Animation de Personnages sous After Effects avec Duik

Public Techniciens de l'audiovisuel, monteurs, réalisateurs, truquistes, infographistes, créateurs multimédia
Pré-requis Avoir suivi la formation After effects Initiation et/ou 2, une formation équivalente, ou attester de son niveau
Durée 56 heures (8 jours)
Objectifs Maitriser l'animation de personnage sous After Effects
Formalisation à l'issue de la formation : Attestation de fin de formation

Rappel des notions de bases sous After Effects

- Le parentage
- Les objets nulls
- L'éditeur de courbes d'animation

Installation de Script sous After Effects

- Installer DUIK
- Réglages et paramètres de l'interface
- Découverte des menus et sous-menus de DUIK
- Principes fondamentaux de l'animation
- La notion d'Energie
- La notion de Poids
- La notion de Retard (Overlap)
- La notion d'Anticipation
- Calibrer son animation avec le Blocking
- La notion de cinématique inversée (IK) et de cinématique direct (FK)

Création et préparation de dessins de personnage pour les Animer

- L'organisation des calques sous PHOTOSHOP
- L'organisation des calques sous ILLUSTRATOR
- L'organisation des calques de formes sous AfterEffects
- Le parentage
- Le point d'ancrage
- Les compositions et pré compositions

Première animation de personnage

- L'outil marionnette
- Articulations rigides ou souples
- La création de Bones
- La création de Structures
- La création de Controlleurs
- Organisation de sa Timeline avec le mode Discret

Le cycle de marche

- Création d'une boucle
- Faire marcher le personnage sur place et défiler le décor
- Faire marcher le personnage (La notion d'Offset dans la programmation des boucles) avec un décor fixe



Animation du visage avec les SLIDERS de DUIK

- Création de contrôleurs pour l'animation de la position du visage (Haut - Bas - Droite - Gauche)
- Création de contrôleurs pour l'animation de la position des yeux
- Création de contrôleurs pour l'animation des synchronisation labiales (Phonèmes)

Animation du visage avancée

- Ajouter des expressions faciales
- Convertir un fichier audio avec des dialogues en synchronisation Labiale avec Adobe Character Animator
- Convertir un fichier audio avec des dialogues en synchronisation Labiale avec Adobe Papagayo

Intégrer son personnage dans un décor 2D ou 3D

- Création de décors sous After Effects
- Création et animation de Camera
- Comprendre les plans et les mouvements de caméra
- La profondeur de champs
- le Multi Cam
- Création d'éclairages
- Comprendre la différence entre les différents types de lumières
- Les ombres : usages et spécificités

L'utilisation de vidéos ou d'images pour caler son animation

- Où trouver des ressources
- Comment se fabriquer des modèles d'animations (Disney et le Rotoscoping)
- Les calques de repères sous After Effects

Pour aller plus loin

- L'animation de Plantigrades (Humains)
- L'animation de Digigrades (Chiens - Chats - Felins ...)
- L'animation d'Ongulés (Chevaux - Vaches ...)

Validation des acquis

- Rédaction d'un synopsis et d'un StoryBoard
- Création et organisation des personnages, des décors, des accessoires sous PHOTOSHOP ou ILLUSTRATOR
- Enregistrement des dialogues
- Animation des personnages
- Intégration des synchronisation Labiale
- Intégration des décors et des lumières
- Animation des caméras
- RENDU (les formats et les codecs)

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel
Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire
1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur