

Adobe After Effects

CC2022 à CC2023

Objectif

Pouvoir concevoir une animation visuelle à partir d'éléments graphiques et vidéo, appliquer des trucages et des effets visuels sur des plans vidéo, élaborer des génériques animés. Maîtriser le motion graphics avec toute simplicité grâce à la maîtrise de l'utilisation de toutes les fonctionnalités d'Adobe After Effects version CC2022. Découvrir les nouveautés essentielles de la version CC 2023.

Public cible

Cette formation est destinée aux monteurs, monteurs-truquistes, motion designer, désirant apprendre les techniques de compositing 2D et 3D sur le logiciel Adobe After Effects.

Niveau requis

Une bonne pratique d'Adobe **Photoshop** ou Adobe **Illustrator** est nécessaire (niveau Initiation acquis).

Durée estimée

11 heures et 51 min. pour 17 modules et 149 vidéos.

Contenu pédagogique



Les sujets abordés

- La découverte d'After Effects
- Les compositions et précompositions
- Les images clés d'animations et leurs interpolations
- L'éditeur de graphiques
- Le dessin avec les calques de formes
- Les différents masques
- L'utilisation des effets
- L'animation de textes
- Les liaisons de parentage
- Le tracking et le rotoscoping
- Les retouches vidéo

- La gestion du temps
- L'initiation aux expressions javascript
- La création d'Objets graphiques essentiels
- La 3D dans After Effects
- L'exportation

& quelques nouveautés essentielles de la version CC 2023



Ce que vous apprendrez

- l'interface de After Effects pour vous familiariser avec les nombreuses fenêtres
- la création de votre projet
- l'animation grâce aux images clés.
- La gestion des lissages de vitesses en utilisant l'Editeur de graphique
- Le dessin en vectoriel avec les calques de formes et les fichiers Adobe Illustrator
- La réalisation des différents masques d'after effects
- L'utilisation des principaux effets de déformations, colorimétriques ou esthétiques
- Créer des titres et génériques animés
- La gestion des liens de parentés
- L'utilisation des fonctions de tracking et de rotoscoping
- Les accélérés, ralentis et images fixes
- La rédaction de vos expressions en javascript
- La préparation et l'exportation de vos Objets graphiques essentiels
- le lien en Dynamique Link d'After Effects vers Adobe Photoshop et Adobe Illustrator
- la réalisation d'une scène 3D et d'un texte en 3D
- l'exportation de vos animations pour l'importation dans Adobe Première Pro ou une diffusion sur différents réseaux sociaux.
- l'assemblage et l'archivage de votre projet

& quelques nouveautés essentielles de la version CC 2023



Ressources pédagogiques additionnelles

Les fichiers, les médias et les rushes exploités dans cette formation vous seront proposés en téléchargement dans votre espace de formation, afin que vous puissiez reproduire les manipulations présentées.



Copyright et crédits

Editeur : DiDaXo.Tv by DiDaXo
Auteur : Malko Pouchin
(c) Tous droits réservés 2023 -
En savoir plus ; www.didaxo.tv



Liste exhaustive des vidéos

01 La découverte d'After Effects

- 01-01 Découverte de l'interface d'After Effects
- 01-02 Espace de travail et agencement des panneaux
- 01-03 Importation de médias et visualisation dans le panneau Métrage
- 01-04 Importation de fichiers Photoshop
- 01-05 Importation de fichiers Illustrator
- 01-06 L'interprétation d'un métrage
- 01-07 Les différents moniteurs
- 01-08 Le TimeCode
- 01-09 Panneau Propriétés (CC2023)

02 La Composition

- 02-01 Créer une Composition
- 02-02 Créer une Composition à partir d'un fichier
- 02-03 Recadrer une composition
- 02-04 Gestion des calques
- 02-05 Renommer les calques
- 02-06 Création et modification d'un solide
- 02-07 Dupliquer ou scinder un calque
- 02-08 Activer - désactiver et mode solo des calques
- 02-09 Les colonnes et options des calques
- 02-10 Les propriétés Transformer
- 02-11 Modifier le point d'ancrage d'un calque
- 02-12 Magnétisme et déplacement de la tête de lecture

03 Clé d'animation et interpolation

- 03-01 Première animation
- 03-02 Raccourcis clavier pour la prévisualisation
- 03-03 Modifier la valeur d'une image clé
- 03-04 Interpolation spatiale
- 03-05 Interpolation temporelle
- 03-06 Maintien des images clés
- 03-07 Modifier la durée de l'animation
- 03-08 Image clé de type déplacement dans le temps
- 03-09 Modifier proportionnellement la vitesse d'animation
- 03-10 Convertir un tracé en trajectoire
- 03-11 Orientation automatique
- 03-12 Flou de mouvement

