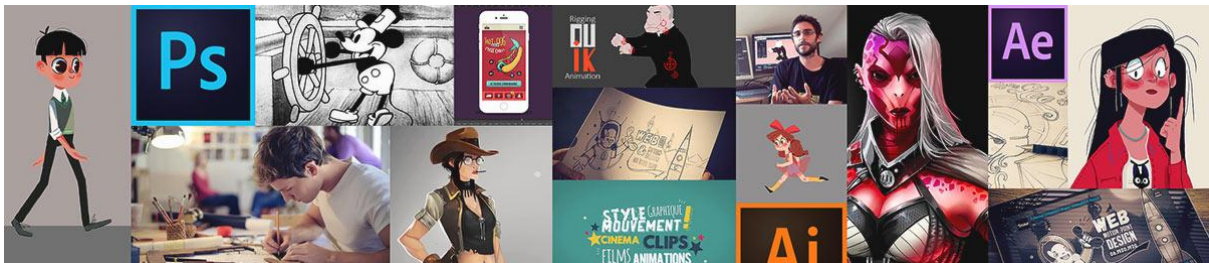


Formation Animateur 2D

276 heures de formation, 3h de session LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter



“ Un parcours de formation pour acquérir des bases solides en Animation 2D”

Ce parcours de 276h de formation vous permettra d'acquérir toutes les compétences nécessaires pour faire de vous un animateur 2D. Vous pourrez ainsi donner vie à des décors et personnages et pourrez proposer vos services à un studio d'animation ou exercer en freelance sur divers projets d'animation. De la conception graphique à l'animation finale des éléments, vous couvrirez les domaines du character design, du motion design et de l'animation de personnages. Le tout avec une formation 100% à distance, dans laquelle vous évoluerez à votre rythme à l'aide d'un mentor qui vous proposera un accompagnement personnalisé.

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

ANIMATION, MOTION DESIGN, PERSONNAGE, DESSIN-ANIMÉ, PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, AFTER EFFECTS, CHARACTER DESIGN, RÉALISATION, PRODUCTION, DUIK, CHARACTER ANIMATOR, ANIMATION 2D, ACTING, POSE

Programme de cette formation Animateur 2D

Durée totale 276h : / Prix : 1380€ HT

(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCO...)

1H - SESSION LIVE : Briefing

Faites connaissance avec votre mentor et définissez votre planning. Vous parcourez ensemble le programme.

5H - MODULE 1 : Les fondamentaux de l'image numérique et des couleurs

Ce module permettra d'introduire un jargon et des notions de base à connaître pour bien appréhender ce parcours de formation.

Images numériques : Rappel des fondamentaux

- La différence entre JPEG et RAW
- Les couches d'images
- Les modes CMJN et RVB
- Le bruit (de la luminance et de la couleur)
- Les aberrations chromatiques
- Les distorsions de l'objectif
- Le vignettage
- La saturation et la vibrance
- L'exposition et le contraste
- L'écrêtage des tons
- Lire un histogramme

Théorie de la couleur et usage du Cercle Chromatique

- La perception de la couleur et ambiances lumineuses
- Le cercle chromatique et usages des Harmonies de couleurs
- Capturer, synchroniser et partager des gammes de couleurs avec Adobe Color CC
- Les outils d'harmonies de couleurs d'InDesign et de Photoshop

- Les outils d'harmonies de couleurs d'Illustrator et les passerelles avec Photoshop

QCM intermédiaire

92H - MODULE 2 : Acquérir les fondamentaux de Photoshop, d'Illustrator et d'After Effects

Ce module vous permettra d'acquérir des connaissances techniques indispensables pour exécuter parfaitement les tâches qui vous attendent. Les principaux logiciels utilisés pour l'animation 2D sont abordés : Photoshop, Illustrator, After Effects.

