



AFTER EFFECTS

Complète

Durée : 5 jours soit 35 heures

Objectifs :

Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel After Effects en 5 jours de cours intensifs, dans le cadre d'une utilisation professionnelle.

Pré-requis :

Utiliser l'outil informatique de manière régulière

Public :

Toute personne souhaitant produire des animations et des effets spéciaux professionnels.

CONTENU DE LA FORMATION

1 Bases de l'animation sous After Effects

Description de l'interface
 Personnalisation
 Concept de point clé
 Concept de calque
 Vue et espaces de travail
 Préférences et modules de sortie
 Introduction à l'animation vidéo

2 Points clés, compositions et vitesse

Déplacement dans la timeline et markers.
 Assistants de points clés standards
 Compositions gigognes
 Fenêtre d'effet
 Pré-composition
 Réglages de vitesse
 Interpolations spatiales
 Interpolations temporelles
 déplacement et copie de points-clés
 Calques d'ajustement

3 Les couches alpha

7 Masques et animations avancées

Luma mattes
 Transfer controls
 Fenêtre contrôle de suivi
 Suivi de mouvements
 Stabilisateur

8 Effets – utilisation avancée

Hiérarchie / relations de parenté
 Contrôle de l'image
 Incrustations standards
 Perspective
 Lens flare
 Stylise
 Ramps
 Texte
 Filtres temporels

9 Introduction à la 3D

Les calques 3D
 Les lumières et les ombres
 Les calques et caméras

AFCC

Angoulême Formation Communication Charente

Tel : 09 52 56 74 12

Gsm : 06 17 79 32 72

Fax : 09 57 56 74 12

Concepts
Import d'éléments Photoshop
Export d'animations avec transparence

4 Masques et animations

Masques et caches
Interpolation de masques
Trajectoires
lissage de trajectoire à main levée
Utilisation de l'assistant Motion Sketch
Techniques d'animation de texte
Effets de transition

5 Effets dans After Effects

Effets de flou
Effets « channel »
Distorsion standard

6 Sortie : exportation / pré-visualisation

Pré-visualisation RAM
Différents types de sorties
Rendu vidéo

Hiérarchie / relations de parenté

10 Outils et optimisation de production

Motion tracker
Assistants de points clés
Graph Editor
Pixel motion morphing
Timewarp
Doublures

11 Sortie

File d'attente de rendu
Rendu image
Rendu vidéo
Rendu Flash
Aperçu dans Adobe Device Central

12 Gestion de projet

Théorie et description
Méthodologie d'exploitation

Méthodes pédagogiques

- Exposé théorique
- Applications pratiques