

After Effects - spécialisation animation et Duik

CATEGORIE : C

Vue d'ensemble

Domaine(s) d'activité professionnel dans lequel(s) est utilisé la certification :

Transverse : ■ **Audiovisuel - Animation - Production vidéo - Tous secteurs**

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.

Code(s) NAF : **59.11C**, **59.11A**, **90.03B**, **59.11B**, **59.13B**

Code(s) NSF : **321**, **323**

Code(s) ROME : **E1101**, **E1103**, **E1205**, **E1106**, **L1304**

Formacode : **46276**

Date de création de la certification : **01/01/2015**

Mots clés : **Duik**, **motion design**, **video**, **Animation**

Identification

Identifiant : **3112**

Version du : **19/12/2017**

Références

Consensus, reconnaissance ou recommandation :

Formalisé :

■ **NA**

Non formalisé :

- [Formation professionnalissante en cinéma d'animation - module 9](#)
- [Demande de la part de Pôle Emploi pour les sociétés de production d'animation.](#)

Descriptif

Objectifs de l'habilitation/certification

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.

Lien avec les certifications professionnelles ou les CQP enregistrés au RNCP

■ AUCUN

Descriptif général des compétences constituant la certification

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

Public visé par la certification

Tous publics

- 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.

Modalités générales

5 jours de stage, soit 35 heures.

Formation continue, possibilité de l'étendre sur deux semaines (ex : 2 jours la première semaine, 3 jours la deuxième).

5 stagiaires maximum et un poste de travail par personne.

Nos formations peuvent se dérouler dans nos locaux ou sur site.

Notre centre comporte plusieurs salles de formation équipées d'ordinateurs (Mac ou PC) avec écran 20 pouces minimum pour un meilleur confort. Tous les postes sont connectés sur internet et partagent les ressources d'impression. Chaque salle est équipée du matériel pédagogique adéquat : paper board, vidéo projecteur, tablettes graphiques, ...

Notre formateur, Nicolas Dufresne, est un professionnel reconnu et enseigne également en école (Rubika, Les Gobelins,...). Il est aussi le concepteur du logiciel Duik. Spécialiste dans son domaine, son expérience professionnelle et son aptitude pédagogique garantissent des stages qualifiés et en parfaite adéquation avec la réalité.

La méthode pédagogique est basée sur une alternance des explications théoriques (principes de fonctionnement, étude de l'environnement technique) et leur mise en pratique.

Liens avec le développement durable

Aucun

Valeur ajoutée pour la mobilité professionnelle et l'emploi

Pour l'individu

La formation "After Effects - Spécialisation Animation" apporte au stagiaire une maîtrise des techniques d'animations sur ce logiciel, ce qui est de plus en plus demandé aujourd'hui en animation et en communication. Le motion design est à présent

Pour l'entité utilisatrice

La formation "After Effects - Spécialisation Animation" apporte une réelle valeur ajoutée aux entreprises clientes, qui peuvent ainsi internaliser des compétences d'animation et s'adapter aux évolutions numériques et de communication. La

partout et le connaître est un réel avantage. En animation, pour des raisons de créativité et de productivité. En communication, pour des réalisations différentes.

La plus-value de ce stage est bien sûr la formation au logiciel Duik, assurée par son créateur. Cet outil ajouté à After Effects facilite grandement l'animation, en créant notamment le *rigging*, l'armature du personnage ou de l'objet à animer, qui permet une manipulation très intuitive.

Ce logiciel est aujourd'hui reconnu mondialement par les professionnels du milieu (il est notamment utilisé par *Ankama Animations, Dreamworks TV, Nickelodeon, Netflix, Les Films du Nord*, etc.).

De plus, du fait de l'expérience du formateur et de la méthode pédagogique, le stagiaire aura été confronté à des cas similaires à ceux rencontrés dans l'environnement de travail, et sera donc prêt à utiliser ses connaissances acquises lors de la formation.

certification leur garantit que leur salarié a bien acquis des connaissances et compétences avancées en animation et qu'il pourra apporter une vraie expertise dans ce domaine, mais aussi des idées nouvelles et un regard neuf sur les techniques de communication.

Evaluation / certification

Pré-requis

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.

Compétences évaluées

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

Niveaux délivrés le cas échéant (hors nomenclature des niveaux de formation de 1969)

AUCUN

Centre(s) de passage/certification

- CARPÉ MÉDIA

La validité est Permanente

Possibilité de certification partielle : non

Matérialisation officielle de la certification :

Attestation de stage et Certificat de "Réalisation d'animations spécialisées avec After Effects et Duik" délivré par le centre.

Plus d'informations

Statistiques

Certification : tout au long de l'année, sans limite du nombre de sessions.

Depuis la sortie du logiciel DUIK 15 (30 septembre 2015) et sa présentation officielle (Décembre 2015) : 12 stagiaires + 8 jusqu'au 15/07/2016.

Autres sources d'information

<http://www.carpemedia.fr/>

<http://duduf.net/index.php/produits/after-effects/duik/>

<https://www.facebook.com/Studio.Duduf/?fref=ts>