

Formation After Effects pour le Motion Design initiation

Durée :	3 jours
Public :	Graphiste ayant une bonne pratique de Photoshop et Illustrator voulant animer ses illustrations
Pré-requis :	Graphiste ayant une bonne pratique de Photoshop et Illustrator voulant animer ses illustrations
Objectifs :	Maîtriser l'animation d'éléments graphiques dans After Effects pour diffuser un message.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	AUD102204-F
Note de satisfaction des participants:	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