

Référence	AfterEffects
Durée	Sur Mesure
Pédagogie	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Alternance présentation et mise en pratique</li> <li>– Formation pratique</li> <li>– Supports de cours numériques</li> </ul>
Public Visé	Tout public souhaitant utiliser After Effects
Animateur / Formateur	Thomas Quantin
Prérequis	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bonne maîtrise de Microsoft Windows ou MacOS</li> <li>– Utilisation courante de Adobe Photoshop et Adobe Illustrator</li> </ul>
Lieu	Dans nos locaux, sur site ou en FOAD

## 1 Objectifs / Finalités

- Les bases de l'animation 2D
- Les transparences, les masques
- Utiliser les effets
- Créer des textes 3D animés
- Créer des rendus réalistes et intégrables dans la chaîne de production
- Les bases de l'animation 3D
- Gérer les caméras, les éclairages réels et artificiels, le lancer de rayons
- Utiliser les calques

## 2 Thématiques

### **Séquence 1 : Les fondamentaux**

- La postproduction
- Les formats, les codecs
- L'interface utilisateur et les paramétrages du logiciel
- Le cache
- L'importation de différents médias : Photoshop, Illustrator, Première, Final Cut, Autres ...
- Les calques

- Les compositions
- Les keyframes et les couches
- Les options de prévisualisation, d'affichage, de rendu et de cache
- Optimisation des performances

## **Séquence 2 : Animation 2D**

- Interpolation / Intervalisation des keyframes
- Méthodes d'interpolation et vitesse d'interpolation
- Animations automatiques
- Assistants
- Gestion des couches
- Création automatique de séquences
- Modification des séquences (duplication, scission... )
- Gestion des compositions gigognes
- Formes, solides, fichiers importés d'Illustrator
- Workflow de production
- Les objets graphiques principaux
- Le remplissage d'après le contenu

## **Séquence 3 : La transparence**

- Animation des masques
- Le flou
- Tracé le chemin
- Gestion de la couche alpha
- Gestion des modes de transfert
- Amélioration des contours, utilisation de la couche alpha et de la luminance

## **Séquence 4 : Effets temporels et options d'animation**

- Remapage temporel
- Rolling shutter
- Lissage de trajectoires
- Tremblement, alignement
- Calques d'effets
- Effets de texte 2D
- Animations de texte 3D
- Animation optimisées de texte

## **Séquence 5 : Sorties / Export**

- Optimisation
- Pré-rendu
- Exportation
- Rendu final

## **Séquence 6 : L'animation en 3D**

- L'interface 3D
- L'accroche aux calques 3D
- Gestion des plans dans l'espace
- Options de surface 3D
- Animation et gestion des calques 3D
- L'éclairage en 3D
  - Composantes, sources de lumière
  - Gestion des réflexions, ombres portées et projections
- Gestion des mouvements en 3D
- Gestion des caméras en 3D
  - Focale, ouverture, profondeur de champ, vitesse obturation
  - Traveling
- Le lancer de rayons : Réglages, moteur de rendu, textures...
- Les environnements complexes en 3D avec textures multiples
- L'import et l'export

## 3

## Evaluations