



## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Initiation complète à After Effects : animation, habillage 2D/3D, effets spéciaux, compositing 2D/3D, création & gestion 3D.

## PUBLIC , PRE-REQUIS

Animateurs, techniciens, monteurs, réalisateurs, directeurs artistiques... toute personne voulant truquer et habiller des vidéos sous After Effects

Des connaissances générales de l'environnement informatique, des bases théoriques concernant la prise de son et l'enregistrement et de posséder des bases en anglais sont requises.

## COMPÉTENCES ACQUISES

Réaliser des animations visuelles et des effets spéciaux à partir de fichiers sources fixes ou animés

Créer des titres et génériques animés

Utiliser les effets 3D appliqués à l'image 2D

Paramétrer les lumières et les caméras

Elaborer des trucages, des habillages, des compositions multicouches avec les outils 2D After Effects.

Découvrir les fonctions avancées du logiciel After Effects

Les effets 3D, lumières, caméras, animations de texte.

## MODALITES D'EVALUATION

Contrôle continu des connaissances acquises

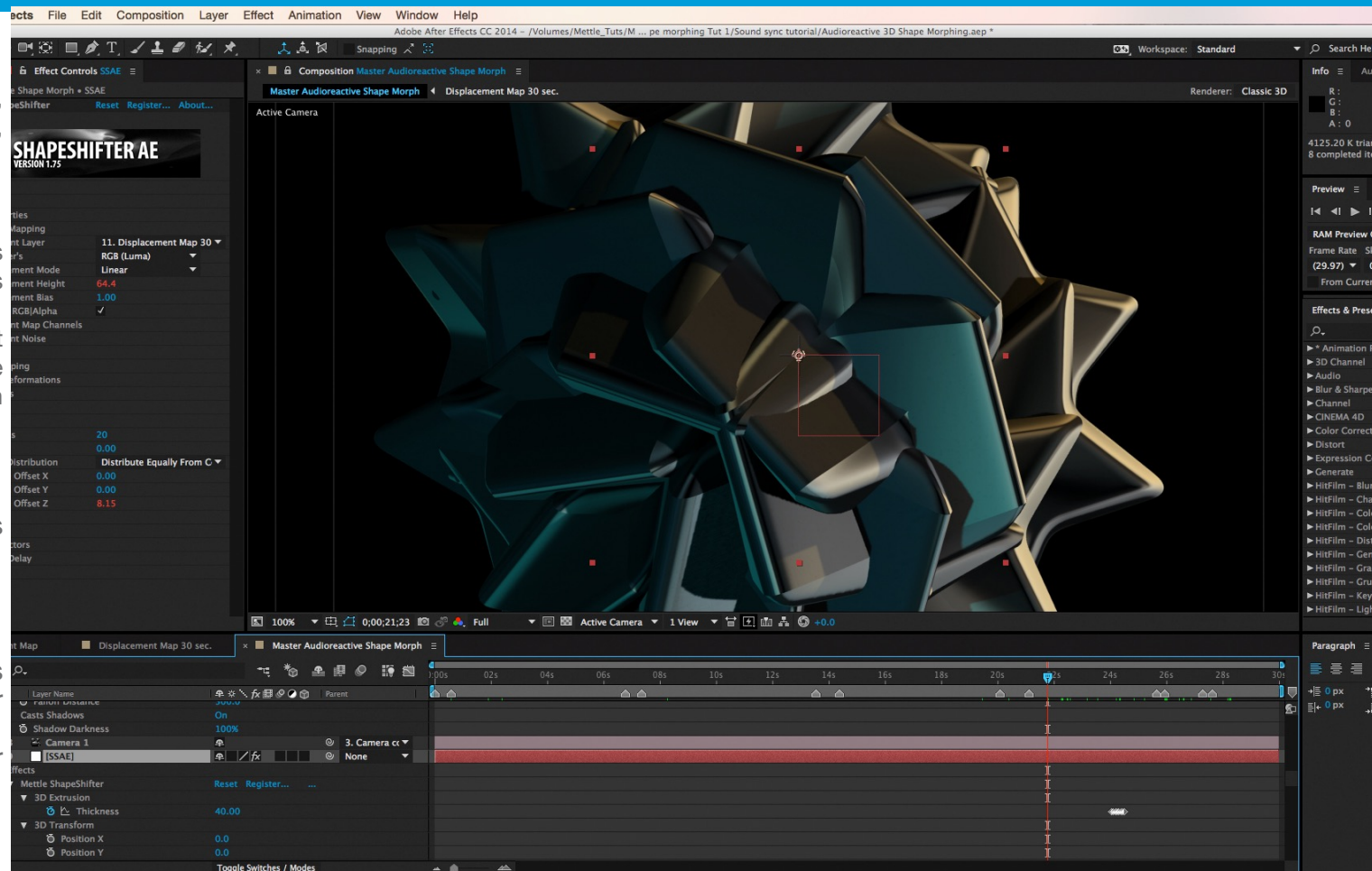
QCM - Projet de fin de stage

## PROFIL DU FORMATEUR

Spécialiste After Effects d'Adobe et réalisateur

## LIEU DU STAGE

Boulogne, Neuilly, sur site, domicile



## MOYENS TECHNIQUES

Ordinateur Mac/Pc,  
systèmes informatiques  
et audiovisuels divers,  
Logiciel After Effects  
Suite Adobe CC

## DUREE ET TARIFS

Session de 60 heures par stagiaire  
Horaires de 10h00 à 13h00  
et de 14h00 à 17h00  
Groupe de 2 à 5 stagiaires

3 600,00 € H.T. T.v.a. applicable 20 %  
soit 4 320,00 T.T.C.

## DOCUMENT DELIVRE EN FIN DE STAGE

Attestation de stage

## CALENDRIER

**Consulter les dates de session**

# PROGRAMME DE LA FORMATION

## BASES VIDEO, WORKFLOW ET COMPOSITING

Rappels sur la vidéo numérique SD et HD, principaux formats d'image, formats de fichiers graphiques utiles

