

## Formation Animate : Approfondissement

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Infographistes, motion designers, WebDesigner
<b>Pré-requis :</b>	Connaissance de l'environnement PC ou Mac - Utilisation d'une tablette graphique - Base dans l'animation et en dessin ou avoir suivi Animate Initiation
<b>Objectifs :</b>	Maîtriser les principales fonctionnalités de Animate - Savoir adapter des fichiers externes pour de l'animation avancée
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	AUD101885-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	Pas de données disponibles

### Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

- Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator
- Préparer les calques
- Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator
- Recharger un métrage
- Remplacer un métrage
- Importer des fichiers multiples

#### Atelier : créer une animation avec des fichiers Illustrator

### Rigger un personnage

- Transformer un personnage en symbole
- Séparer les différentes parties du personnage
- Déplacer les points d'ancrage des différentes parties du corps
- Comprendre l'outil de segmentation
- Créer le squelette d'un personnage
- Créer et comprendre l'utilité d'objet nul
- Régler les paramètres du squelette (bloquer une rotation / retard / sol)
- Corriger les erreurs de rig facilement

#### Atelier : créer le squelette d'un personnage et l'animer

### Lip Sync d'un personnage

- Comprendre le lip sync d'un personnage
- Organiser les fichiers de lip sync

Préparer le lip sync  
Utiliser l'auto-lips

**Atelier : réaliser le lip sync automatique d'une animation par rapport à une voix**

### **Exporter l'animation**

Découvrir les outils d'action  
Tester l'animation sur un navigateur  
Paramétrer la publication pour le format web  
Définir la sortie d'exportation  
Afficher les codes sources  
Publier l'animation

**Atelier : Publier une animation et l'intégrer sur un site internet**