DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation After Effects Avancé

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarif :	2 475,00 CHF (standard) 1 980,00 CHF (remisé)
Public :	Graphiste et motion designer
Pré-requis :	Utilisation d'After Effects / avoir suivi la formation After Effects Approfondissement ou avoir les connaissances équivalentes
Objectifs :	Maîtriser les expressions pour l'animation - Utiliser les émetteurs de particules - Travailler des compositions et des éclairages complexes en 3D - Gérer un projet
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence:	AUD493-F
Note de satisfaction des participants:	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