

Animate CC : Les fondamentaux techniques d'Animate CC - L'animation tradigitale et cut-out avec Animate CC

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ART FACTORY
Dominique Rodriguez-Fischer
06.62.16.43.46
d.rodriguez@artfactory-formation.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Professionnel de l'image et/ou infographiste.
Toute personne qui souhaite travailler en production avec Adobe Animate CC.

Prérequis pédagogiques :

Maîtrise de l'outil informatique. Connaissance de la navigation internet et de logiciels graphiques

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Connaître les fondamentaux techniques d'Animate CC et s'en approprier les outils. Maîtriser les techniques d'animation tradigitale et cut-out afin d'avoir les compétences requises pour intégrer des productions en studio de cinéma d'animation.

Contenu et modalités d'organisation

Semaine 1 : Les fondamentaux techniques d'Animate CC Module 1 : 7h - Maîtriser l'interface et les outils 1. Comprendre l'interface. 2. Créer, configurer et enregistrer un document. 3. Personnaliser son espace de travail 4. Connaître les différents outils et leurs propriétés. 5. Savoir configurer les raccourcis clavier. 6. Savoir utiliser les fenêtres et leurs fonctionnalités. 7. Savoir utiliser les calques et leurs propriétés. 8. Savoir utiliser les différents outils de dessin. 9. Créer et enregistrer un nouveau pinceau. 10. Maîtriser les différents outils de déformation. 11. Comprendre et utiliser les masques. 12. Apprendre à mettre en place un décor simple. Module 2 : 7h - Les principes de l'animation image par image 13. Comprendre la Timeline et son utilisation. 14. Comprendre les principes de l'animation image par image. 15. Savoir utiliser la pelure d'oignon. 16. Savoir utiliser les marqueurs. 17. Créer une animation image par image. 18. Savoir créer une boucle d'animation de FX. Module 3 : 7h - Les principes de l'animation Cut-Out 19. Savoir créer et utiliser les différents types de symboles. 20. Organiser et gérer la bibliothèque. 21. Comprendre et utiliser les différents types d'interpolations. 22. Maîtriser les guides d'animation. 23. Savoir gérer les courbes d'amorti pour rythmer l'animation. 24. Comprendre et savoir utiliser les caméras. 25. Savoir mettre en place une scène avec décor en profondeur et gestion de la parallaxe. Module 4 : 14h - Les bases du rig dans Animate 26. Savoir importer des éléments depuis Photoshop et Illustrator. 27. Créer le rig d'un personnage de ¾ face en pied. 28. Créer le rig d'un visage. 29. Créer une séquence d'images pour faire un blink. 30. Créer une banque de bouches adaptées au lipsynch. 31. Savoir importer et régler une piste audio de dialogue. 32. Maîtriser le lipsynch automatique. 33. Animer un visage avec expressions faciales et dialogue. Semaine 2 : L'animation en studio avec Animate CC Module 5 : 14h - Créer l'acting d'un personnage en plan américain 34. Savoir importer et organiser les éléments constitutifs d'une scène (animatique, puppet...). 35. Comprendre et interpréter une animatique. 36. Connaître les contraintes liées à l'animation en studio. 37. Créer un rough d'animation. 38. Créer les

...

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**
Commentaires sur la parcours personnalisable **Cette formation s'effectue en 10 jours de 7h. Les horaires journaliers sont de de 9h à 17h, avec une pause repas d'une heure. Il est possible de séparer cette formation en deux parties et d'effectuer seulement 5 jours.**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00338163	du 20/02/2023 au 03/03/2023	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	FPC