

Formation After Effects pour le Motion Design initiation et approfondissement

Durée :	5 jours
Public :	Graphiste ayant une bonne pratique de Photoshop et Illustrator voulant animer ses illustrations
Pré-requis :	Maîtrise de Photoshop et Illustrator
Objectifs :	Maitriser l'animation d'éléments graphiques dans After Effects pour diffuser un message. Maitriser le suivi de mouvement pour faciliter l'incrustation d'éléments graphiques dans une vidéo. Maitriser la 3D dans After Effects. Maitriser les expressions. Maitriser les objets graphiques essentiels et la relation avec Premiere Pro.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	AUD102108-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

Rappel des essentiels d'After Effects

- Utiliser l'interface d'After Effects
- Découvrir le panneau effets
- Découvrir le panneau composition
- Maîtriser la time Line
- Utiliser le panneau métrage
- Régler les paramètres de l'interface
- Personnaliser les préférences

Utiliser les outils fondamentaux d'After Effects

- Créer une nouvelle composition
- Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue
- Configurer la composition en taille et durée
- Créer un solide
- Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue et configuration du solide
- Utiliser les attributs du solide dans la timeline : point d'ancrage, position, échelle, rotation, opacité
- Utiliser le chronomètre de la timeline
- Comprendre la navigation temporelle
- Maîtriser la tête de lecture (instant courant)

Atelier : modifier les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Travailler avec les images clés

- Créer des images clés
- Comprendre la notion d'interpolation entre 2 images clés
- Modifier les trajectoires avec les points d'ancrages et les poignées
- Comprendre les particularités du point d'ancrage
- Prévisualiser l'animation
- Modifier un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents
- Modifier des paramètres de la composition
- Dimensionner
- Modifier la durée
- Hiérarchiser différents calques

Atelier : animer les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Importer des images

- Créer des compositions en fonction du métrage
- Importer un métrage dans une composition
- Mettre à l'échelle
- Modifier le point d'ancrage : outil déplacement arrière

Animer et maîtriser la vitesse

- Créer des images clés de trajectoire
- Modifier les trajectoires
- Aligner un métrage par rapport à la trajectoire
- Déplacer dans le temps des images clés
- Ouvrir et paramétrer l'éditeur graphique de vitesse
- Lisser la vitesse à l'éloignement / à l'approche
- Maîtriser les principes des courbes de vitesse

Ateliers : animer des objets sur des trajectoires, créer des accélérations et décélérations

Importer des vidéos, personnaliser les compositions

- Importer des métrages vidéo
- Utiliser des règles et repères
- Générer des masques
- Utiliser les outils de formes pour créer des masques
- Déformer les masques avec les outils Plume
- Animer les propriétés des masques

Atelier : animation de masques sur des fichiers vidéos

Animations de textes

- Animer des textes à l'aide des outils par défaut
- Utiliser l'outil de création de Texte
- Maîtriser les paramètres de texte : taille, couleur, contours, interlignage, alignement
- Créer une animation de texte à l'aide d'animations prédéfinies
- Découvrir les options des animations prédéfinies
- Éditer l'animation prédéfinie
- Renommer une animation prédéfinie

Atelier : créer un générique avec plusieurs apparitions de textes

Animer des textes à l'aide de ressources tierces

- Configurer l'installation d'un fichier d'animation prédéfinie
- Découvrir l'animation prédéfinie Amortype
- Comprendre le fonctionnement d'Amortype
- Configurer une animation à l'aide des paramètres d'Amortype
- Configurer l'installation d'un fichier de script
- Découvrir le script TextEvo
- Comprendre le fonctionnement et l'interface de TextEvo
- Configurer une animation via les paramètres de TextEvo

Atelier : Créer une vidéo en typographie animée à destination des réseaux sociaux

Les expressions

- Maîtriser les objets nuls et les expressions
- Utiliser l'éditeur d'expressions
- Parcourir la bibliothèque de fonctions
- Utiliser l'expression time
- Utiliser l'expression wiggle
- Utiliser l'expression LoopIn/LoopOut
- Créer un calque d'objet nul
- Lier un effet à une expression pour créer un contrôleur

Atelier : créer un écran-titre à la façon d'un Stop Motion

Animer du son

- Convertir du son en images clés
- Créer des expressions à l'aide de liens de parenté entre les propriétés d'un calque
- Changer l'intensité d'une expression en modifiant ses calculs

