

Motion design Initiation - Les bases de l'animation de personnage en 2D

2 j (14 heures)

Ref : MDIN

Public

Infographistes, graphistes, illustrateurs et personnes issues de la vidéo qui voudraient apprendre à faire de l'habillage graphique animé

Pré-requis

Bonne connaissance d'un logiciel de type montage vidéo, de logiciels de création graphique de type Photoshop et Illustrator
Bonne maîtrise d'After Effects (Initiation validée)

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

- Maitriser le Script DUIK en acquérant des compétences en animations de personnages
- Créer des animations en Motion Design
- Comprendre l'intégration des plug-ins et scripts

Programme détaillé

L'ANIMATION AVANCEE : SCRIPT DUIK

- Focus sur les expressions élaborées et le parentage de calques.
- Étude de l'interface du script DUIK.

L'ANIMATION AVANCEE : SCRIPT DUIK - PARTIE 1 : L'AUTOMATION

Le Tremblement d'animation

L'oscillation d'animation

Le rebond d'animation

L'automatisation d'une roue

L'ANIMATION AVANCEE : SCRIPT DUIK - PARTIE 2 : LE SET UP

Principe du SET UP ou RIGGING

RIG d'1 membre via 3 calques avec applications de contrôleurs

RIG d'1 membre via 1 calque avec applications de Bones

AUTORIG d'1 personnage via plusieurs calques

AUTORIG d'1 personnage via 1 calque et plusieurs Bones

L'ANIMATION AVANCEE : SCRIPT DUGR

Gestion des paramètres des calques et compositions via le script complémentaires DUGR
