

# 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
-