

## Formation After Effects pour le Motion Design initiation et approfondissement

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Graphiste ayant une bonne pratique de Photoshop et Illustrator voulant animer ses illustrations
<b>Pré-requis :</b>	Maîtrise de Photoshop et Illustrator
<b>Objectifs :</b>	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.
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	AUD102108-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	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 paramétrages 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'Ancrage

### **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**