

L'animation de personnages

Objectif:

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.

Niveau requis:

Ce stage s'adresse à des utilisateurs ayant une pratique régulière du logiciel After Effects. Audit téléphonique systématique et par nos équipes et notre formatrice avant toute inscription.

Public concerné:

Graphistes, illustrateurs, auteurs.

Moyens pédagogiques:

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 comportement 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