Chaîne de postproduction non compressée utilisation des suites d'images

Création de masters de diffusion cinéma, TV et Web encodages, formats

Gestion des entrelacements et formats de pixel

Gestion des espaces colorimétriques et de la calibration de la diffusion

Optimisation et maintenance du poste de travail

## PRISE EN MAIN

Description et réglages de l'interface utilisateur

Création et paramétrage du projet, des compositions

Imports des fichiers sources

Techniques d'animation, géométrie, images clés

Prévisualisations

Modifications des images clés, interpolation spatiale et

interpolation temporelle, éditeur de graphes

Compositing et gestion des calques, parenté

Créer un calque dans After Effects ou importer un

calque vidéo, suite d'images, illustrator et photoshop

Animer les propriétés de transformations d'un calque (ancrage, position, échelle, rotation et opacité)

Se repérer dans les coordonnées 2D et dans l'échelle de temps

Apprendre les outils ancrages et plume béziers

Modifier et dynamiser la vitesse de l'animation par le

lissage temporel et le lissage spatial

Quelques exercices d'animations cartoon avec les propriétés de transformations

Créer et animer les propriétés des masques

Utilisation avancée de l'outil plume

Quelques exercices de motion design et de trucage vidéo

Comprendre la logique des calques de Photoshop avec la possibilité de les animer

Compositing : cache par approche et mode de fusion

Calques de formes et importation de fichiers Illustrator

Parentage évolué et expressions

Création et animation de masques

Modes de fusion

Principes d'application et réglages des effets, calques d'effets

Rendus et choix des paramètres d'export pour le web, la vidéo, HD

## OPENGL, GPU ET AFTER EFFECTS

Définition OpenGL

Traitement des graphiques 2D et 3D haute performance par le biais du processeur graphique GPU