Masterclass Photoshop CC

- Présentation générale : interface, menu, outils, options
- Le principe de calques, couches et masques : création et manipulation des calques, spécificités et utilisation des couches, détournement et masquage avancé
- Les masques de fusion : utilisation, modification et options
- Les calques de réglages : le coeur de Photoshop pour la retouche et le trucage
- La gestion du texte : texte, glyphes, paragraphes
- Les pinceaux et les formes, en utilisant une tablette graphique ou non
- Tout savoir sur le tampon et le correcteur, pour effacer des éléments indésirables
- Les filtres : principe et utilisation
- Les outils de dessin vectoriel : création et modification de dessins de forme prédéfinis et personnalisés, options des outils de forme
- Travailler en non destructif et optimiser ses projets avec les objets dynamiques
- Organiser son travail et ses fichiers avec Bridge CC
- Automatiser l'exportation de fichiers
- Photoshop et les autres logiciels du Creative Cloud : savoir utiliser Photoshop avec Illustrator, Lightroom et InDesign
- Le montage vidéo dans Photoshop
- Adobe Stock : la banque d'image directement dans Photoshop
- Personnaliser et Optimiser Photoshop grâce aux Préférences
- Les raccourcis clavier
- Optimiser son flux de production
- Les plug-ins, scripts et extensions utiles

Les fondamentaux d'Illustrator CC

- Découverte de l'interface : menus, outils, options
- Caractéristiques et différences des images bitmap et vectorielles
- Gestion, choix des couleurs et redéfinir une harmonie

- Gérer les calques, la profondeur, les groupes d'objets
- Gestion, utilisation et modification de la typographie
- Transparence et modes de fusion : utilisation de masques d'opacité pour créer la transparence, comprendre et utiliser les modes de fusion
- Utiliser et modifier les masques d'écrêtage : création d'un masque d'écrêtage pour un groupe ou un calque, modification de tracés à l'intérieur d'un ensemble d'écrêtage, etc.
- Savoir dessiner : manipuler et modifier les tracés, les options, le dessin libre
- Combiner des objets entre eux avec le pathfinder et l'outil concepteur de forme
- Comprendre les dégradés et filets de dégradés
- Maîtriser la perspective dans Illustrator : grille de perspective, perspective isométrique, etc.
- Techniques avancées d'encrage et la colorisation
- Passer d'Illustrator à Photoshop et exporter en PDF
- Les raccourcis clavier
- Optimiser son flux de production grâce aux méthodes de création dynamique

Les fondamentaux d'After Effects CC

- Découverte de l'interface d'After Effects : menus, outils, options
- La gestion des calques, leur fusion et leurs propriétés
- L'utilisation des animations par images clés et leur variation de vitesse
- L'outil Texte : utilisation, animation et propriétés
- Utiliser une caméra et comprendre l'environnement 3D d'After Effects
- Les masques et la rotoscopie
- Les calques d'effets : cache, couche, déformation, correction colorimétrique, masquage, netteté, etc.
- Rendre ses vidéos avec la file d'attente de rendus
- Comprendre la structure et la hiérarchisation des projets sous After Effects : importation de fichier, création de calques et compositions, exportation
- Comprendre les expressions pour optimiser votre temps et workflow.

QCM intermédiaire

17H - MODULE 3 : Le Character Design

Avant d'apprendre à animer, vous allez apprendre à concevoir. Même si vous ne vous dirigez pas vers une carrière de Character Design, il est important de connaître le métier d'une personne avec qui vous serez amené à travailler. Vous apprendrez ainsi à concevoir, que ce soit sous Illustrator ou Photoshop des personnages et aborderez les techniques de création.

