

After Effects - spécialisation animation et Duik

RS3112 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	321, 323
Formacode(s)	46276
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	31/12/2021

Certificateur(s)

CARPE MEDIA · SIRET : 50225440200014

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Elle concerne plus particulièrement le secteur de l'audiovisuel comme les sociétés de production ou les entreprises qui souhaitent faire des animations pour leur communication.

Maîtriser les techniques de préparation à l'animation sur After Effects et acquérir une expertise de l'animation sur ce logiciel, en utilisant notamment le Script Duik et ses outils spécialisés pour l'animation.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Animer dans After Effects en identifiant et sélectionnant les différents outils

- Créer, supprimer, déplacer, dupliquer, modifier les images clefs
- Régler l'interpolation et la vitesse entre les images clefs
- Modifier les trajectoires, la vitesse et la valeur d'une animation
- Lire, modifier et animer avec les courbes d'animation (courbes de vitesses et de valeurs)
- Séparer les dimensions des courbes
- Utiliser le remappage temporel pour modifier une animation

Préparer des personnages, objets, machines, effets pour l'animation (setup) :

- L'outil marionnette
- Créer une marionnette sur un calque
- Doser la souplesse avec l'empois et régler superposition
- Animer la marionnette et utiliser la capture de mouvement
- Utiliser des masques pour créer la marionnette
- Créer et utiliser les expressions d'animation
- Créer des IK avec le script Duik (outil avancé, courant en animation 3D amené à After Effects)
- Combiner une marionnette et des IK
- Maîtriser les autres outils d'animation du script Duik (morphers, rebonds, tremblements...)
- Utiliser le remappage temporel en préparation de l'animation
- Créer un rig (des contrôleurs pour manipuler) pour un personnage entier

Acquérir et maîtriser les principes importants d'animation par le biais d'exemples représentatifs :

- Animer des objets simples (balles, chutes, rebonds...)
- Maîtriser la synchronisation labiale (lipSync)
- Animer un personnage en équilibre instable
- Animer une marche et une course de personnage
- Animer les décors et les caméras.
- Identifier, utiliser, sélectionner et maîtriser

les différents outils d'animation de After Effects

- Préparer des personnages, objets, machines, effets à être animé, notamment en utilisant le script Duik

- Animer des objets ou des personnages
- Maîtriser la synchronisation labiale (lipSync)
- Animer les décors et les caméras

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Avoir suivi une formation d'initiation à After Effects ou connaître le logiciel After Effects à un niveau équivalent. La pratique de l'animation (3D ou traditionnelle) ou une bonne culture du dessin animé sont un plus.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/12/2021

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/3112/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	17
Montant total engagé	21 580 €
Coût moyen par dossier	1 269 €
Durée moyenne	8 h
Période	07/2021 – 12/2021
France compétences	100 %
Reste à charge titulaire	0 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.