

Formation Character Animator : Initiation

Durée :	2 jours
Public :	Infographistes, motion designers, professionnels de l'animation, du Web et de l'audiovisuel
Pré-requis :	Connaitre et maîtriser les logiciels Photoshop et Illustrator. Avoir suivi la formation After Effects Approfondissement et/ou avoir les connaissances équivalentes est un plus.
Objectifs :	Appréhender et réaliser une animation de personnages. Préparer, réaliser et finaliser un projet d'animation.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	AUD100605-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Découvrir Character Animator

Positionnement de Character Animator dans la suite audiovisuelle de Premiere Pro à After Effects
Qu'est-ce que l'animation ?
Comprendre la méthodologie
Historique, méthodes et techniques de l'animation

Prendre en main le logiciel

Démarrer un nouveau projet
Découvrir l'interface : les panneaux Projet, Propriétés, Time-line, Historique, Scène...
Comprendre la logique de travail et la méthodologie du logiciel

Réaliser un petit scénario d'animation

Découper en séquences
Définir et créer les différents plans
Créer l'environnement

Utiliser Photoshop pour créer une marionnette

Définir et paramétrer le document
Définir la "structure" de la marionnette
Préparer et créer les différentes parties sur les calques

Définir les niveaux hiérarchiques
Définir les charnières et points de contrôles
Créer des dépendances et lier les différents éléments les uns aux autres

Atelier : réaliser une illustration simple de personnage

Importer les médias dans Character Animator

Préparer ses médias
Ajuster les propriétés des différents éléments
Modifier les expressions
Récupérer ou télécharger de nouveaux éléments
Synchroniser la bouche, les yeux, les sourcils avec la reconnaissance faciale

Atelier : réaliser une première animation de marionnette

Créer une animation de marche

Créer un personnage entier dans Photoshop ou Illustrator
Créer les charnières et les différents points de contrôles
Importer les éléments dans Character Animator

Créer et gérer l'animation de marche dans Character Animator

Définir la cinématique de marche
Contrôler les différents éléments
Ajouter un comportement
Contrôler l'animation à la souris et au clavier
Utiliser les paramètres physiques

Atelier : réaliser une première animation de marionnette

Exporter l'animation

Enregistrer la scène
Exporter la séquence en PNG ou fichier WAV

Atelier : finaliser et exporter l'animation