

## PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

## ÉVOLUER AVEC AFTER EFFECTS: LES SECRETS DE L'ANIMATION DE PERSONNAGES

## NIVEAU 2

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Apprendre à réaliser le setup des personnages  
Animer un acting de personnage avec Duik  
Créer une animation procédurale, sans image clé: le cycle de marche avec Duik

Modifier les contrôleurs pour personnaliser l'animation automatique  
Gérer les expressions du visage

**1500€ par salarié garantis par le FNE-Formation**  
**Bénéficiez de la prise en charge automatique par votre OPCO**

**Public concerné**

Graphistes, illustrateurs, designers, monteurs.

**Pré-requis**

Avoir suivi le module After Effects niveau 1 ou maîtriser l'animation et le Compositing 2D dans After Effects.

**Durée de la formation et modalités d'organisation**

En distanciel  
Durée: 14 heures  
672€ ht, 806,4€ ttc.  
Entrée permanente.

En présentiel  
Durée: 2 jours.

Inter: 672€ ht  
Intra: à partir de 1050€ ht la journée.  
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

**Lieu de la formation**

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

**Moyens et méthodes pédagogiques**

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

**Profil du(des) formateur(s)**

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

**Modalités d'évaluation**

Questionnaire d'évaluation en début et fin de session.

**Moyens techniques**

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.  
En présentiel : Un ordinateur par personne  
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

Maj 03/2021

**► Animations de personnages**

Installer le script Duik  
Préparer les illustrations en fonction de l'animation  
Utiliser l' AutoRig de Duik  
Animer un acting de personnage avec des images clés  
Mettre en place les poses clés principales et intermédiaires de l'animation: le blocking  
Gérer le rythme de l'animation: le timing  
Contrôler la personnalité du personnage et la vitesse de ses mouvements  
Travailler les détails, les retards et les anticipations: travail de lissage et d'interpolation  
Porter la plus grande attention aux animations secondaires: les bras, les mains, les expressions du visage, les clignements d'yeux, les mouvement des cheveux  
Ajouter les ombres sur l'illustration animée  
Développer un cycle de marche avec Duik