



Formation After Effects complète

Plan de cours



Durée : 5 jours , soit 35 heures.

Environnement : PC (Windows Vista/XP ou Linux+Virtual Box) ou Macintosh (Mac OS X)

Versions : Afters Effects CS4, Afters Effects CS3

Pré-requis: Utiliser l'outil informatique de manière régulière. Connaissance de Photoshop et/ou Illustrator (ou équivalents).

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

Plan de cours proposé :

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

- . 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

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
- . 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