



3  
Jours

# Adobe After Effects - Utiliser Adobe After Effects

dans GRAPHISME - VIDEO / Réf : BUR-GRA-17

**Bienvenue dans le programme spécifiquement consacré au principal logiciel de montage vidéo du marché. Une formation de 3 jours vous est proposée afin d'apprendre à créer des effets visuels ou sonores en exploitant tous les outils proposés par Adobe After Effects. Animez vos textes, intégrez de la 3D, de la réalité virtuelle? votre créativité ne connaîtra plus de limites !**

## Objectifs de la formation

- Gérer l'interface et les sources
- Créer des compositions et des animations
- Réaliser des animations de textes
- Gérer l'étape de rendu
- Archiver ses projets

## Programme de la formation

A l'issue de la formation, les participants seront préparés à :

### Jour 1 - Matin

#### 1. Définir l'environnement de travail et projet

- Configuration
- Utiliser l'espace de travail
- Régler les préférences
- Gérer le projet

#### 2. Gérer l'importation des médias

- Importer les sources
- Importer une séquence d'images
- Utiliser les documents Photoshop
- Utiliser les documents Illustrator



- Interprétation des métrages
- Interpréter les couches Alpha
- Interpréter des sources vidéo

### 3. Créer des compositions de calques

- Créer une composition
- Accéder aux paramètres de la composition
- Recadrer une composition
- Agrandir ou allonger la durée de la composition
- Ajouter un calque dans une composition
- Manipuler les calques dans le panneau Composition
- Se servir des repères, des grilles et des règles
- Utiliser l'accrochage
- Utiliser le panneau Montage
- Prévisualiser
- Précomposer
- Comprendre la hiérarchisation

## Jour 1 - Après-midi

### 4. Créer des animations

- Créer des images clés
- Contrôler l'interpolation entre les images clés
- Créer une trajectoire de position
- Contrôler la vitesse avec l'éditeur de graphiques
- Exercices d'application
- Utiliser les liens parents
- Utiliser les assistants d'images clés
- Outil marionnette (présenter tous les types de coins)
- Responsive Design-Durée

### 5. Utiliser et gérer les objets graphiques essentiels

- Utiliser et modifier des objets graphiques (templates) existants
- Créer des templates
- Ajouter un effet à un objet graphique
- Gérer les points clés d'un objet graphique
- Rajouter une image à un objet graphique
- Appliquer Responsive Design



## 6. Utiliser des pistes audios

- Ajouter le son
- Contrôler le son
- Animer automatiquement en fonction du niveau audio

### Jour 2 - Matin

## 7. Agir sur la vitesse de lecture

- Utiliser l'extension temporelle
- Faire une variation de vitesse sur une vidéo
- Remappage temporel
- Boucler un média ou une précomposition

## 8. Reproduire le flou de mouvement

- Pour le mouvement des calques
- Pour les compositions imbriquées
- Pour les effets
- Amplifier le flou de mouvement d'une vidéo

## 9. Découper les calques

- Découper selon un cache par approche
- Découper avec Modèle et Silhouette
- Appliquer une image en surimpression
- Créer des masques vectoriels
- Appliquer des effets de découpe

### Jour 2 - Après-midi

## 10. Utiliser les effets

- Appliquer et animer un effet



- Appliquer des effets à plusieurs calques
- Utiliser les modes de fusion
- Utiliser les styles de calque
- Utiliser et enregistrer des paramètres prédéfinis
- Appliquer quelques effets classiques
- Faire des corrections colorimétriques
- Gérer les commandes de courbes de couleur Lumetri
- Utiliser les tracés de masque dans les effets
- Créer des déformations
- Contrôler un effet avec un calque de contrôle

## 11. Utiliser Bridge

- Installation
- Ouverture Adobe Bridge depuis After Effect
- Présentation animations prédéfinies
- Gérer ses dossiers/fichiers

## 12. Ajouter des calques de forme

- Tracer un calque de forme avec les outils
- Construire un calque de forme étape par étape
- Opérations sur les tracés

## Jour 3 - Matin

## 13. Intégrer et gérer la 3D

- Adapter l'espace de travail à la 3D
- Les calques 3D
- Les caméras
- Les lumières
- Précomposition 3D : réduction des transformations
- Lancer de rayon
- CINEMA 4D et After Effects
- Les effets Couches 3D
- Options d'effets de couches 3D (passage de profondeur)
- Les effets 3D

## 14. Ajouter des calques de texte



- Mettre en forme le texte
- Appliquer des animations prédéfinies au texte
- Agir sur les propriétés animables du texte
- Animer le texte à l'aide du Sélecteur de plage
- Appliquer un tremblement au texte
- Animer les éléments de texte dans l'espace 3D

## 15. Intégrer la Réalité Virtuelle (VR)

- Créer environnement VR
- Extraire Cubemap

## 16. Créer des effets visuels (Keying, Rotoscoping et Tracking)

- Faire une incrustation sur fond vert ou bleu
- Utiliser l'outil Roto-pinceau
- Utiliser l'outil Améliorer le contour
- Améliorer le cache Flou
- Autres améliorations
- Utiliser la Peinture
- Faire un suivi de cible
- Faire un suivi par quatre coins
- Stabiliser l'image
- Utiliser mocha
- Faire un Tracking 3D

## Jour 3 - Après-midi

## 17. Créer et gérer des expressions

- Ajouter une expression à une propriété
- Relier deux propriétés
- Ajouter du code dans une expression
- Utiliser les méthodes qui modifient les propriétés
- Manipuler des coordonnées
- Générer des valeurs aléatoires
- Transformer les variations
- Faire de arrondis sur de valeurs
- Utiliser des expressions pour convertir les espaces géométriques
- Utiliser les conditions



- Utiliser des expressions pour les calques de texte

## 18. Utiliser des scripts

- Choix du moteur (Javascript ou ExtendScript)
- Utiliser les scripts fournis avec le logiciel
- Créer ses propres scripts
- Ajouter de nouveaux scripts

## 19. Gérer le rendu et l'export

- Calculer une composition dans Media Encoder
- Utiliser la file d'attente de rendu d'After Effects
- Gérer les paramètres de rendu
- Gérer les modules de sortie
- Faire un rendu en séquence
- Utiliser plusieurs modules de sortie
- Utiliser le format en pixels carrés pour un rendu en pixels rectangulaires (DV)
- Optimiser et archiver ses projets
- Utiliser les dossiers de contrôle

## Pré-requis

Avoir une expérience souhaitable avec une application de retouches photo ou de montage vidéo grand public

## Public cible

Toute personne en charge de la création

## Pédagogie

## Méthodes pédagogiques

- Alternance de méthodes démonstratives et expositives. Une fois les connaissances bien présentées et maîtrisées, les apprenants réaliseront des mises en pratique directes avec une augmentation du degré de complexité pour faciliter l'assimilation.

## **Modalités d'évaluation**

- La validation des connaissances se fera tout au long de la formation. Elle pourra prendre la forme d'un quiz pour valider les points théoriques. Elle pourra également prendre l'aspect d'un TD global reprenant les savoirs clés et mettant le stagiaire en situation professionnelle. Ce type d'évaluation est utilisé en fin de formation.
- Une attestation de formation reprenant l'ensemble des objectifs pédagogiques sera délivrée à chaque participant à l'issue de celle-ci.

