

## Formation Character Animator : Initiation

<b>Durée :</b>	2 jours
<b>Public :</b>	Infographistes, motion designers, professionnels de l'animation, du Web et de l'audiovisuel
<b>Pré-requis :</b>	Connaitre et maîtriser les logiciels Photoshop et Illustrator. Avoir suivi la formation After Effects Approfondissement et/ou avoir les connaissances équivalentes est un plus.
<b>Objectifs :</b>	Appréhender et réaliser une animation de personnages. Préparer, réaliser et finaliser un projet d'animation.
<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>	AUD100605-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	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**