

Formation Illustrator et Photoshop pour le motion design

■ Durée :	2 jours (14 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	1 125,00 € HT (standard) 900,00 € HT (remisé)
■ Public :	Tous
■ Pré-requis :	Connaissance de l'environnement PC ou Mac, connaissances de bases sur Illustrator et Photoshop.
■ Objectifs :	Maitriser les ponts entre Photoshop, Illustrator et After Effects - Éditer des fichiers Photoshop et Illustrator pour pouvoir les animer sur After Effects - Préparer un fichier matriciel à destination d'After Effects - Préparer un fichier vectoriel à destination d'After Effects - Maitriser le passage au vectoriel sur After Effects - Découvrir les fondamentaux de la 3D sur After Effects
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AUD102610-F

■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	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

Utiliser les outils fondamentaux de Photoshop

Créer des nouveaux documents via les gabarits vidéo de Photoshop

Ouvrir une image

Vérifier la taille et la résolution de l'image

Corriger la zone de travail

Gérer les calques : création, suppression, modification d'ordre, changement de nom, regroupement

Détourer une image

Utiliser les outils de sélection basiques : lasso et sélection géométrique

Utiliser les outils de sélection d'objet : sélection rapide, sélectionner un sujet, baguette magique

Éditer une sélection en ajoutant ou supprimant des zones.

Améliorer le pourtour d'une sélection

Détailler une sélection à l'aide de l'outil Plume

Corriger des images avec les outils de retouche

Maîtriser les outils de retouche d'image : correcteur, correcteur localisé, supprimer, pièce

Découvrir l'outil tampon de duplication et ses réglages

Utiliser le remplissage génératif

Pratiquer la méthode de travail non-destructif

Découvrir et parcourir les modes de fusion des calques

Protéger un calque

Utiliser les calques de réglage
Retoucher un détourage à l'aide des masques de fusion
Stocker des réglages sur un objet dynamique

Atelier : Décomposer une photo de paysage en plusieurs valeurs de plan en vue de créer un effet de profondeur de champ sur After Effects. Créer une vue en parallaxe/camera multiplane/2,5D

Animer un fichier Photoshop sur After Effects

Importer un fichier Photoshop
Importer des métrages vidéo
Découvrir les propriétés d'animation de base : position, rotation, échelle, opacité, point d'ancrage
Découvrir et parcourir les modes de fusion des métrages

Atelier : créer une animation au style surréaliste mélangeant photo et vidéo.

Utiliser les outils fondamentaux d'Illustrator

Créer un nouveau document via les gabarits de base d'Illustrator
Utiliser le paramètre prédéfini vidéo
Gérer les espaces de travail
Utiliser les règles, l'origine des règles, repères et repères commentés

Créer des formes simples

Découvrir les calques en mode "Modèle"
Utiliser les formes géométriques simples : rectangles, ellipses, ...
Découvrir les outils de sélection
Différencier les outils de sélection et sélection directe
Utiliser les points d'ancrage
Déplacer et transformer des formes simples
Utiliser le panneau nuancier
Découvrir les options de la fenêtre couleurs, les couleurs globales
Créer et modifier des dégradés linéaires, radiaux et de forme libre
Utiliser l'outil rotation
Utiliser l'outil mise à l'échelle
Utiliser l'outil pipette
Gérer les calques

Atelier : créer des pictogrammes via les formes de base

Maîtriser l'outil plume

Utiliser des outils de courbes de Bézier
Découvrir l'outil plume
Ajouter / supprimer des points d'ancrage
Utiliser l'outil de conversion de points

Atelier : créer des illustrations simples via l'outil plume

Préparer un fichier Illustrator pour une utilisation sur After Effects

Séparer les éléments à animer par calques
Appliquer des règles de nommage de calque

Atelier : créer un personnage prêt à être animé sur After Effects

Animer le vectoriel sur After Effects

Créer des tracés à l'aide de calques de formes
Créer des masques vectoriels sur des métrages
Importer un fichier Illustrator en tant que métrage
Importer un fichier Illustrator en tant que composition
Convertir un métrage Illustrator en calque de forme
Animer des tracés
Créer une réduction de tracés
Découvrir les subtilités de la pixélisation en continu

Atelier : Animer un logo conçu sur Illustrator

Concevoir des objets en 3D

Découvrir les différentes formes de conversion d'un tracé en objet 3D : plan, extrusion et révolution
Concevoir un éclairage sur l'objet 3D par éclairage simple ou lancer de rayons
Intégrer des textures sur un objet 3D avec l'aide des symboles
Exporter un objet 3D en vue d'un usage sur After Effects
Distinguer les principaux formats d'export : .obj, .glb, .usdz
Distinguer les différents moteurs de rendu 3D sur After Effects
Intégrer un objet 3D créé sur Illustrator dans After Effects
Créer et configurer sa caméra

Atelier : Présenter un objet 3D à la manière d'un "turn around"