NEXIO Online Akademie GmbH

Adobe® Charakter Animation

Sonstiges · Anbieter: NEXIO Online Akademie GmbH

FÖRDERUNG & KOSTEN

Kurspreis: 1.014 €

Förderfähig über: Bildungsgutschein

AZAV-zertifizierter Bildungsträger — Förderung durch die Agentur für Arbeit möglich

Kursdaten auf einen Blick

Durchführung	Online
Lernformat	Zeitgebunden
Dauer	2 Wochen in Vollzeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Kursstart	Startet jede Woche
Vorkenntnisse	Keine Vorerfahrung
Abschluss	Trägerinternes Zertifikat bzw. Teilnahmebescheinigung

Kurzbeschreibung

Erwecke deine Figuren zum Leben! Durch Charakter-Animation erschaffst du zwei- und dreidimensionale Objekte und Figuren für TV, Film und Werbung. Als Grundlage dafür dient dir das Adobe-Programm Charakter Animator mit Figuren aus Photoshop und Illustrator. Lerne außerdem, wie du mit den Adobe-Werkzeugen und KI-Funktionen deine Gestaltungsprozesse vereinfachst und …

Bildungsträger & Kontakt

NEXIO Online Akademie GmbH

Am Herrschaftsweiher 11, 67071 Ludwigshafen am Rhein

Telefon: 0800 100 87 34

E-Mail: beratung@nexio-akademie.de

Web: https://nexio-akademie.de

Kurs online ansehen

01 Kursbeschreibung

Erwecke deine Figuren zum Leben! Durch Charakter-Animation erschaffst du zwei- und dreidimensionale Objekte und Figuren für TV, Film und Werbung. Als Grundlage dafür dient dir das Adobe-Programm Charakter Animator mit Figuren aus Photoshop und Illustrator. Lerne außerdem, wie du mit den Adobe-Werkzeugen und KI-Funktionen deine Gestaltungsprozesse vereinfachst und professionelle Ergebnisse erzielst – direkt anwendbar für deine kreative Praxis.

02 Lehrplan & Module

1. Programmoberfläche, Bedienfelder und Fenster

Du lernst die Programmoberfläche von Adobe Character Animator mit Start-, Rig-, Aufnahme- und Stream-Arbeitsbereich kennen. Bedienfelder und Fenster richtest Du für Deine Arbeit ein.

2. Szenen und Projekte

Behandelt wird der Aufbau von Projekten und Szenen sowie das Verwalten von Marionetten, Hintergründen und Audiodateien im Projektbedienfeld.

3. Kamera einrichten und Ruhepose festlegen

Du richtest Webcam und Mikrofon ein und legst die Ruhepose für das Gesichtstracking fest. So überträgt das Programm Deine Mimik und Kopfbewegung zuverlässig auf die Figur.

4. Zusammenspiel mit Adobe Illustrator und Adobe Photoshop

Hier erfährst Du, wie Figuren in Photoshop und Illustrator aufgebaut und benannt werden, damit Character Animator sie automatisch erkennt. Änderungen an den Quelldateien übernimmst Du direkt in die Marionette.

5. Die Marionette: Aufbau, Ebenen, Gruppen, Bezeichnungen, Dragger, Body und Head, Gesichtseinstellungen

Du lernst den Aufbau einer Marionette mit Ebenen, Gruppen und Benennungsregeln kennen. Dragger, Body- und Head-Gruppe sowie die Gesichtseinstellungen werden im Detail behandelt.

6. Einrichten einer neuen Szene

Du legst eine neue Szene an, fügst Marionetten und Hintergründe hinzu und bestimmst Format und Bildrate. Damit schaffst Du die Grundlage für Aufnahmen.

7. Einstellungen in der Zeitleiste

Behandelt wird die Arbeit in der Zeitleiste, etwa das Schneiden, Verschieben und Überblenden von Aufnahmen. Du kombinierst mehrere Takes zu einer Szene.

8. Transformieren der Marionette

Du transformierst Marionetten in Position, Größe und Drehung und animierst diese Änderungen. Dabei lernst Du den Umgang mit Ursprung und Anfasserpunkten.

