

Plan de cours N° : 1197

Durée : 1 jour (7h)

# AFTER EFFECTS

## Initiation DUIK

### PARTICIPANTS / PRE-REQUIS

Toute personne souhaitant s'initier à la pratique de Duik.

Pratiquer After Effects de manière régulière. Notions en animation (3D ou traditionnelle) et bonne culture du film d'animation sont un plus.

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Manipuler les fenêtres et option. Rendre les animations plus dynamiques et plus fluides. Manipuler les filtres et les effets pour truquer les images. Supprimer ou modifier une partie de l'image. Créer des hiérarchies. Manipuler le fond vert et incruster des fonds virtuels. Ajouter et animer des éléments graphiques dans une vidéo. Modifier la valeur de temps (accélérer ou ralentir). Créer et modifier des formes vectorielles. Appliquer des modifications de comportement automatique. Créer un univers 3D avec caméras et lumières. Adapter et ajuster le format d'export.

### MOYENS PEDAGOGIQUES

Tour de table au début de chaque formation pour définir les objectifs de chaque participant,

Alternance entre apports théoriques (en moyenne 30%) et exercices pratiques (en moyenne 70%),

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle de nos formateurs,

Remise d'un support de cours,

Assistance post-formation d'une durée de 1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail dédiée [formateurs@atp-formation.com](mailto:formateurs@atp-formation.com)

### MOYENS PERMETTANT LE SUIVI DE L'EXECUTION ET DES RESULTATS

Positionnement préalable oral ou écrit,

Evaluation des acquis tout au long de la formation par des exercices de synthèse,

Attestation de stage remise à chaque apprenant, avec son niveau d'acquisition pour chaque objectif pédagogique,

Feuille de présence signée par demi-journée,

Questionnaire de satisfaction pour évaluer la qualité de l'enseignement,

En option : passage certification possible selon les thématiques.

### MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs récents et performants, d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc.

### MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES A DISTANCE

Grâce à un logiciel comme Teams, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.

Nous vous conseillons très fortement l'utilisation de votre webcam et de disposer d'un double écran.

Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition par téléphone au 04.76.41.14.20.

### ORGANISATION

Les cours ont lieu de 9h00-12h30 13h30-17h00 (adaptable à la demande).

### PROFIL FORMATEUR

Nous recrutons méticuleusement nos formateurs selon 3 critères: expertise, pédagogie et agilité.

### ACCESSIBILITE

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre nos formations sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités d'organisation.

### MISE A JOUR

28/12/2023

#### Siège social :

31 avenue du Granier  
38240 MEYLAN

#### Agences :

170 rue de Chatagnon  
38430 Moirans

#### Le Thélème

1501/1503 route des Dolines  
06560 Valbonne

Plan de cours N° : 1197

Durée : 1 jour (7h)

# AFTER EFFECTS

## Initiation DUIK

### Les outils d'animation de After Effects

Images clefs : Créer, supprimer, déplacer, dupliquer, modifier

Interpolation et vitesse entre les images clefs

Rapport entre la trajectoire, la vitesse et la valeur d'une animation

#### Graph editor

Utiliser les courbes d'animation (courbes de vitesses et de valeurs)

Séparer les dimensions des courbes

Utiliser le remappage temporel pour modifier une animation

### Outils d'animation DUIK

Utilisation de l'outil marionnette sur un calque de personnage

Paramétrage de l'empois et gestion de la superposition

Animation de la marionnette avec les images clés

Création et utilisation de masques pour créer la marionnette

Initiation aux expressions d'animation

Création des IK avec le script Duik

Combinaison d'une marionnette et des IK

Outils complémentaires d'animation du script Duik

Morphers, rebonds, tremblements...

Utilisation du remappage temporel pour préparer l'animation

Création d'un rig (des contrôleurs pour manipuler) pour un personnage entier

### Animation de personnage

Animation d'un personnage en situation statique

Mouvements de bras

Mouvements de tête

Expressions faciales

Animation d'une marche et d'une course de personnage

Animation des décors et des caméras

#### **Siège social :**

31 avenue du Granier  
38240 MEYLAN

#### **Agences :**

170 rue de Chatagnon  
38430 Moirans

#### **Le Thélème**

1501/1503 route des Dolines  
06560 Valbonne