**Intro**

Bonjour, je m’appelle Yeeun et je suis ravie de vous présenter mon projet de fin d’études. Mon projet consiste en une animation 2D créée avec le logiciel Adobe Animate.

**Projet**

Je vais commencer par vous présenter le résultat final de mon projet. C’est une très courte animation car malheureusement, en raison de contraintes de temps, j’ai décidé de ne pas finir l’animation. Cependant, je vais vous présenter l’histoire et le concept derrière cette création afin de vous donner une meilleure compréhension du travail accompli.

**Description**

Le projet que j'ai réalisé dans le cadre de mes études est une animation 2D portant sur le thème de réflextion sur la perte de la joie de vivre et la recherche de la motivation personnelle. L’animation raconte l’histoire d’une petite fille qui court pour attraper une lumière qui semble vouloir la guider. Au début, la fille est joyeuse, mais au fur et à mesure qu’elle grandit, elle perd peu à peu cette joie de vivre, en raison des contraintes de la vie sociale et de sa perte d’innocence. Finalement, elle arrive dans un endroit où la lumière la guide vers un miroir, où elle voit quelque chose qui lui redonne ses couleurs et sa joie de vivre. Nous sommes libres d’imaginer ce qui se trouve dans le miroir, cela pourrait être quelque chose qui nous motive ou qui nous inspire.

Pour créer cette animation, j'ai utilisé le logiciel Adobe Animate, ce qui m'a demandé un apprentissage important. J'ai également développé mes compétences en graphisme, illustration et techniques d'animation, ce qui m'a permis de créer un personnage simple et cohérent avec le style et le thème du projet.

**Objectif**

En effet, j’ai voulu montrer que dans notre jeunesse, nous avons une joie de vivre naturelle, sans les contraintes de la vie sociale. Cependant, en grandissant et en étant confronté au monde extérieur, nous perdons cette innocence et notre monde devient plus terne et sombre.

Dans l’animation, les couleurs qui changent constamment sur la petite fille représentent sa joie de vivre, tandis que les couleurs qui deviennent noires symbolisent la perte de cette joie. Et les cheveux de la petite fille qui ont poussé marquent sa croissance.

Aussi, mon objectif était de créer une animation professionnelle et harmonieuse qui refléterait ma vision artistique.

**Adobe Animate**

Tout d’abord, Adobe Animate est un puissant logiciel d'animation vectorielle pour créer des animations interactives et des applications pour différents types de supports. Il offre de nombreuses fonctionnalités, telles que la création de graphiques vectoriels, l'animation de personnages, la conception de scènes complexes, l'importation et l'exportation de fichiers multimédias, etc. Il est populaire dans l'industrie de la création de contenu numérique pour créer des publicités, des vidéos promotionnelles, des dessins animés, des jeux vidéo, etc.

J’ai choisi ce logiciel car il offre des fonctionnalités avancées pour la création d'animations, y compris la possibilité de créer des mouvements fluides et des effets visuels attrayants. De plus, en tant qu'étudiante en multimédia, il est important de connaître et de maîtriser différents outils de création de contenu numérique. J'ai vu ce projet comme une occasion de développer mes compétences en animation et en graphisme en utilisant un logiciel que je n'avais jamais utilisé auparavant.

**Fonctions essentielles**

Et voici quelques fonctions essentielles d’Adobe Animate :

**Barre d’outils**

D’abord, il y a la barre d’outils qui contient tous les outils nécessaires pour dessiner, peindre, animer et travailler avec les symboles. L’outil de déformation est très utile, car il permet de déformer un dessin ou une illustration. Avec cet outil, il est possible de créer des animations de mouvement organiques tels que la flexion, la torsion et la distorsion. Je vais montrer une démonstration de cet outil plus tard.

**Timeline**

Ensuite, il y a la timeline, qui permet de visualiser et de gérer la progression de l’animation dans le temps.

Symbolisation

Et, la symbolisation permet de créer des symboles réutilisables pour des objets, des personnages ou des animations. Ceci facilite la modification et la réutilisation des éléments de l’animation. Aussi, pour appliquer une animation classique dont je vais expliquer tantôt à un élément, il est nécessaire de le convertir en symbole. C’est pourquoi la symbolisation est un élément essentiel dans la création d’animations.

**Scène**

La scène représente l’environnement de travail dans lequel on peut organiser les calques, les symboles et les éléments de l’animation.