Créer un premier personnage sans savoir dessiner

- les outils de création de formes simples (rectangle, ellipse...)
- les outils de déformation d'objet (compression, mise à l'échelle, dilatation)
- la mise en couleur, le dégradé
- le pathfinder

Techniques d'encrage et de mise en couleur Illustrator

- La plume
- les formes (rectangle, ellipse...)
- la logique d'empilement des objets
- le pathfinder
- les raccourcis de la suite Adobe
- Les dégradés, linéaire et radial
- la manipulation de l'aspect graphique des objets

Character Design sous Photoshop

- Silhouettes
- Roughs
- Encrage
- Aplats
- Courbes
- Finitions

Character Design et Digital Painting

- L'appui essentiel d'une documentation avant le dessin.
- Le croquis jusqu'au dessin final.
- La mise en valeur en niveau de gris.
- L'occlusion ambiante.
- La colorisation.
- L'overpaint.
- L'éclairage
- La finalisation des détails pour un rendu réaliste.

QCM intermédiaire

43H - MODULE 4 : L'animation de personnages 2D

On entre dans le vif du sujet avec un module de formation totalement dédié à l'animation de personnages ! Vous apprendrez en premier lieu, à connaître le fonctionnement d'un projet d'animation. Puis, vous verrez comment animer un personnage sans plugin. Vous découvrirez ensuite DUIK : l'outil le plus utilisé pour l'animation de personnages dans After Effects. Vous verrez comment préparer un personnage puis comment l'animer. Enfin, un chapitre sera dédié au nouvel outil d'animation d'Adobe : Character Animator.

Introduction au setup de personnages

- Introduction
- Les contrôleurs
- Des contrôleurs à l'animation
- Rigger un personnage
- Visages
- Conclusion

Créer et animer un personnage 2D

Une bonne entrée en matière avec à la fois un petit chapitre dédié à la création d'un personnage en vue de l'animer sous After Effects, sans plugin additionnel.

- Création dans illustrator
- Préparation en vue de l'export
- Importation
- Animation de la marionnette

Présentation de Duik

Une conférence avec Nicolas Dufresne, créateur de l'outil, qui vous raconte son parcours et l'histoire de Duik.

Préparation des personnages pour l'animation

- Installation de Duik
- Les contrôleurs
- Projet pratique : Grande Roue
- Animer sans image clef
- Les IK
- Projet pratique : Premier personnage
- Outil Renommer
- Les bones et l'outil marionnette
- L'IK Bézier
- Duik 16 Connector
- L'autorig

Formation complète à l'animation

- Théorie et base de l'animation
- éditeur de courbes

- splines vs Blocking
- smart interpolations
- l'énergie
- animation d'une balle
- Cycle de marche neutre
- Cycle de marche en colère
- Marche développée
- Les bases de l'acting
- l'Acting

Les bases de Character Animator

- Introduction et présentation de Character Animator
- Modifier un personnage Template
- Créer un personnage à l'aide de photos
- Les comportements d'animation de Character Animator

QCM intermédiaire

1h - SESSION LIVE : Point de mi-parcours

Vous faites un second point avec votre mentor afin d'identifier ensemble des points de blocage et échanger sur des notions à approfondir concernant le programme déjà parcouru.

26H - MODULE 5 : Initiation au Motion Design

Le motion design suscite de plus en plus l'intérêt des marques et des sociétés pour véhiculer un message. L'animateur 2D est de plus en plus concerné par cette évolution et doit se montrer polyvalent dans tous les champs de la création pour répondre à cette nouvelle demande. Ce module s'intéresse aux bases théoriques du motion design et à sa mise en application au travers d'ateliers pratiques.

Introduction au Motion Design

- Histoire sur le Motion Design
- Les principes d'animation
- Les logiciels utilisés
- La notion de nombre d'images par seconde

Les étapes de réflexion créatives : généralités

- Rappel sur les droits d'auteurs

- Recherche de références
- Création d'un mind map (carte mentale, carte heuristique)
- Cahier de recherches : définir un style graphique et typographique
- Scénario, storyboard et animatique pour des projets d'animation ou de vidéo.

3 projets pratiques d'animation Motion Design

Nous aborderons le motion design par la pratique. 3 projets complets seront abordés et montreront la création de A à Z de motion designs.

