des enregistrements.

Cours 16 *:

- Enregistrement des dialogues par les comédiens et comédiennes de doublage professionnel en studio, dirigé par les stagiaires via une connexion à distance.

Cours 17 à 27 :

- Finalisation du timing du layout en fonction du timing des dialogues enregistrés;
- A chaque cours :
 - Visionnage et retours collectifs 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 jusqu'à complétion.

** Le jour exact de l'enregistrement sera convenu avec les stagiaires en fonction de la disponibilité du studio d'enregistrement, des comédien·nes et des stagiaires. Ainsi, le jour d'enregistrement pourrait coïncider avec le jour du cours n°15 – à un horaire différent – ou se dérouler un autre jour.*