**Onion skin**

Par la suite, Onion skin permet de voir plusieurs images clés d’animation en même temps. Cela permet de voir l’évolution de l’animation et de vérifier les transitions entre chaque image. Donc, c’est très utile lorsqu’on veut faire une animation image par image comme moi.

**Classic Tween**

Enfin, la classic tween est une fonctionnalité qui permet de créer des animations fluides entres les images clés. Elle est particulièrement utile pour les mouvements de base tels que les rotations, les déplacements et les transformations de forme.

**Problémes rencontrés**

Cependant, j’avais rencontré un problème avec cet effet, à chaque fois que j’ai essayé d’applique Classic Tween à un objet, même après l’avoir converti en symbole, cela n’a pas fonctionné. Bien que je n’aie pas encore découvert la raison exacte de ce problème, j’ai finalement réussi à le résoudre en convertissant plusieurs fois l’objet en symbole, jusqu’à ce que l’effet s’applique correctement.

**Démonstration**

Et voici une courte démonstration que j’ai fait.

**Adobe Animate VS After Effects**

Et si je compare ce logiciel avec After Effects, j’ai une préférence pour After Effects, car bien que ce soit vrai qu'After Effects est plus complexe à utiliser que Animate, je trouve qu'il offre une plus grande variété de fonctions et d'effets plus complexes. Il est également très utile pour la création d'animations 2D et 3D complexes, avec des fonctionnalités avancées de compositing et de motion graphics. En somme, bien qu’Adobe Animate soit également un excellent logiciel d'animation, je trouve qu'After Effects convient mieux à mes besoins artistiques et créatifs en termes de personnalisation et de complexité des effets.

**Pourquoi ce projet**

J’ai décidé de réaliser ce projet d’animation car je suis passionné par ce domaine et que j’ai souhaité développer mes compétences en animation, notamment en utilisant le logiciel Adobe Animate. Ce projet est également motivé par mon intérêt pour les domaines du graphique, de l’illustration et de l’animation. Par conséqent, ce projet me permet de combiner ces trois aspects en une seule réalisation.

Processus

**Semaine 1: Planification de la recherche**

* Recherche des inspirations
* Conceptualisation du projet

La première semaine a été consacrée à la planification de la recherche. J’ai cherché des inspirations et conceptualisé le projet pour m’assurer que j’avais une vision claire de ce que je voulais accomplir.

### Semaine 2: Préparation du projet

* Apprendre Adobe Animate
* Écrire un scénario
* Faire une scénarimage

La deuxième semaine a été consacrée à la préparation du projet. J’ai appris à utiliser le logiciel, écrit un scénario et créé un scénarimage pour m’assurer que le projet était bien planifié avant de commencer à travailler sur l’animation.

### Semaine 3: Début du projet

* Esquisses des personnages
* Esquisses des arrière-plans
* Créer ces éléments avec Adobe Illustrator et importer dans Adobe Animate

Au début de la troisième semaine, j’ai commencé à travailler sur les éléments visuels de l’animation. J’ai créé des esquisses pour les personnages et les arrières-plans, puis les ai créés à l’aide de logiciel Illustrator et les ai importés dans Animate. Pour la conception du personnage, j’ai essayé de créer un personnage simple et adapté au style et au thème de l’animation.

### Semaine 3: Finalisation du projet

* Assembler tous les éléments dans l'animation
* Création d'animations image par image
* Faire une maquette de mon Site Web

Dans la semaine 4, j’ai finalisé l’animation en assemblant tous les éléments et en créant des animations image par image. J’ai également créé une maquette de mon site web pour soutenir ma présentation.

### Semaine 5: Préparation de la présentation

* Paufiner l'animation
* Mettre le background-music
* Coder le Site Web

Finalement, la cinquième semaine a été consacrée à la préparation de la présentation. J’ai peaufiné l’animation, ajouté de la musique de fond et codé le site web pour qu’il soit facile à naviguer pour les utilisateurs.

**Compétences requises/Profil**

J’aimerais maintenant passer en revue les compétences que j’ai dû mobiliser pour réaliser ce projet.

**Conception**

J'ai été chargé de la conception des éléments visuels qui composent l'animation. Mon objectif principal était de créer une animation visuellement attrayante qui séduirait un large public. Dans ce contexte, j'ai pu développer une compétence particulière en matière de théorie des couleurs. Cette compétence m'a permis de créer un style visuel cohérent pour l'animation en utilisant une variété de couleurs. J'ai ainsi assumé la responsabilité de la conception de divers éléments multimédias, tels que les personnages et les arrière-plans, afin de donner vie à l'animation et d'atteindre les objectifs du projet.

