



## Formation After Effects

**Code :** MD04

**Durée :** 3 jours

**Classe :** Présentiel / à distance

### Public

- Pour les graphistes et les webmasters.

### Prérequis

- Connaître l'environnement PC ou Mac.
- Connaître le Photoshop et Illustrator.

### Objectifs

- Maîtriser les fonctions d'After Effects.
- Savoir concevoir et manipuler des constituants afin de réaliser des animations pour le web ou pour la vidéo

### Programme détaillé

#### 1-Découvrir Adobe After Effects :

- Son histoire
- Les fonctionnalités
- Les différentes utilisations

#### 2-Les notions de base:

- Les formats vidéo
- Les formats de compression
- Comprendre les formats des pixels
- Différencier les modes colorimétriques
- Utiliser le cercle chromatique.
- Utiliser les différentes représentations de la couleur
- Comprendre les formats graphiques

#### 3-L'interface d'After Effects :

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

#### 4-Les outils fondamentaux d'After Effects :

- Créer une nouvelle composition
- La boîte de dialogue
- La configuration en taille et en durée
- Créer un solide
- La configuration du solide
- Les attributs du solide par la time line
- Le chronomètre de la time line
- Comprendre la navigation temporelle
- Maîtriser la tête de lecture

#### 5-Travailler avec les images clés :

- Modifier un ou plusieurs états du solide dans différents instants.
- Créer des images clés
- Comprendre le concept d'interpolation entre 2 images clés
- Comprendre les particularités du point d'ancrage
- Pré visualiser l'animation
- Modifier des paramètres de la composition
- Dimensionner
- Modifier la durée
- Hiérarchiser différents calques





## Formation After Effects

Code : MD04

Durée : 3 jours

Classe : Présentiel / à distance

### 6-Importer des images :

- Créer des constituants en fonction du métrage
- Insérer un métrage dans une composition
- Mettre à l'échelle
- Modifier le point d'ancrage

### 7- Animer et maîtriser la vitesse :

- Créer des images clés de trajectoire
- Modifier les trajectoires
- Tracer un métrage par rapport à la trajectoire
- Le déplacement des images clés.
- Programmer l'éditeur graphique de vitesse
- Lisser la vitesse à l'éloignement et à l'approche
- Maîtriser les principes des courbes de vitesse

### 8-Généraliser des masques :

- Exploiter les outils de formes afin de créer des masques
- Changer la forme des masques via les outils plume
- Animer les propriétés des masques
- Exploiter l'outil de peinture.
- Découvrir ses particularités

### 9-Préparer un fichier Photoshop pour l'animer :

- Combiner les paramètres film et vidéo de Photoshop
- Préparer les calques
- Exploiter les options d'importation de Photoshop
- Gérer les styles de calques modifiables

### 10-Préparer un fichier Illustrator pour l'animer :

- Combiner les paramètres film et vidéo d'Illustrator
- Préparer les calques
- Exploiter les options d'importation de Illustrator
- Recharger un métrage Remplacer un métrage
- Importer des fichiers multiples
- Interpréter un métrage en cas d'entrelacement
- Surveiller les mouvements dans le panneau calque.
- Transformer en position, échelle, rotation... .
- Choisir le positionnement du tracker
- Comprendre les caractéristiques du tracker
- Analyser un métrage
- Ajuster le tracker
- Choisir la cible
- Utiliser le suivi encore sur plusieurs calques par l'objet nul.

### 11-Stabiliser un élément :

- Surveiller 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
- Suivre en perspective des 4 points
- Choisir le positionnement des trackers





## Formation After Effects

**Code :** MD04

**Durée :** 3 jours

**Classe :** Présentiel / à distance

- Analyser le métrage
- Ajuster les trackers Choisir la cible
- Exploiter les effets, les réglages et les déformations de l'image
- Régler les couleurs grâce à la correction colorimétrique
- Corriger la netteté
- Utiliser les différents flous
- Travailler les bruits et grains
- Utiliser les déformations
- Tester les générateurs

### **12-Compiler une vidéo :**

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

