

Formation Animate : Approfondissement

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