HM FORMATION

Programme de formation

After Effects - les effets

Durée : 35 h

Objectifs :

- Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers des effets visuels
- Réaliser des effets visuels à partir de sources fixes ou animées
- Déterminer les outils et la méthodologie applicables pour répondre à un besoin précis
- Optimiser, archiver et finaliser un projet

Pré-requis :

- Avoir suivi le stage "After Effects les fondamentaux" ou maîtriser l'animation, le compositing 2D et les pré-compositions dans After Effects.
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

Public : Graphistes, webdesigners, monteurs, truqueurs ou toute personne ayant en charge la réalisation d'animations ou de montages complexes.

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :

En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et logiciel After Effects
Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
Méthode interactive et intuitive
Cas pratiques et études de cas, Quizz
Support Stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : Exercices pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Fiche d'évaluation à chaud à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Détail du programme :

Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers des effets visuels

- Identifier la place d'After Effects dans la chaîne de postproduction
- Revenir sur les standards et les normes de la vidéo numérique multisupport
- Comprendre la nécessité d'une bonne préparation des médias graphiques, vidéos et sons en amont
- Maîtriser le devenir des projets réalisés avec After Effects

Étude de cas : visionnage et analyse de projets basés sur les effets visuels

Réaliser des effets visuels à partir de sources fixes ou animées

- Utiliser les calques d'effets et les styles de calques
- Créer et optimiser des animations prédéfinies

Créer des effets visuels

- Appliquer des techniques de corrections colorimétriques sélectives
- Réaliser des effets de lumières volumétriques
- Exploiter les effets de profondeur de champ et de mise au point
- Apprendre les effets de déformation et de morphing
- Créer des textures et des fonds animés
- Simuler des volumes 3D : CC Sphere, CC Cylinder…
- Se perfectionner dans le Chromakeying : fonctions avancées et effet Keylight
- Tester les effets temporels : Echo, Déformation temporelle, Slow motion
- Animer des graphiques
- Perfectionner les techniques de morphing des tracés vectoriels
- Expérimenter une série de transitions dynamiques
- Travailler les caches en Alpha et en luminance

Exercice : réaliser une série de courtes animations comportant des effets visuels

Réaliser des animations typographiques

- Travailler des effets de typo en relief et en lumière, puis des effets néon
- Simuler des explosions et des effets de typographie découpée

S'initier à l'animation de personnages

- Choisir entre la cinématique inverse, directe et l'outil Marionnette
- Compléter avec un effet de dessin animé ou l'outil de dessin vectoriel

Générer des particules

- Expérimenter les effets Cycore : Particle Systems II, Particle World, Ball Action… et les effets pyrotechniques
- Simuler des fluides

Appliquer des effets audio et associés

- Automatiser la synchronisation image et son
- Créer des niveaux et spectres audio dans un espace 3D

Exercice : réaliser un habillage graphique

Déterminer les outils et la méthodologie applicables pour répondre à un besoin précis

- Comprendre et expérimenter le bon usage des précompositions
- Optimiser les prévisualisations
- Optimiser les projets et les performances machine
- Apprendre l'usage des scripts
- Tirer parti du Dynamic Link avec Premiere Pro et Audition
- Optimiser les rendus et les pré rendus

Étude de cas : analyse de projets

Optimiser, archiver et finaliser son projet

- Optimiser et archiver les projets et les métrages
- Perfectionner les rendus et les compressions : files d'attente d'After Effects et de Media Encoder
- Choisir les formats d'exportation vidéo pour un usage broadcast, pour le Web et pour les terminaux mobiles

Exercice : finaliser une série d'animations en Flat design

Sanction de la formation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)