Atelier : animer un battement de cœur à l'aide d'expressions

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

- Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator
- Préparer les calques sur Illustrator
- Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator
- Recharger un métrage
- Remplacer un métrage
- Importer des fichiers multiples
- Convertir un fichier Illustrator en calque de forme
- Travailler avec les calques de formes
- Comprendre le fonctionnement des calques de forme
- Créer plusieurs formes dans un calque
- Utiliser les options d'animation du menu Ajouter
- Utiliser les caches alpha

Atelier : créer une animation de logo avec des fichiers Illustrator

Illustrations 2D

Articuler un personnage avec les outils par défaut d'After Effects
Préparer ses fichiers Illustrator et Photoshop à l'animation
Utiliser le calque d'Objet Nul
Utiliser l'outil Point d'Ancre

Atelier : Créer une animation de personnage

Créer une esthétique d'animation traditionnelle sur un motion design

Animer des textures à l'aide d'expressions
Paramétrer les modes de fusion d'un calque
Configurer un calque d'effet
Calibrer l'effet Turbulences
Calibrer l'effet Postérisation Temporelle
Découvrir les options de styles de calques

Atelier : créer un filtre donnant à une animation vectorielle un aspect plus "animation traditionnelle"

Utiliser les effets pour créer des animations 2D

Calibrer une précomposition
Utiliser l'outil Marionnette
Paramétrer l'effet Onde Progressive
Ajouter de l'ondulation à un calque de forme
Combiner les effets Flou Gaussien et Niveaux

Atelier : animer le visage et la coiffure d'un personnage.

Les suivis de mouvement

Suivre les mouvements
Utiliser le suivi à 1 point
Interpréter un métrage en cas d'entrelacement
Travailler les bruits et grains
Suivre les mouvements dans le panneau calque
Transformer en position, échelle, rotation
Choisir le positionnement du tracker
Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance
Analyser un métrage
Ajuster le tracker Choisir la cible
Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul

Atelier : suivre des mouvements vidéo et les appliquer à des objets

Suivre en perspective des 4 points

Choisir le positionnement des trackers
Analyser le métrage
Ajuster les trackers
Choisir la cible
Détourer un élément
Découverte de l'outil Roto-pinceau
Comprendre le fonctionnement de l'outil Roto-pinceau : effet, créer une zone de premier plan, une

zone d'arrière-plan, optimisation de l'outil dans son usage.
Utiliser l'outil Améliorer le contour pour les zones complexes

Atelier : suivre les mouvements de la surface d'un téléphone pour changer le contenu de l'écran

Interpréter les mouvements d'une caméra via l'Approche Caméra

Utiliser l'Approche Caméra sur un métrage vidéo
Configurer sa cible : sa taille et ses points d'accroche
Créer un calque de texte à partir d'une cible

Atelier : Intégrer un motion design dans un métrage où la caméra se déplace

La 3D

Animer en 3D sans métrage extérieur
Découvrir les principes de la 3D sous After Effects
Modifier les calques 2D vers 3D
Utiliser les vues multiples pour positionner des calques en 3D
Créer des caméras
Paramétrer les caméras
Animer les caméras
Personnaliser les options de caméra
Créer des lumières
Découvrir les types de lumières
Animer les lumières
Utiliser des calques solides, Illustrator ou Photoshop

Atelier : animer une photo à la façon d'une caméra multiplane avec des fichiers Photoshop

Paramétrer les lumières et les caméras

Personnaliser les options de lumières
Personnaliser les options de surface
Distinguer la différence entre les deux moteurs de rendu 3D : 3D classique et C4D
Créer des formes en relief
Personnaliser les options de projection d'ombres
Préparer un fichier Photoshop pour l'animer
Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo de Photoshop
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Photoshop
Gérer les styles de calques modifiables

Atelier : créer des animations d'objets en relief

Interaction avec Premiere Pro

Utiliser la transversalité avec Premiere Pro
Utiliser Adobe Dynamic Link pour importer dans Premiere sans rendu
Exporter une séquence After Effects vers une composition liée Premiere Pro
Modifier la composition sous After Effects et basculer vers Premiere : modification prise en compte

Atelier : remplacer des plans dans une séquence Première pro par des compositions After Effects et mettre à jour dans Premiere pro

Configurer ses propres Objets Graphiques Essentiels

Exporter une composition After Effects en Objet Graphique Essentiel

Intégrer un Objet Graphique Essentiel sur Premiere Pro

Décliner un Objet Graphique essentiel sur une séquence Premiere Pro

Atelier : créer une séquence d'ouverture des titres pour un journal télévisé