### Création de médias

J'ai acquis de solides compétences dans la création de médias numériques en utilisant le logiciel Adobe Animate, que je n'avais jamais utilisé auparavant. J'ai été en mesure de développer mes compétences en graphisme, en illustration et en techniques d'animation pour donner vie à l'animation 2D. J'ai également été responsable de la conception de personnages, où j'ai pu créer un personnage simple et adapté au style et au thème de l'animation.

### Programmation

J'ai acquis une solide expérience en matière de programmation en créant un site web pour soutenir ma présentation. Cette décision a été prise pour montrer que j'ai développé toutes les compétences nécessaires pour réussir dans le domaine du multimédia,y compris la programmation, en plus de mes compétences créatives. Grâce à ce projet, j'ai été capable de mettre en pratique mes connaissances en programmation pour créer un site web qui est facile à naviguer pour les utilisateurs.

### Intégration

Pendant la création de mon projet de fin d'études, j'ai acquis des compétences en intégration qui m'ont permis d'assembler toutes les composantes de mon animation dans un produit final fonctionnel et esthétiquement cohérent. J'ai travaillé avec différents types de médias, y compris des images, des sons et des animations, et j'ai appris à les intégrer de manière fluide dans l'animation. J'ai également acquis une compréhension approfondie des principes de base de la conception web, tels que la structure de la page et la navigation, ce qui m'a permis de créer une présentation convaincante de mon projet.

### Environnement professionnel

J'ai travaillé de manière autonome pour m'assurer que les objectifs du projet étaient atteints dans les délais impartis et avec la qualité requise. J'ai également été confronté à des défis inattendus et j'ai appris à travailler de manière efficace pour surmonter ces obstacles. En fin de compte, ce projet m'a préparé à travailler efficacement dans un environnement professionnel exigeant et à contribuer de manière significative à des projets multimédias complexes en tant qu'individu.

**Présentation d’un extrait de code que vous avez créé dont vous êtes fier**

Voici le code que j’ai développé et dont je suis satisfait. Bien que ce soit un code très basique et facile pour vous, étant donné que je ne suis pas doué en programmation, je suis fière d’avoir créé quelque chose qui fonctionne. Il s’agit d’un Carrousel que j’ai mis en place.

Ce code utilise JavaScript faire quelque chose quand on clique sur un élément HTML qui a la classe CSS « btn1 ». Quand on clique dessus, une fonction va sélectionner un autre élément HTML qui a la classe CSS « container ». Ensuite, cette fonction va changer la façon dont l’élément « container » est affiché en utilisant la propriétés CSS « transform » .

**Réflexion personnelle**

Malgré les défis et les obstacles rencontrés en cours de route, j’ai réalisé que j’avais en moi la capacité de m’adapter et d’apprendre de nouvelles compétences, ce qui m’a permis de créer une animation 2D. Ce projet m’a également permis de développer ma créativité. J’espère que cette expérience pourra m’inspirer pour continuer à apprendre et à grandir dans mes futurs projets.

Je dois admettre que je n’ai pas pleinement atteint mon objectif en raison des nombreux problèmes techniques qui ont surgi pendant la création de l’animation ainsi que la programmation de site web. Ces problèmes m’ont empêché de travailler sur l’aspect visuel de l’animation et du site web et ont entraîné un retard dans le processus de création. J’ai passé beaucoup de temps à chercher des solutions en ligne et à essayer différentes approches pour résoudre ces problèmes, ce qui a été dommage car j’aurais préféré me concentrer plus sur l’esthétique de l’animation et du site web.

Finalement, pour mes points forts en matière d’apprentissage sont la résilience et la persévérance, car j’ai quand même réussi à surmonter les obstacles et à persévérer malgré les difficultés rencontrées.

Cependant, l’un de mes points faibles est que j’ai tendance à m’éparpiller et à me perdre dans les détails. Parfois, je passe trop de temps sur une chose spécifique au lieu de passer à l’étape suivante. Je dois travailler sur ma capacité à prioriser les tâches et à rester concentré sur l’objectif final.

Si je fais un petit bilan de ma formation en TIM, je me suis rendu compte que j’ai une préférence pour le design. Les cours de Photoshop, Illustrator, After Effects, Premier Pro et 3D m’ont particulièrement plu. Après avoir terminé cette formation, je prévois de poursuivre mes études universitaires pour un programme en design graphique car c’est ça que j’aime le plus.