

Formation After Effects Initiation

Durée :	3 jours
Public :	Graphiste et webmaster
Pré-requis :	Connaissance de l'environnement pc ou mac - Connaissance de Photoshop et Illustrator - Notions appréciées Premiere Pro ou Final Cut
Objectifs :	Maîtriser les principales fonctionnalités d'After Effects - Savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations destinées au web ou à la vidéo.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	AUD364-F
Note de satisfaction des participants:	4,37 / 5
Certifications :	ADOBE : After Effects Pas de données disponibles au 01/04/2024

Découvrir Adobe After Effects

- Apprendre son histoire
- Connaître les fonctionnalités
- Comprendre les différentes utilisations

Expliquer les notions de base de la vidéo

- Découvrir les formats vidéo et les formats de compression : .mp4 / .h264 / .mov / ...
- Comprendre les formats des pixels
- Différencier les modes colorimétriques
- Utiliser le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur
- Comprendre des principaux formats graphiques : AI / .PSD / .JPEG/ .PNG

Utiliser l'interface d'After Effects

- Découvrir le panneau effets
- Découvrir le panneau composition
- Maîtriser la time Line
- Utiliser le panneau métrage
- Régler les paramétrages de l'interface
- Personnaliser les préférences

Utiliser les outils fondamentaux d'After Effects

- Créer une nouvelle composition
- Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue
- Configurer la composition en taille et durée
- Créer un solide
- Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue et configuration du solide
- Utiliser les attributs du solide dans la time line : point d'ancrage, position, échelle, rotation, opacité
- Utiliser le chronomètre de la time line
- Comprendre la navigation temporelle
- Maîtriser la tête de lecture (instant courant)

Atelier : modifier les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Travailler avec les images clés

- Modifier un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents
- Créer des images clés
- Comprendre la notion d'interpolation entre 2 images clés
- Modifier les trajectoires avec les points d'ancrages et les poignées
- Comprendre les particularités du point d'ancrage
- Prévisualiser l'animation
- Modifier des paramètres de la composition
- Dimensionner
- Modifier la durée
- Hiérarchiser différents calques

Atelier : animer les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Importer des images

- Créer des compositions en fonction du métrage
- Importer un métrage dans une composition
- Mettre à l'échelle
- Modifier le point d'ancrage : outil déplacement arrière

Animer et maîtriser la vitesse

- Créer des images clés de trajectoire
- Modifier les trajectoires
- Aligner un métrage par rapport à la trajectoire
- Déplacer dans le temps des images clés
- Ouvrir et paramétrer l'éditeur graphique de vitesse
- Lisser la vitesse à l'éloignement / à l'approche
- Maîtriser les principes des courbes de vitesse

Ateliers : animer des objets sur des trajectoires, créer des accélérations et décélérations

Importer des vidéos, personnaliser les compositions

- Importer des métrages vidéo
- Utiliser des règles et repères

Générer des masques

Utiliser les outils de formes pour créer des masques
Déformer les masques avec les outils plume
Animer les propriétés des masques
Utiliser l'outil de peinture, découvrir ses particularités

Atelier : animation de masques sur des fichiers vidéos

Préparer un fichier Photoshop pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo de Photoshop
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Photoshop
Gérer les styles de calques modifiables

Atelier : créer une animation avec des fichiers Photoshop

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator
Recharger un métrage
Remplacer un métrage
Importer des fichiers multiples

Atelier : créer une animation avec des fichiers Illustrator

Suivre et stabiliser les mouvements

Utiliser le suivi à 1 point
Interpréter un métrage en cas d'entrelacement
Suivre les mouvements dans le panneau calque
Transformer en position, échelle, rotation
Choisir le positionnement du tracker
Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance
Analyser un métrage
Ajuster le tracker
Choisir la cible
Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul

Atelier : suivre des mouvements vidéos et les appliquer à des objets

Stabiliser un élément avec un suivi à 2 points

Suivre les mouvements dans le panneau calque
Transformer en position, échelle, rotation
Choisir le positionnement du tracker
Analyser un métrage
Ajuster le tracker
Choisir de la cible
Appliquer la stabilisation

Atelier : stabiliser une vidéo « caféinée »

Suivre en perspective des 4 points

- Choisir le positionnement des trackers
- Analyser le métrage
- Ajuster les trackers
- Choisir la cible

Atelier : suivre des mouvements complexes en vidéo et les appliquer à des objets

Utiliser les effets, réglages et déformations de l'image

- Régler les couleurs avec la correction colorimétrique
- Corriger la netteté
- Utiliser les différents flous
- Travailler les bruits et grains
- Utiliser les déformations
- Tester les générateurs

Compiler une vidéo

- Découvrir Adobe Média Encoder
- Choisir les paramètres de rendus
- Choisir le module de sortie
- Vérifier les codecs
- Redimensionner
- Gérer la file d'attente de rendu