

AfterEffects - Base Utilisateur

Objectifs

Apprendre les bases de l'animation

Utiliser les effets

Réaliser une création FX

Public Visé

Tout public (demandeur d'emploi, salarié, entreprise, fonctionnaire et étudiant)

Pré Requis

Connaissances de base de l'utilisation de l'ordinateur (clic gauche, clic droit, double-clic, ouvrir et fermer un document), de son environnement et arborescence de travail et utilisation d'un logiciel de bureautique. Résultats concluants au test de pré-positionnement.

Objectifs pédagogiques

ANIMER AVEC DES IMAGES CLES

FAIRE DU REMAPPAGE TEMPOREL

GERER LES EFFETS ET CALQUES D'EFFETS

REALISER UN ETALONNAGE

GERER UNE INCRUSTATION

LA 3D

REALISER UN TRACKING

UTILISER DES EXPRESSIONS

L'ANIMATION AVEC L'OUTIL MARIONNETTE

EXPORTATION

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance, de 1 à 6 personnes, des salles dédiées à la formation, PC et logiciel fournis par stagiaire, attestation de suivi de stage, évaluation formative à l'issue des différentes séquences et sommative à la fin de session 1 formateur expérimenté. Support dématérialisé transmis en fin de session.

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Parcours pédagogique

JOUR 1

- COMPRENDRE L'INTERFACE D'AFTER EFFECTS
- Création d'une nouvelle composition
- Les outils de base
- Les propriétés
- Importation de différents médias : vidéo, photo, audio
- Importation d'autres type Adobe : PSD et AI
- Les différents panneaux : Projet, Métrage et Composition
- Timeline
- ANIMER AVEC DES IMAGES CLES
- Comprendre les images clefs
- Utiliser la tête de lecture
- Les raccourcis pratiques
- L'opacité, échelle et rotation
- Comprendre le lissage d'images clés pour un mouvement plus fluide
- Créer un parentage et Objet Nul
- FAIRE DU REMAPPAGE TEMPOREL
- Gérer la vitesse d'un calque
- Inverser la vitesse d'un calque
- Créer un arrêt sur image
- Remappage temporel : accélération et ralentissement
- Masques et calques de forme
- Création de masques
- Mode de fusion de masques
- Propriétés d'un masque (et contour progressif amélioré)
- Animation d'un masque et de ses paramètres
- Masque de suivi

JOUR 2

- UTILISER LES COUCHES LES CALQUES ET LES MASQUES
- Création de calques de forme
- Les propriétés

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

- L'Animation
- Utiliser un masque sur un calque de forme
- Créer une précomposition
- Gérer les caches
- Mode de fusion de calques
- GERER LES EFFETS ET CALQUES D'EFFETS
- La correction colorimétrique
- La couleur
- Le glow
- Les dégradés
- Les effets de lumière
- La netteté d'une image
- Les ombres
- Les particules
- Les volets
- Le bruit fractal

JOUR 3

- CREER ET ANIMER DES TEXTES
- Les textes
- Animation de textes par transformation
- Animation de textes avec le sélecteur de plage
- Animations de textes prédéfinies
- Les effets de texte
- REALISER UN ETALONNAGE
- Etalonnage sans Couleur Lumetri
- Couleur Lumetri : Correction de base (Balance des Blancs)
- Couleur Lumetri : Créatif (Appliquer une LUT)
- Couleur Lumetri : Courbes (Tons foncés, tons moyens, tons clairs)
- Couleur Lumetri : Roues chromatiques
- Couleur Lumetri : TSL secondaire
- Couleur Lumetri : Dégradé
- Les effets d'étalonnage
- Création et animation de masques d'étalonnage
- Lien avec Premiere Pro CC
- GERER UNE INCRUSTATION
- Le fond vert
- L'effet Keylight
- Remplacement du fond vert
- Le réalisme : Lens Flare / Film Burn
- Gérer la couche Alpha
- Détourage avancé

JOUR 4

- FAIRE UNE ROTOSCOPIE
- Détourage d'un élément à partir d'un masque animé
- Utilisation d'un masque de suivi
- Utilisation du Rotopinceau
- Amélioration des contours dans les options d'effet
- LA 3D
- Faire un volume de 3D

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

- Positionner une caméra
- Eclairer la scène
- Texte 3D
- Profondeur de champ
- Animation de caméras
- REALISER UN TRACKING
- Tracker un objet d'une vidéo
- Tracker un sujet en mouvement
- Tracking d'un travelling avant
- Tracking d'une rotation
- Remplacer le ciel d'une vidéo
- Le tracking avancé avec le plugin Mocha
- Tracking 3D
- UTILISER DES EXPRESSIONS
- Créer une expression
- Création d'un effet de tremblement
- Faire boucler une animation
- L'expression « time »

JOUR 5

- LES EFFETS SPECIAUX DU CINEMA
- Détourage sur fond vert avancé
- Création d'un Matte Painting
- Supprimer un câble
- Transformation des yeux
- Ajout de flammes sur un pistolet
- Désintégration d'un personnage grâce aux particules
- Stabiliser une vidéo
- Supprimer un élément indésirable d'une vidéo
- Remplacer le contenu d'un écran d'ordinateur
- Création d'un hologramme
- Faire disparaître un personnage en fumée
- L'ANIMATION AVEC L'OUTIL MARIONNETTE
- L'outil coin Marionnette
- Animation du personnage
- EXPORTATION
- Zone de rendu
- Ajouter à la file d'attente de rendu
- Les formats d'exportation
- Les paramètres d'exportation
- Exporter une image fixe
- Lien avec Media Encoder

Lien vers Premiere Pro

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

La formation AfterEffects - Base utilisateur permet de s'initier aux fonctionnalités de base de AfterEffects. Elle peut être dispensée dans nos

Méthodes et modalités d'évaluation

Test des connaissances acquises et délivrance d'une attestation de fin de formation

Modalités d'Accessibilité

Ce programme est accessible aux personnes en situation de handicap (envoyez un email à referenthandicap@graphland.fr).

Durée

35.00 Heures

5 Jours

Effectif

De 1 à 6 Personnes

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
36 rue des Bourdonnais - 75001 Paris
Tél. 01 44 88 95 15

  
www.graphland.fr