

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

ÉVOLUER AVEC CHARACTER ANIMATOR: ANIMER UN CYCLE DE MARCHÉ

NIVEAU 2

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Apprendre à réaliser le setup d'un personnage  
Animer un acting de personnage  
Créer un cycle de marche personnalisé

1500€ par salarié garantis par le  
FNE-Formation  
Bénéficiez de la prise en charge  
automatique par votre OPCO

**Public concerné**

Graphistes, illustrateurs, designers,  
monteurs.

**Pré-requis**

Maîtriser Illustrator ou Photoshop.

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

En distanciel  
Durée: 7 heures  
650€ ht, 780€ ttc.  
Entrée permanente.  
En présentiel  
Durée: 1 jour.  
Inter: 650€ 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.

Maj 03/2021

► **Développer un cycle de marche**

Créer l'illustration d'un personnage en  
pied de face et de profil dans Illustrator  
ou Photoshop  
Configurer le Rig du personnage dans  
Character Animator  
Paramétrer la marche du personnage  
Personnaliser l'animation du cycle de  
marche  
Contrôler les expressions du visage et  
la synchronisation labiale  
Animer les mouvements des cheveux  
Contrôler le pivotement de la tête  
Animer les membres du personnage  
indépendamment de la marche  
Ajouter des déclencheurs de  
comportement  
Contrôler la personnalité du  
personnage et la vitesse de ses  
mouvements  
Animer, enregistrer et exporter  
l'animation