



VANESSA RUFFRA

Consultante & Formatrice en Animation Gameplay

17 ans d'expérience en AAA (ex-Ubisoft, Quantic Dream)
Heavy Rain, Assassin's Creed, Ghost Recon, Prince of Persia

vanessa.ruffra@animotionx.com | www.animotionx.com | 06.21.44.27.59

Offre Studios

Objectif : Formation et montée en compétences du pôle animation gameplay.

Format : Journées ou demi-journées, en présentiel (région de Montpellier) ou à distance. Contenu ajusté aux besoins du projet et de l'équipe.

Modules d'intervention au choix

Locomotion

- Conception et production d'animations (keyframe ou motion capture)
- caractérisation
- réactivité
- contraintes techniques

Moveset complet : idle, start, cycle, stop, turns, turn-on-spot.

Combat

- Conception et production d'animations
- phases essentielles d'une attaque
- intentions gameplay
- lisibilité des poses
- techniques pour renforcer les impacts

Méthodologie & Workflow

- Organisation du travail en équipe
- itérations
- communication

Un workflow professionnel issu d'expériences AAA.

Tarif : sur devis (selon format)

D'autres modules sont en cours d'élaboration : travailler avec de la motion capture, animation faciale pour le jeu vidéo...



Une formation, une question ou un parcours à cadrer ?

Discutons-en pour ajuster l'accompagnement à vos attentes.

vanessa.ruffra@animotionx.com

www.animotionx.com

06.21.44.27.59