

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

ÉVOLUER AVEC AFTER EFFECTS L'ANIMATION DE PERSONNAGES

NIVEAU 2

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

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

Gérer les expressions du visage
Optimiser le workflow en incorporant l'IA, notamment dans la préparation des médias

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Utilisateurs d'After Effects, infographistes, monteurs, truquistes, graphistes.

Pré-requis

Avoir suivi le module After Effects niveau 1 ou maîtriser l'animation et le Compositing 2D dans After Effects. La connaissance de Photoshop est requise et des notions d'Illustrator sont un plus.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel

Durée: 35 heures

3250€ ht, 3900€ ttc.

Entrée permanente.

En présentiel

Durée: 5 jours.

Inter: 3250€ ht

Intra: à partir de 1200€ 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 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

► Définir les principes fondamentaux de l'animation de personnages

Se familiariser avec les 12 principes de l'animation

Comprendre l'importance d'une bonne préparation des personnages

Hierarchiser les calques

Importer les médias

► Rigger et animer les personnages

Installer le script Duik

Utiliser l'AutoRig de Duik

Animer un acting de personnages avec des images clés

Gérer le rythme de l'animation: le timing

Développer un cycle de marche

► Contrôler la personnalité du personnage

Travailler les détails, les retards et les anticipations

Maîtriser les animations secondaires

► Animer les visages

Contrôler l'animation faciale

Gérer la synchronisation labiale