# Motion Design avec After Effects - Perfectionnement

**Public** Techniciens de l'audiovisuel, monteurs, réalisateurs, truquistes, infographistes, créateurs multimédia et tous les acteurs de la vidéo qui souhaitent acquérir la maîtrise du logiciel phare de l'animation et du trucage omniprésent dans la chaîne de production

**Pré-requis** Avoir suivi la formation After effects Niveau 2, une formation équivalente, ou attester de son niveau

**Durée** 105 heures (15 jours)

**Objectifs** Connaître toutes les caractéristiques du logiciel : masques, animation 2D/3D, painting, effets spéciaux avancés, caméras, expressions - Ce stage de 3 semaines est une formation complète et professionnalisante au logiciel After Effects afin de répondre à la demande des sociétés de productions audiovisuelles

**Formalisation à l'issue de la formation :** Attestation de fin de formation

## Introduction

- Contraintes de post-production
- Notion de formats, de codecs

## Animation 2D : Bases

- Interface utilisateur et espace de travail
- Préférences et modèles de rendu
- Importation et gestion des médias
- Planification et organisation des projets
- Paramétrage des compositions
- Notions de keyframe et de couche
- Création de repères dans la timeline
- Gestion et synchronisation des couches
- Options de prévisualisation et commandes d'affichage
- Options de rendu

## Animation 2D : Paramètres avancés

- Interpolation spatiale des keyframes
- Interpolation temporelle des keyframes
- Précision de la vitesse d'interpolation
- Comparaison des méthodes d'interpolation
- Assistants d'image clé standards
- Éditeur de graphes

## Compositing 2D : Bases

- Gestion des couches : hiérarchie des plans
- Création automatique des séquences
- Duplication, scission des couches
- Définition des points d'entrée et de sortie
- Gestion des compositions gigognes
- Création et paramétrage de «solides»

## Compositing 2D : Transparence et masques

- Animation et interpolation de masque
- Module d'interpolation avancé des masques
- Contrôle de la couche alpha
- Gestion des modes de transfert
- Caches par approche en alpha et en luminance

## Compositing 2D : Effets de vitesse

- Extension temporelle et remappage temporel

## Options d'animation et de compositing avancées

- Dessin et lissage de trajectoire
- Tremblement et alignement

## Compositing 2D : Effets standards

- Calques d'effets
- Effets de texte
- Animations de texte avancées

## Rendu et compression

- Optimisation du projet
- Intégration dans la chaîne de post-production
- Productivité : fonction de prérendu et création de doublure
- Formats d'exportation polyvalents



**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire
1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

# Motion Design avec After Effects - Perfectionnement -suite

## COMPOSITING & MOTION DESIGN

### Gestion d'un projet complet

- Mise en pratique de l'ensemble des fonctionnalités 2D du niveau initiation
- Utilisation d'éléments graphiques, de vidéos et de sons
- Rendus optimisés

### Compositing et animation 3D : Les bases

- Généralités sur la 3D
- Interface 3D : multiples vues 3D, outils spécifiques
- Utilisation du module rendu 3D avancé
- Gestion de l'axe Z
- Animation et auto-orientation des calques 3D
- Contrôle des plans dans l'espace 2D/3D : hiérarchie des calques 2D/3D
- Options de surface des calques 3D

### Compositing et animation 3D : Les éclairages

- Éclairage d'une scène 3D : composante ambiante
- Paramétrage des sources de lumière : parallèles, radiales, spots
- Propriétés, réflexions, ombres portées, projection
- Animation et auto orientation des éclairages

### Compositing et animation 3D : Les caméras

- Création et paramétrage des caméras : focales, ouverture, profondeur de champ
- Contrôle de caméras multiples : animations de caméras
- Effets : travelling compensé, aberrations de
- Distance de mise au point
- Utilisation des outils de caméra

### Compositing et animation 3D : Les nuls

- Contrôle des objets nuls dans un espace 3D
- Intérêt fondamental et astuces

### Compositing et animation 3D : Hiérarchisation des calques

- Liens de parenté et animation hiérarchique
- Création d'environnements complexes en 3D grâce aux nouvelles fonctionnalités 3D

### Outil texte

- Fonctions de base (les deux modes d'animation)
- Application de modèles de texte
- Gestion de l'animation 3D sur le texte
- Import d'objets 3D de Photoshop
- Paramétrage des lumières
- Options de textures
- Import d'objets 3D d'un logiciel de 3D via les passerelles Adobe
- Métadonnées XMP pour les informations sur les ressources
- After Effects et les terminaux mobiles

## COMPOSITING 3D ET EXPRESSIONS

### Gestion d'un projet complet

- Mise en pratique des fonctionnalités des niveaux 1 et 2
- Les shapes

### Effets spéciaux et productivité

- Création, optimisation des favoris d'effets

### Compositing et animation 3D : Intégration de fichiers 3D

- Explication de passage du fichier 3D à After Effects
- Création, importation et gestion des fichiers RPF et RLA (3DS Max, Maya), Cinema 4D
- Création et importation des données de caméra
- Intégration et interaction de couches 2D et 3D : compositing, étalonnage et corrections d'éclairages
- Intégration et retouche d'imports dans des composites 2D et 3D
- Caches de profondeur
- Effets de couche 3D
- Assistants de compositing 3D

### Effets de particules, lumière et audio

- Laboratoire de particules
- Faisceau, Vegas, tracé, ondes radio, éclairs, éclairs élaborés, lueur diffuse
- Effets sur les couches audio
- Effets graphiques d'après amplitude audio

### Effets temporels

- Écho, balayage temporel
- Utilisation de l'outil Puppet
- Importation de calques vidéo Photoshop
- Incrustation sur fond vert
- Tracker et stabilisateur
- Export pour Animate avec et sans Cue Point
- Export pour Animate «pixéliser ou ignorer»
- Export au format Xlf

### Travaux pratiques

- Import de vidéos de Photoshop
- Stabilisation d'un plan
- Le tracker
- Tracking dans Moccha
- Production
- Récupération
- Modification de calques vidéo Photoshop

### Les expressions

- Syntaxes, objets, propriétés, tableaux
- Conditions et boucles (if, else, while)
- Formules mathématiques appliquées au mouvement
- Le son et les expressions
- Corrections colorimétriques

**Lieu de la formation :** 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel
**Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire
1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur