

## Formation After Effects Avancé : Duik

■ <b>Durée :</b>	5 jours (35 heures)
■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
■ <b>Public :</b>	Graphiste et motion designer
■ <b>Pré-requis :</b>	Utilisation d'After Effects / avoir suivi la formation After Effects Approfondissement ou avoir les connaissances équivalentes
■ <b>Objectifs :</b>	Maîtriser les fonctionnalités avancées d'After Effects. Améliorer et automatiser les animations avec Duik.
■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>
■ <b>Modalités d'évaluation :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul>
■ <b>Sanction :</b>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ <b>Référence :</b>	AUD100453-F
■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,93 / 5
■ <b>Contacts :</b>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ <b>Modalités d'accès :</b>	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ <b>Délais d'accès :</b>	Variable selon le type de financement.
■ <b>Accessibilité :</b>	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

## Découvrir Duik

Quelle est son histoire

Quelles sont ses différentes utilisations, ses fonctionnalités

## Installer le plugin Duik

Installer la dernière version de Duik

Faire apparaître l'interface Duik dans After Effects

## Atelier : installer Duik et l'ouvrir dans After Effects

## Parcourir l'interface de Duik

Utiliser le panneau Setup :

Structures

Liens et contraintes

Automations

Contrôleurs

Outils

Utiliser le panneau animation :

Images clés

Outils d'animation

Panneau Caméra

Utiliser le panneau d'outils d'Entrée/Sortie

Importation

Exportation

Utiliser le panneau Réglages

## Atelier : découvrir l'interface de Duik

## Travailler les automatisations

Liste  
Tremblement  
Rebond  
Oscillation  
Clignotement  
Roue  
Boucleur

## **Atelier : animer un véhicuel en 2D. Animer un décor 2D**

### **Maîtriser les liens et contraintes**

Apréhender les notions de parentage  
Utiliser les avantages du parentage Duik  
Parenter contraint  
Parenter à travers les compositions...

## **Atelier : animer des objets composés complexes**

Utiliser les connecteurs  
Comprendre les différents type de connexion  
Maîtriser les contrôleurs

## **Atelier : animer un cycle jour/nuit. Animer un visage expressif**

### **Utiliser le rigging**

Comprendre le fonctionnement du rigging  
Découvrir les différents types de structures  
Utiliser autorig & IK  
Utiliser les différents types de contrôleurs  
Utiliser les effecteur

## **Atelier : animer un objet mécanique , un personnage entier et un animal**

### **Animer avec Duik**

Gérer les images clés avec Duik  
Utiliser le « Cléttoyeur »  
Dupliquer les animations  
Passer de IK/FK  
Utiliser le mixeur d'animations  
Utiliser la feuille d'expo

Utiliser le remappage temporel

Extraire les contrôleurs

**Atelier : créer un cycle de marche bipède et un cycle de marche quadripède**

### **Travailler avec les caméras**

Utiliser les guides de cadrage

Utiliser les caméra 2D

Utiliser les lien d'échelle en Z

Utiliser le rig de caméra

**Atelier : animer un paysage 2D en parallaxe, suivre un personnage 2D avec animation de la caméra**