- Animation Kinetic
- Animation complète d'un projet motion design
- Animation de type rétro

QCM intermédiaire

10H - MODULE 6 : Se lancer dans la réalisation et la production

Le dernier module de ce parcours aborde la profession d'animateur, réalisateur, producteur, et freelance. Des retours d'expériences de professionnels de l'animation vous seront présentés. Vous pourrez ainsi suivre les précieux conseils de personnes qui travaillent actuellement dans le domaine et qui vous permettront d'envisager le domaine sous le meilleur angle possible, et vous permettront d'éviter certains pièges.

- Comment créer une coopérative de production audiovisuelle
- Auto-produire et diffuser une web série animée
- Réaliser un film d'animation

QCM intermédiaire

80H - PROJET PERSONNEL

L'apprenant devra réaliser une séquence d'animation de A à Z, en utilisant les logiciels Photoshop ou Illustrator (pour la partie conception de personnage et la création de décor) puis utiliser Duik et After Effects afin de donner vie à l'ensemble.

1H - PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL

L'aboutissement de votre formation passe par la présentation orale de votre projet professionnel. Le jury pourra ainsi mesurer les connaissances et compétences acquises et vous fera un retour tant sur le plan technique qu'artistique.

Public & Pré-requis

Tout public - Aucun pré-requis

Objectifs

- Maîtriser les outils techniques de création graphique (Photoshop, Illustrator)
- Acquérir les bases fondamentales d'After Effects
- Maîtriser les bases théoriques de l'animation traditionnelle 2D
- Maîtriser des outils d'animation 2D (Duik et Character Animator)
- S'initier au Motion Design
- Acquérir un workflow professionnel
- Savoir anticiper un projet d'animation et prendre les bonnes décisions
- Savoir comment concevoir et lancer un web-série animée

L'évaluation des compétences

- **1/ Les évaluations intermédiaires contrôle continu.**

Plusieurs formes possibles :

Présentations courtes : questionnaire oral

Travaux pratiques indépendants

QCM à la fin du Module de formation reporté sur le compte apprenant

Note attribuée: Moyenne des QCM validés /100 Coef 1

- **2/ L'évaluation finale / Grand Oral Présentation Projet:**

Présentation du projet mentoré validé en amont avec le mentor lors de la formation. Le projet devra mettre en pratique les différentes compétences clés abordées lors de la formation et répondre à un cahier des charges défini.

- Les travaux préparatoires du projet seront sauvegardés sur le cloud de l'apprenant tout au long de la formation pour que le mentor puisse suivre l'évolution du projet.
- Ce dossier sera mis en partage avec le mentor afin qu'il puisse en apprécier et analyser le contenu et le travail effectué par le candidat - Il constitue le dossier

formation du candidat.

Les dossiers de formation de chaque candidat sont composés des éléments suivants :

- Une présentation du profil de du candidat (fiche de positionnement) ;
- Tous les travaux du candidat composés de : les travaux pratiques, les livrables réalisés pour le projet final et les commentaires du mentor ayant validé les travaux préparatoires.

À l'issue de de la présentation grand oral, le mentor évalue le projet et délibère sur la validation des compétences et de la certification par le candidat. Il reporte les résultats de l'oral sur un grille d'évaluation prévue à cet effet.

Note attribuée : note sur 20 attribuée par le mentor dans une grille d'évaluation, en prenant en compte le projet ainsi que les notations QCM. Coef 1

Note d'obtention de la certification de complétion du parcours

Avoir une note moyenne générale minimale de **10/20**

Méthodes pédagogique

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permet enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

Un dispositif complet pour votre apprentissage

Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.

Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement arborer. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité Qualiopi pour ses actions de formation**, le 04 Février 2020. Certificat n° : FR056803-1 / Affaire n° 7328054.

POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi pro@tuto.com

Numéro de téléphone : **+33184808029** - du lundi au vendredi, de 10h à 12h et de 14h à 16h

Sur rdv : <https://calendly.com/lionel-tuto/orientation>

Ils nous font confiance

