

▶▶▶ After Effects CC 2022 - Perfectionnement

Objectifs pédagogiques

Cette formation de 8 modules (73 leçons) a pour objectif de vous enseigner les notions avancées du logiciel Adobe After Effects. Elle vous permettra de concevoir des animations visuelles à partir d'éléments graphiques et vidéo, d'appliquer des trucages et des effets visuels sur des plans vidéo, et d'élaborer des génériques animés. Maîtrisez le Motion Graphics en toute simplicité grâce aux fonctionnalités d'Adobe After Effects.

Public

Toute personne souhaitant acquérir des compétences relatives à la formation «After Effects CC 2022 – Perfectionnement »

Temps moyen de formation

5 heures

Evaluation de l'action

Evaluation de positionnement
 Evaluation au cours de la formation
 Evaluation post formation

Suivi de l'action

Certificat d'acquis de formation
 Attestation de formation
 Attestation de compétences
 Attestation de parcours
 Résultat des évaluations
 Certificat de réalisation

Pré requis technique

- Navigateur web : Edge, Chrome, Firefox, Safari
- Système d'exploitation : Mac ou PC, smartphone

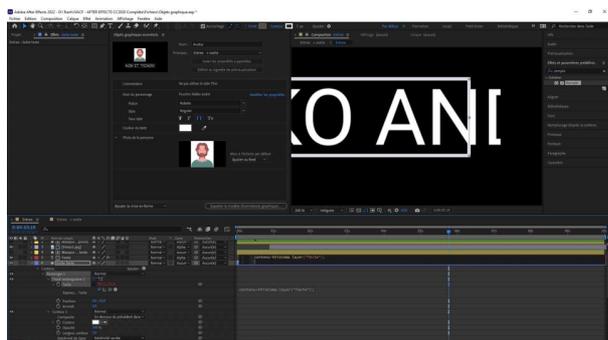
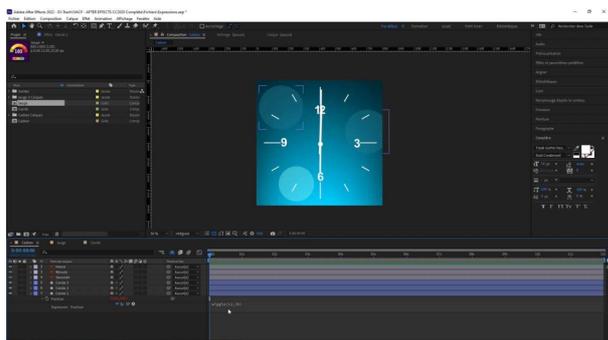
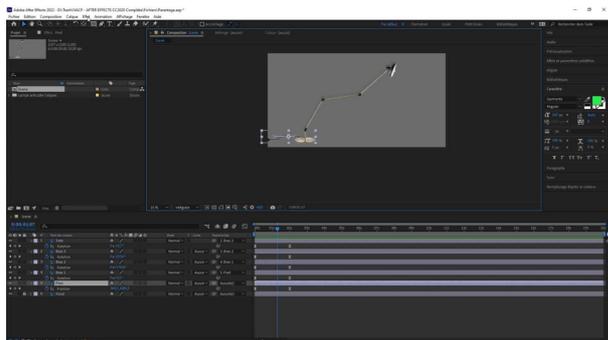
Technologie

- Vidéo
- Norme SCORM

Accessibilité

Pour toute demande d'aménagement ou de compensation, merci de contacter notre référent handicap Madame GRAFFAGNINO Cloé (cloe@711academy.fr)

Tarif : 990 €



▶▶▶ **Détail formation : After Effects CC 2022 - Perfectionnement**

Les liaisons de Parentage

- Le Parentage
- L'objet nul
- Liaisons de propriétés

Le tracking et rotoscoping

- Le rotoscoping
- Améliorer le rotoscoping
- Le tracker 2D d'After Effects
- Le tracker 2D Mocha
- La stabilisation
- Le tracker 3D

Les retouches vidéo

- L'outil Pinceau
- L'outil Cloner
- Remplissage d'après le contenu

Le timing

- L'extension Temporelle
- Geler l'image
- Inverser le sens de lecture
- Le remappage temporel
- Les interpolations d'images
- L'effet Déformation temporelle

Initiation aux expressions

- Mise en place d'une expression
- La valeur du temps (time)
- Les liaisons
- Le tremblement (wiggle)
- Le tremblement uniquement sur Y
- Prendre la valeur actuelle (value)
- Relancer la valeur aléatoire (seedrandom)
- Les boucles (LoopOut)
- La boucle en Pingpong
- Récupérer la valeur d'une propriété au temps spécifiée (ValueAtTime)
- Arrondir les valeurs (Math.Round)
- Math.Floor et Math.Ceil
- Calculer la distance entre deux calques
- Les conditions
- Animation sans images clés
- Créer un effet rebondissant

Les Objets Graphiques Essentiels

- Préparer l'objet dynamique essentiel
- Publier des paramètres de textes
- Publier le paramètre Couleur
- Créer une zone de dépôt
- Ajuster la mise en forme des propriétés
- Interroger les dimensions d'un calque
- Exporter l'Objet graphique essentiel

La 3D dans After Effects

- Découverte de l'environnement 3D
- Le «Gizmo» et les transformations
- Les modes Axes
- La caméra des vues
- Ajouter de l'épaisseur sur le texte
- Modifier les options de rendu
- Positionner l'objet sur le tracking 3D
- Positionner la lumière dans la scène
- Ajouter une lumière ambiante
- Les options de surface
- L'environnement HDRI
- Modifier le capteur d'ombre
- Créer une caméra
- Gérer la profondeur de champ

L'exportation

- Préparation au rendu
- Assemblage et archivage du projet
- Ajouter à la file d'attente de rendu d'After Effects
- Les options liées aux paramètres de rendu
- Les options liées au module de sortie
- Enregistrer ses propres presets de rendu
- Définir la destination du rendu
- Visualiser le résultat
- Le Rendu MP4 (H264) via Adobe Media Encode