

Adobe Character Animator

2 j (14 heures)

Ref : ACAN

Public

Responsable de communication, chargé de communication, formateur, chargé de projet et toute personne qui a en charge une communication interne ou externe

Pré-requis

Etre à l'aise avec l'environnement Windows ou MAC
Des connaissances sur Première Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator seront un plus
Avoir un projet de conception à réaliser

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

- Se familiariser avec les techniques d'animation de personnages
- Réaliser une première animation d'un visage personnalisé
- Créer, animer et exporter un personnage en pied
- Produire une cinématique complète
- Réaliser une illustration personnalisée d'un personnage
- Animer dans une cinématique globale
- Exporter pour les réseaux sociaux

Programme détaillé

INTRODUCTION

Comprendre les principes de l'animation de personnage avec Character Animator

Utiliser les modèles pour se familiariser avec la structure des marionnettes

Découvrir l'interface

CREER ET ANIMER UNE TETE DANS CHARACTER ANIMATOR

Configurer le fichier Illustrator ou Photoshop

Importer et paramétrer l'animation dans Character Animator : les yeux, les sourcils, le nez, la bouche

Contrôler la reconnaissance faciale

Ajouter des phonèmes sur la bouche et tester la synchronisation labiale

Utiliser les propriétés de balancement dynamique pour l'animation des cheveux

CREER ET ANIMER UN CORPS DANS CHARACTER ANIMATOR

Créer un personnage complet dans Photoshop ou Illustrator

Comprendre les contrôles de déformation et créer des points d'attache

Appliquer des comportements de marche

METTRE EN PLACE UNE METHODOLOGIE D'ANIMATION

Préparer les fichiers pour l'animation

Personnaliser les propriétés de balancement

Ajuster les comportements

Régler la synchronisation

Exporter les enregistrements

FINALISER LE PROJET

Animer les personnages 2D dans Character Animator à partir des fichiers Illustrator ou Photoshop structurés

Obtenir rapidement un rendu réaliste de l'animation grâce à la captation des expressions faciales par la Webcam

Animer un personnage illustré de la tête aux pieds : contrôler ses gestes, ses mouvements, sa marche à l'aide de comportements

Paramétrer les exportations selon l'usage