

Formation Character Animator : Initiation

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 790,00 € HT (standard) 1 432,00 € HT (remisé)
■ 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.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AUD100605-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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

Atelier : découvrir et paramétrer l'interface

Réaliser un petit scénario d'animation

Découper en séquences

Définir et créer les différents plans

Créer l'environnement

Atelier : création d'un mini scénario

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

Atelier : créer le squelette du personnage

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 animation de marche

Exporter l'animation

Enregistrer la scène

Exporter la séquence en PNG ou fichier WAV

Atelier : finaliser et exporter l'animation