

## Formation After Effects Avancé

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Graphiste et motion designer
<b>Pré-requis :</b>	Utilisation d'After Effects / avoir suivi la formation After Effects Approfondissement ou avoir les connaissances équivalentes
<b>Objectifs :</b>	Maîtriser les expressions pour l'animation - Utiliser les émetteurs de particules - Travailler des compositions et des éclairages complexes en 3D - Gérer un projet
<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>	AUD493-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,89 / 5

### Découvrir Adobe After Effects

Son histoire  
Ses différentes utilisations, ses fonctionnalités

### Travailler la vitesse de lecture vidéos

Maîtriser les principes des séquences d'images  
Utiliser le remappage temporel  
Utiliser l'interpolation d'images  
Maîtriser les propriétés automatiques  
Utiliser l'effet déformation temporelle

**Atelier : créer des ralentissements ou accélérations de mouvements sur des vidéos**

### Animer avec les expressions

Découvrir les expressions et les langages de programmation  
Parcourir la bibliothèque d'expression d'After Effects  
Utiliser les expressions élémentaires : wiggle, loop in et loop out, time  
Paramétrer les variables des expressions  
Utiliser les expressions et le parentage de propriétés  
Contrôler des expressions à l'aide du paramètre glissière

**Atelier : animer facilement plusieurs éléments à l'aide d'expressions**

### Créer des émetteurs de particules

Prendre en main les principes des émetteurs  
Maîtriser les principes : gravité, longévité, ...  
Paramétrer les différents réglages  
Maîtriser particule systems II et particules world  
Animer sur des calques solides  
Maîtriser Mr Mercury et les « liquides »

**Atelier : animer des effets de poussière, fumée, pluie, ... ou liquides via les émetteurs**

### **Animer en 3D**

Rappel : principe de la 3D sous After Effects  
Travailler les calques 2D vers 3D  
Utiliser les vues multiples pour positionner les objets en 3D  
Créer et paramétrer des caméras  
Utiliser des caméras à 1 nœud ou 2 nœuds  
Utiliser la profondeur de champ  
Maîtriser la distance de mise au point  
Utiliser l'ouverture  
Animer les propriétés de la caméra  
Créer des lumières  
Choisir et paramétrer les type de lumières  
Animer les lumières  
Régler les options de lumières  
Régler les options de projection d'ombre  
Régler les options de surface des calques 3D  
Préparer et importer des fichiers avec l'outil point de fuite Photoshop pour animer en 3D

**Atelier : animer des éléments multiples en 3D. Créer des scènes 3D complexes avec des animations d'éclairage**

### **Gérer un projet**

Paramétrer les préférences  
Contrôler les médias  
Utiliser la fonction du dossier de contrôle  
Maîtriser la fonction dépendances  
Retrouver ou remplacer un métrage  
Utiliser l'organigramme de composition

**Atelier : contrôler, corriger et archiver un projet complexe finalisé**