

After Effects : réussir sa prise en main

4 jours / 28 heures

1 900 € HT | Réf. : V08

S'initier à After Effects pour créer des animations en motion design et réaliser des trucages vidéo

VIDÉO / 3D INITIATION

Compétences visées

Manipuler les principaux outils de création et d'effets spéciaux pour réaliser des animations, des habillages, des trucages.

Objectifs

- ✓ Situer After Effects et poser des bases théoriques
- ✓ Réaliser une animation graphique
- ✓ Distinguer et expérimenter les techniques du motion design
- ✓ Expérimenter le trucage vidéo
- ✓ Expérimenter la manipulation de l'espace 3D
- ✓ Exporter ses vidéos et optimiser leur diffusion

Programme

Situer After Effects et poser des bases théoriques

- Identifier les différentes étapes de la création d'un film
- Se repérer et naviguer dans l'interface
- Organiser ses sources selon une nomenclature établie
- Distinguer les différents standards vidéos et les comparer
- Paramétrer sa composition en fonction des supports de diffusion

→ **Quiz sur les formats**

Réaliser une animation graphique

- Importer des médias
- Créer une animation des paramètres de transformation (points d'ancrage / position / échelle / rotation / opacité) à l'aide d'images-clés
- Expérimenter les interpolations spatiales et temporelles (trajectoire / vitesse)
- Synchroniser une animation avec du son

→ **Exercice : concevoir une première animation réaliste**

Distinguer et expérimenter les techniques du motion design

- Appréhender les masques vectoriels
- Lier un objet nul à l'aide des liens de parenté afin de créer une animation au sein des calques liés
- Exploiter les précompositions
- Utiliser les calques de formes
- Convertir des calques Illustrator en calques de forme
- Tester les possibilités des calques d'effet
- Utiliser les modes de fusion, les caches alpha et les caches par luminance
- Créer des animations de textes dynamiques : manuellement et / ou à partir d'animation pré-définies

→ **Exercice : réaliser un habillage graphique pour expérimenter les outils**

Public concerné

Cette formation s'adresse aux graphistes, directeurs artistiques, webdesigners, monteurs, vidéastes...

Pré-requis

Une pratique régulière des logiciels Illustrator et/ou Photoshop (fichiers multicalque, courbes de Bézier) est nécessaire pour suivre cette formation. La connaissance d'un logiciel de montage vidéo (notamment le concept de timeline) facilitera l'accès à cette formation.

Profil de l'intervenant

Monteur / Motion designer avec plus de 5 ans d'expérience en animation de formation.

Expérimenter le trucage vidéo

- Utiliser le suivi de mouvement et la stabilisation
- Incruster des images sur fond vert (keying)
- Détourer des images vidéos par la rotoscopie et l'outil rotopinceau
- Contrôler les paramètres temporels d'un calque (vitesse, gel de l'image, remmappage temporel...)

→ **Exercice : « composer » un film avec différents éléments vidéos**

Expérimenter la manipulation de l'espace 3D

- Prendre en main l'interface 3D à 2 vues
- Transformer des calques en calques 3D et les manipuler
- Distinguer les axes et les positions XYZ
- Paramétrer et utiliser une caméra

→ **Exercice : réaliser une vidéo avec un changement de perspective en utilisant une caméra**

Exporter ses vidéos et optimiser leur diffusion

- Organiser ses fichiers et archiver ses projets
- Déterminer les formats de diffusions (carré, vertical...)
- Différencier les exports compressés et non-compressés
- Valider le format d'export selon le support de diffusion

→ **Exercice : Exporter et compresser son film en optimisant le rapport qualité / poids**

AFTER EFFECTS : RÉUSSIR SA PRISE EN MAIN

Sessions programmées

Consultez notre site pour connaître les dates des sessions programmées en présentiel et en distanciel

Modalités en présentiel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 4 jours présentiels continus

Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, feedbacks personnalisés

Moyens techniques

- 1 poste par participant (Mac ou PC, selon votre choix), équipé de la Suite Adobe CC dans sa dernière version, fourni par nos soins
- Poste de l'intervenant relié à un grand écran ou vidéoprojecteur

Ressources

- Supports de cours dématérialisés
- Supports vidéo (enregistrements, pendant la session, d'une sélection de démonstrations réalisées par l'intervenant)
- Abonnement de 3 mois à tuto.com
- Inscription au forum des swashers

Modalités en distanciel

Parcours pédagogique

Quiz de positionnement > 4 classes virtuelles discontinues (4 x 1 jour ou 2 x 2 jours)

Méthode pédagogique

Expositive + démonstrative : exposés théoriques, démonstrations, mise en pratique, travail individuel inter-sessions, feedbacks personnalisés

Moyens techniques

- Classes virtuelles créées par nos soins
- Chaque apprenant participe à la session avec son ordinateur, connecté à Internet et équipé :
 - d'un micro et d'une caméra
 - d'une licence Adobe CC (After Effects, Media Encoder, Bridge, à minima pour cette formation)
 - d'un double écran (recommandé mais non nécessaire)

Évaluation

- Validation des acquis pendant la formation grâce à des mises en situations et la réalisation d'exercices pratiques
- Suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques par l'intervenant
- Évaluation à chaud (remplie en fin de formation) et à froid (à 60 jours)