



CARPÉ MÉDIA
FORMATIONS PLURIMÉDIA

4, avenue Mormal
59000 - Lille - France

Tél. 33 (0)3 20 06 94 16
Por. 33 (0)6 88 73 41 26

olepercq@carpemedi.fr

PLAN DE COURS

AFTER EFFECTS PERFECTIONNEMENT

SPÉCIALISATION COMPOSITING ET EFFETS SPÉCIAUX POUR L'ANIMATION 2D

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Acquérir les principales méthodes de compositing et création d'effets spéciaux pour l'animation 2D avec After Effects.

DURÉE

5 jours soit 35 heures.

NIVEAU SOUHAITÉ

Etre à l'aise avec l'utilisation d'un ordinateur. Connaître After Effects. La pratique de logiciels tels que Adobe Premiere et Photoshop sont des plus.

PUBLIC CONCERNÉ

Toute personne devant créer et animer des vidéos et réaliser des effets visuels.

RAPPELS : L'INTERFACE ET LES PRÉFÉRENCES

- Utilisation des fenêtres et palettes
- Personnalisation de l'espace de travail
- Définition des préférences
- Importations et formats pris en charge dans After Effects

COMPOSITING POUR L'ANIMATION 2D

- Gestion des différents éléments (Décors, FX, Animation...)
- Organisation et création des compositions et pré-compositions
- Mouvements de caméras (usage de multi-plans, sans 3D)
- Ambiances et couleurs
- Traitement et intégration de l'animation
- Intégration d'FX préexistants
- Profondeur de champ
- Flous de mouvement
- Cas particulier des « Poster Paints »

LES BASES DE L'ANIMATION DANS AFTER EFFECTS

- Les courbes dans After Effects
- Utiliser le « morpher » du script Duik
- Animation d'éléments simples et de formes vectorielles
- Création d'un personnage : pantin, outil marionnette, calques de formes et IK
- Autres outils de Duik

CRÉATION D'EFFETS SPÉCIAUX

- Création et usage des particules
- Animation de masques et calques de formes
- Outil peinture
- Effets lumineux (flashes, halos, ...)
- Créer la météo (pluie, neige, vent, froid, ...)
- Effets de caméras (flares, éclaboussures, ...)

LA 3D DANS AFTER EFFECTS

- Créer et manipuler une caméra
- Utilisation avancée des caméras (rig de caméra)
- Création et utilisation des lumières et ombres portées
- Lumières, profondeur de champ
- Objets 3D : solides, textes, formes ; extrusions ; objets importés
- 3D et pré-compositions
- 3D et particules

AJOUTER DE L'ANIMATION DANS DES PRISES DE VUES

- Techniques de tracking : suivi de mouvement, stabilisation de mouvement, suivi de caméra 3D, stabilisation de déformation
- LE KEYING :
 - Chroma Key
 - Luma Key
 - Intégrer un matte painting
- AJOUT ET MODIFICATION D'ÉLÉMENTS DANS UNE VIDEO :
 - Ajout de personnages et autres éléments animés
 - Intégration et étalonnage des éléments ajoutés

INTRODUCTION AUX EXPRESSIONS :

- Les expressions utiles
- Créer un retard automatique
- Les conditions
- Expressions et remappage temporel

MISE EN PRATIQUE SUR CAS CONCRETS.