

PUBLIC VISÉ

Toute personne souhaitant être autonome dans la création d'animation vidéo avec **After Effects**.

PRÉ-REQUIS

Bonne maîtrise de l'environnement Windows ou Mac. Connaissances Photoshop et Illustrator souhaitables.

MODALITÉS AVANT-FORMATION

Questionnaire de positionnement et/ou entretien individuel pour prendre en compte le projet, évaluer les acquis, les besoins et construire le plan de formation

MOYENS, MÉTHODES & OUTILS

1 PC/personne – 1 vidéoprojecteur
Logiciel : **Adobe AFTER EFFECTS**

Pédagogie progressive
Alternance entre apports théoriques et exercices d'application simples

Intervenants professionnels de + 15 ans d'expérience

DURÉE & MODALITÉS

5 jours (35 heures)
En atelier individualisé
Ou
Face à face pédagogique
Groupe de 3 à 8 stagiaires
Formation personnalisée :
Nous consulter

LIEU

CFI Atlantique
6 bis avenue Jules Verne
44230 SAINT-SÉBASTIEN-SUR-LOIRE
Ou
sur site

DATES

- Les 13-14-15-16-17/01/2020
- Les 2-3-4-5-6/03/2020
- Les 27-28-29/05/2020 et 2-3/06/2020
- Les 21-22-23/09/2020 et 28-29/09/2020
- Les 12-13/11/2020 et 16-17-18/11/2020

OBJECTIFS

Connaitre les fondamentaux, l'interface, la logique **After Effects**
Maîtriser les bases de l'animation par images clés, l'utilisation des imports vectoriels, interagir avec les différents logiciels d'Adobe, créer des effets pour les vidéos et connaître les différents types d'exports.

CONTENU

Découverte d'AFTER EFFECTS

- Initiation à l'interface d'After Effects – Espace de travail et agencement des panneaux – Importation de métrage – Interprétation de métrage – Import de fichier multi-calques, compositions

Création d'animations

- Timeline et images clés, clé de type maintien – Gestion des calques et panneaux de montage, mode solo – Interpolation temporelle, spatiale – Création et utilisation de calque de type solide – Notion de point d'ancrage – Pré-compositions

Le parentage

- Parentage, animations liées.

Les courbes d'amortis

- Rendre une animation plus réaliste

Travailler avec des formes vectorielles

- Créer une forme vectorielle. Créer un masque vectoriel fixe. – Créer un masque dynamique.
- Animer des objets Illustrator. Animation de tracés. Trajectoire d'objet.

Travailler dans un espace 3D

Utiliser des expressions

Techniques de détournement

- Keylight -rotoscopie

Objet null & tracking

Créer un effet parralax

- Animer une photo 2D dans un espace 3D

Couches alpha (masques video)

- Utiliser une vidéo en tant que masque

Animations de texte

- Donner un chemin à un texte - Effets de texte prédéfinis

Effets

- Les transitions (volets), Effets particuliers

Rendu et l'exportation

- La mise en file d'attente, Les paramètres de rendu.
- Media Encoder

SUIVI – ÉVALUATION

- Exercices de validation en continu pendant la formation
- Étude de cas en fin de formation
- Évaluation de satisfaction
- **Certification : nous consulter**

FIN DE FORMATION

- Support de formation en pdf
- Attestation de fin de formation
- (Art L6353-1 code du travail)
- Bilan formateur