

Character Animator

Donner vie à des personnages illustrés

2 jours / 14 heures

Tarif inter **1250 € HT**

CODE: VP136

Tarif intra à partir de **1390 € HT** par jour (voir page 14)



OBJECTIFS

- Définir les champs d'application de Character Animator
- Préparer les illustrations pour l'animation
- Structurer une méthodologie pour animer des illustrations
- Optimiser et finaliser un projet

PUBLIC CONCERNÉ

Directeurs artistiques, graphistes, illustrateurs, motion designers...

PRÉ-REQUIS

Une très bonne maîtrise d'illustrator (calques, groupes et sous-groupes, fonctions Pathfinder, outil Plume et courbes de Bézier) ou de Photoshop (calques, masques de fusion, masques d'écrêtages, modes de fusion, outil Plume et courbes de Bézier, objets dynamiques) est nécessaire pour suivre cette formation.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



Module
Présentiel

Accès à
50000 Tutos

► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Character Animator, Illustrator, Photoshop
Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Motion designer ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Définir les champs d'application de Character Animator

- 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

→ **Étude de cas: analyser le modèle "visage vierge"**

Préparer les illustrations pour l'animation

Créer et animer une tête 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

→ **Exercice: réaliser une première animation d'un visage personnalisé**

Créer et animer un corps dans Character Animator

- Créer un personnage complet dans Photoshop ou Illustrator: une tête, un buste et des membres
- Comprendre les contrôles de déformation et créer des points d'attache
- Contrôler l'animation avec la souris
- Ajouter des comportements et déclencher l'animation au clavier
- Appliquer des comportements de marche
- Déclencher et paramétrer les propriétés physiques

→ **Exercice: créer, animer et exporter un personnage en pied**

Structurer une méthodologie pour animer des illustrations

- Préparer les fichiers pour l'animation
- Personnaliser les propriétés de balancement
- Ajuster les comportements
- Régler la synchronisation
- Exporter les enregistrements

→ **Étude de cas: analyse d'illustrations remarquables**

Optimiser et finaliser un 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

→ **Exercice: réaliser une illustration personnalisée d'un personnage et l'animer avec un rig automatique**

PLANNING PARIS

>				11 au 12	juillet	2019
>				>		
11 au 12	mars	2019		>		
>				>		
>				12 au 13	novembre	2019
>				>		

www.pyramyd-formation.com

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr