

ADOBE AFTER EFFECTS



Objectif :

- Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication.
- Développer des bases solides pour créer des supports professionnels et pertinents.
- Obtenir une maîtrise fluide des fonctionnalités principales du logiciel.
- Acquérir une certaine autonomie dans l'utilisation du logiciel.
- Obtenir la certification RNCP35634BC01 à la fin de la formation.

DURÉE : 7 heures d'E-learning + 7 heures avec un expert

PRÉREQUIS : Savoir utiliser un ordinateur

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Action de formation et mise en situation sous forme d'exercice, évaluation des acquis en fin de formation.

METHODES PEDAGOGIQUES STAGIAIRES ET MOYENS TECHNIQUES : Formation au centre de formation Neoone ou possibilité de Visio.

1. DEFINIR LES CHAMPS D'APPLICATION D'AFTER EFFECTS DANS L'UNIVERS DE L'ANIMATION GRAPHIQUE

- 1 • Identifier la place d'After Effects dans la chaîne de postproduction
- Décrire les standards et les normes de la vidéo numérique
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des médias graphiques, vidéos et sons en amont

2. APPREHENDER LE LOGICIEL

- 2 • Se repérer dans l'interface : les menus, les outils, les palettes, la fenêtre de prévisualisation...
- Personnaliser l'espace de travail
- Régler les préférences du logiciel
- Organiser les sources et la fenêtre projet

3. UTILISER LES OUTILS FONDAMENTAUX

- 3 • Importer des médias dans le logiciel
- Les compositions - partie 1
- Les compositions - partie 2
- Les compositions - partie 3
- Les paramètres de base des calques
- Les différents types de calques
- Créer un calque de texte
- Créer un calque solide
- Créer un calque de forme
- Le panneau Aligner

- Découvrir le panneau effets
- Découvrir le panneau métrage
- Importer un projet Photoshop
- Importer depuis Illustrator

GESTION DE LA TRANSPARENCE

4

- Couche Alpha : concept et compréhension
- Créer des masques - partie 1
- Créer des masques - partie 2
- Masquer avec cache
- Utiliser un calque d'effet
- Effacer un fond vert

POINTS CLES, COMPOSITIONS ET VELOCITE

5

- Assistants de points clés standards (principe, créer, naviguer entre les images clés etc) - partie 1
- Assistants de points clés standards (principe, créer, naviguer entre les images clés etc) - partie 2
- Pré-composition et compositions gigognes
- Interpolations spatiales
- Interpolations temporelles
- Inverser la temporalité
- Remappage temporel
- Les raccourcis clavier
- Les dessins de trajectoire

LES EFFETS

6

- Correction colorimétrique - partie 1
- Correction colorimétrique - partie 2
- Flous
- Générateurs
- Effets audio
- Déformation wrap - partie 1
- Déformation wrap - partie 2

ANIMATION DE TEXTE

7

- Utilisation du sélecteur de plage pour une animation lettre par lettre
- Animation de texte : l'approche
- Animation de texte : texturing

ANIMATION AVANCEE

8

- Outil déformation de la marionnette
- Exercice 6 : Marionnette - partie 2
- Image clés avancées
- Le parentage
- Les expressions - initiation
- Suivi cible simple
- Exercice 7 : Suivi et keying - partie 1
- Exercice 7 : Suivi et keying - partie 2

• Suivi avec rotation et échelle

EXPORTATION

9

- Export H264
- Export Lossless
- Export Lossless Alpha
- Export ProRes
- Export ProRes Alpha
- Export ProRes AlphaOnly