OpenGL fournit un rendu rapide pour les prévisualisations (mode Ebauche rapide)

Tirer parti du processeur graphique (GPU) de votre carte graphique pour effectuer certaines tâches de traitement

Les trois catégories de fonctionnalités GPU:

Rendu 3D avec lancer de rayon accéléré par GPU (CUDA sur des cartes graphiques spécifiques)

Mode Ébauche rapide et « Hardware BlitPipe » (OpenGL avec des exigences un peu plus strictes)

Tampon d'échange OpenGL (OpenGL avec des exigences moins strictes)

Le rendu 3D avec lancer de rayon accéléré par GPU

Utilisation des fonctionnalités GPU

## EFFETS ET TRUCAGES

Incrustations (masquages) luminance, chrominance et alpha, nettoyage de masque

Effets, animations, formes et comportements prédéfinis

Remappage temporel

Initiation aux expressions

Utilisation du tracker et de l'outil stabilisation (suivi de différents types de trajectoires, suivi de cible), présentation de Mocha

Calques de forme

Animation de texte : les effets texte et mode texte, leur animation sur chemin

Outil marionnette

Rendus et choix des formats d'export en fonction du flux de production, du système de montage, du codec de

compression, évolution vers la HD et le cinéma numérique

Réintégration des plans truqués dans un montage

Finalisation et sauvegarde d'un projet, assemblage les fichiers

## FONCTIONS AVANCEES AFTER EFFECTS

Outils de painting (pinceau, tampon, gomme)

Aperçu vers le script Paint

Les outils de painting

Outil marionnette et aperçu vers le script Duik pour l'animation de personnages

Installation et pratique du script Connect Layers

Réglages avancés du flou de mouvement

Utilisation de la peinture vectorielle

Retouches d'images, dessins animés

Initiation aux générateurs de particules

## OUTILS 3D

Manipulation de l'image 2D dans l'espace 3D, les axes, les caméras, les lumières

Éclairages 3D

Rappel des techniques d'éclairage, types de lumières, implantation et réglage, animation des sources

Caméra 3D

Rappels théoriques : focale, profondeur de champ, ouverture, implantation et réglages des caméras 3D,

animation, recréation de mouvements de caméra

Intégration de fichiers issus de logiciels 3D

Se repérer et créer des animations dans l'espace 3D

Utilisation des vues 3D

Créer, régler et animer des lumières et des caméras

Régler la sécularité et la profondeur de champ

Aperçu des possibilités d'intégration d'objets 3D

modélisés Cinema 4D, Plugins Element 3D

Pourquoi faire de la 3D dans After Effects CC ?

Visionnage de films pour comprendre les points forts d'After Effects et ses capacités de collaboration avec

d'autres programmes

## LE COMPOSITING AVANCE DE AFTER EFFECTS

Découvrir les effets fondamentaux, leurs principes d'animation, leur utilité de base

Créer la combinaison créative et parfois fortuite de plusieurs effets

Comprendre les précompositions

Simplifier et automatiser les projets

Franchir les obstacles de la logique des calques pour le compositing 2D et 3D

Motion Tracking 2D et 3D

Les effets Flous, Desoise, Grain, Déformation

Étalonnage effets courbes, niveaux, lumetri, correction colorimétrique

Importation d'un rush raw en log ou linéaire

Keylight pour l'incrustation sur fond vert

Finishing, denoise, bruit et calques d'effet

Remappage temporel régler des ralentis et des accélérations

## SUIVI DE DIFFÉRENTS TYPES DE TRAJECTOIRES - SUIVI DE CIBLE

Présentation de Mocha le tracking planaire (planar tracking)

Utilisation pour suivre le mouvement d'écrans

Ajouter des effets graphiques

Suivre le mouvement d'un objet ou packaging

Créer des masks de rotoscopie, remplacer un arrière plan, stabiliser une vidéo