Formation After Effects Avancé : Duik

Durée :	5 jours
Public :	Graphiste et motion designer
Pré-requis :	Utilisation d'After Effects / avoir suivi la formation After Effects Approfondissement ou avoir les connaissances équivalentes
Objectifs :	Maîtriser les fonctionnalités avancées d'After Effects. Améliorer et automatiser les animations avec Duik.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	AUD100453-F
Note de satisfaction des participants:	4,93 / 5

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

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

Travailler les automations

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 constraint
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