

## L'ANIMATION DE PERSONNAGES

### OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Définir les principes fondamentaux de l'animation de personnages  
Créer un dessin de personnage pour l'animer  
S'approprier les styles et les outils d'animation  
Rigger et animer les personnages

Gérer les cycles de marche, de course et les expressions corporelles  
Animer les expressions faciales et assurer la synchro labiale  
Animer les animaux

#### Public concerné

Motion designers, graphistes, illustrateurs, auteurs,...

#### Pré-requis

Avoir une pratique régulière du logiciel After Effects.

#### Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel  
Durée: 18 heures soit 12 modules d'1h30.  
1680€ ht, 2016€ ttc.  
Entrée permanente.  
En présentiel  
Durée: 5 jours.  
Inter: 1680€ ht  
Intra: à partir de 900€ ht la journée.  
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

#### Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

#### Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

#### Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

#### Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en début et fin de session.

#### Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.  
En présentiel : Un ordinateur par personne  
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

#### ► Définir les principes fondamentaux de l'animation de personnages

Connaître les grands principes de l'animation  
Donner vie aux personnages dessinés dans Photoshop et Illustrator  
Prendre en considération équilibre, poids et mouvements  
Créer des cycles de déplacement convaincants  
Ajouter les expressions faciales  
Animer les dialogues  
Gérer l'interaction des personnages avec l'environnement  
Créer et animer les décors  
Mettre en scène: éclairages, plans et mouvements de caméra

#### ► Créer un dessin de personnage pour l'animer

Comprendre l'importance d'une bonne préparation des médias  
Organiser l'animation de personnages  
Importer les médias  
Définir le point de pivot  
Hiérarchiser les calques: du bon usage des objets nuls et des liens de parenté

#### ► S'approprier les styles et les outils d'animation

Créer un cycle de marche avec l'outil «Marionnette»  
Utiliser des Expressions pour animer un personnage  
Découvrir les comportements d'animation de Character Animator  
► Rigger les personnages  
Utiliser «Duik», outil de rigging avancé pour automatiser l'animation  
Rigger des plantigrades, des digigrades, des ongulés avec l'«Autorig»  
Associer la cinématique inverse et la cinématique directe

#### ► Animer les personnages

Animer un cycle de marche  
Animer un cycle de course  
Animer les expressions corporelles

#### ► Animer les visages

S'exercer à l'animation faciale: expressions du regard  
Utiliser la technique de remplacement pour les expressions de visage  
Se constituer une bibliothèque d'expressions faciales  
Ajouter du volume aux personnages par la déformation en perspective  
Utiliser le tracking pour créer une animation faciale de style «low poly»

#### ► Gérer la synchronisation labiale

Importer un fichier audio  
Synchroniser une déformation des lèvres en fonction de l'amplitude audio  
Utiliser une bibliothèque de phonèmes et le remappage temporel

#### ► Animation d'animaux

La course du chien  
Le galop du cheval  
La course du félin  
Le vol d'un oiseau