9. Audio-Aufzeichnung via Mikrofon, Mund-Animation durch Audio-Import, Soundformate

Du nimmst Audio über das Mikrofon auf oder importierst Sprachdateien und erzeugst daraus automatisch Mundbewegungen. Unterstützte Soundformate und die Lippensynchronisation über Viseme sind weitere Inhalte.

10. Die 7 Grundverhalten der Marionette

Hier lernst Du die grundlegenden Verhalten wie Gesicht, Lippensynchronisation, Augenblinzeln, Atmen, Dragger, Physik und Transformation kennen. Du passt ihre Parameter an Deine Figur an.

11. Steuerung des Verhaltens über Kamera/Mikrofon und über Tastatureingabe

Du steuerst Verhalten der Marionette über Kamera und Mikrofon sowie über Tastatureingaben und Trigger. So lassen sich Gesten und Ausdrücke gezielt auslösen.

12. Eigene Marionette animieren

In diesem Modul animierst Du eine selbst erstellte Marionette und setzt dabei die bisher erlernten Verhalten ein. Du prüfst, wie gut Aufbau und Benennung funktionieren.

13. Gelenke hinzufügen

Du fügst Gelenke über Pins und Sticks hinzu, damit Arme und Beine sich natürlich biegen. Außerdem lernst Du, Verformungen zu kontrollieren.

14. Zyklusebenen hinzufügen

Mit Zyklusebenen erzeugst Du wiederkehrende Bildfolgen, etwa für Blinzeln, Haare oder Hintergrundbewegungen. Du legst Abspieltempo und Wiederholungen fest.

15. Bewegungsauslöser

Behandelt werden Trigger und Bewegungsauslöser, mit denen Du Aktionen auf Tastendruck oder durch Bewegung startest. Du ordnest sie Ebenen und Austauschgruppen zu.

16. Kopfdrehung

Du baust Kopfdrehungen über mehrere Ansichten wie frontal, halbseitlich und Profil auf. Das Programm wechselt dann je nach Kopfbewegung zwischen diesen Ansichten.

17. Rigging

Hier richtest Du das vollständige Rig einer Figur ein, mit Ursprüngen, Befestigungspunkten, Pins und Handles. Ein sauberes Rigging ist die Voraussetzung für flüssige Bewegungen.

18. Walk Cycle

Du erstellst einen Laufzyklus mit dem Verhalten Gehen und passt Schrittlänge, Tempo und Körperhaltung an. Dabei berücksichtigst Du Grundprinzipien der Bewegungslehre.

19. Effekte

Behandelt werden Effekte wie Partikel, Physik und Farbveränderungen, die Deine Animation lebendiger machen. Du setzt sie gezielt und sparsam ein.

20. Gesichtstracking in After Effects und Übertragung des Verhaltens auf die Marionette in Character Animator

Du nutzt Gesichtstracking in After Effects und überträgst die gewonnenen Bewegungsdaten auf die Marionette in Character Animator. So kombinierst Du die Stärken beider Programme.

21. Projektaufgabe und Präsentation

In einer eigenen Projektaufgabe entwickelst Du eine animierte Szene von der Figur bis zum Export. Zum Abschluss präsentierst Du Dein Ergebnis.

03 Enthaltene Zertifikate

Trägerzertifikat: Trägerinternes Zertifikat bzw. Teilnahmebescheinigung

04 Voraussetzungen

Vorkenntnisse

Niveau: Keine Vorerfahrung

Ein sicherer Umgang mit dem PC, räumliches Denken, Kreativität und die Beherrschung der deutschen Sprache (B2) sind Grundvoraussetzung für diesen Kurs. Dabei erörtern wir eventuell nötige, praktische Vorkenntnisse, in den relevanten Anwendungsprogrammen.

05 Zielgruppen & Berufsperspektiven

- Arbeitssuchende

Mögliche Berufsbilder: Computer Animator, Motion Designer

NÄCHSTER SCHRITT

Kursdetails online ansehen und Anbieter kontaktieren

NEXIO Online Akademie GmbH · Am Herrschaftsweiher 11, 67071 Ludwigshafen am Rhein
0800 100 87 34 · beratung@nexio-akademie.de · https://nexio-akademie.de

Online ansehen