04 L'éditeur de graphique

- 04-01 Présentation de l'éditeur de graphiques
- 04-02 Le graphique de vitesse
- 04-03 Le graphique de valeurs

04-04 Simulation d'un effet de rebond

05 Les calques de forme

- 05-01 Création d'un calque de forme
- 05-02 Création d'un calque de forme avec la plume
- 05-03 Cumuler plusieurs tracés dans un calque de forme
- 05-04 Fusionner les tracés
- 05-05 Dégradé dans un calque de forme
- 05-06 Convertir un tracé prédéfini en tracé
- 05-07 Les points d'ancrages d'un calque de forme
- 05-08 La répétition
- 05-09 Sommets arrondis
- 05-10 Décaler les tracés
- 05-11 Contraction et dilatation
- 05-12 Torsion
- 05-13 Tracé de tremblement
- 05-14 Transformation en tremblement
- 05-15 Zigzag
- 05-16 Convertir un calque Illustrator en calque de forme
- 05-17 Réduire les tracés

06 Précomposition

- 06-01 Notion de précomposition
- 06-02 Imbriquer une composition

07 Les masques

- 07-01 Le masque associé
- 07-02 Les modes de masque
- 07-03 Les propriétés d'un masque associé
- 07-04 Outil «Contour progressif de masque»
- 07-05 Application d'un cache alpha (CC2023)
- 07-06 Application d'un cache luminance (CC2023)
- 07-07 Un masque sur un calque de forme
- 07-08 Le masque avec l'effet Trait
- 07-09 Déplacer les calques en Sequence

08 Utilisation des effets

- 08-01 Appliquer des effets
- 08-02 Les effets de déformation
- 08-03 Les effets colorimétriques
- 08-04 L' effet CC Bubbles
- 08-05 L' effet CC Ball Action
- 08-06 L' effet CC Drizzle et CC Rain
- 08-07 Le keylight (suppression des fond verts)
- 08-08 La lueur diffuse
- 08-09 La séparation RVB
- 08-10 La juxtaposition directionnelle
- 08-11 Le contour brut
- 08-12 Le masque d'effet
- 08-13 Le calque d'effet

09 Animation de textes

- 09-01 Création d'un calque texte et les marges admissibles
- 09-02 Attributs de caractères et paragraphes
- 09-03 Le texte curviligne
- 09-04 Initiation au sélecteur de plage
- 09-05 Ajouter une propriété supplémentaire dans le même sélecteur de plage
- 09-06 Le sélecteur tremblement
- 09-07 Enregistrements et application de presets d'animation

10 Les liaisons de Parentage

- 10-01 Le Parentage
- 10-02 L'objet nul
- 10-03 Liaisons de propriétés

11 Le tracking et rotoscoping

- 11-01 Le rotoscoping
- 11-02 Améliorer le rotoscoping
- 11-03 Le tracker 2D d'After Effects
- 11-04 Le tracker 2D Mocha
- 11-05 La stabilisation
- 11-06 Le tracker 3D

12 Les retouches vidéo

- 12-01 L'outil Pinceau
- 12-02 L'outil Cloner
- 12-03 Remplissage d'après le contenu

13 Le timing

- 13-01 L'extension Temporelle
- 13-02 Geler l'image
- 13-03 Inverser le sens de lecture
- 13-04 Le remappage temporel
- 13-05 Les interpolations d'images
- 13-06 L'effet Déformation temporelle

14 Initiation aux expressions

- 14-01 Mise en place d'une expression
- 14-02 La valeur du temps (time)
- 14-03 Les liaisons
- 14-04 Le tremblement (wiggle)
- 14-05 Le tremblement uniquement sur Y
- 14-06 Prendre la valeur actuelle (value)
- 14-07 Relancer la valeur aléatoire (seedrandom)
- 14-08 Les boucles (LoopOut)
- 14-09 La boucle en Pingpong
- 14-10 Récupérer la valeur d'une propriété au temps spécifié (ValueAtTime)
- 14-11 Arrondir les valeurs (Math.Round)
- 14-12 Math.Floor et Math.Ceil
- 14-13 Calculer la distance entre deux calques
- 14-14 Les conditions
- 14-15 Animation sans images clés
- 14-16 Créer un effet rebondissant

15 Les Objets Graphiques Essentiels

- 15-01 Préparer l'objet dynamique essentiel
- 15-02 Publier des paramètres de textes
- 15-03 Publier le paramètre Couleur
- 15-04 Créer une zone de dépôt
- 15-05 Ajuster la mise en forme des propriétés
- 15-06 Interroger les dimensions d'un calque
- 15-07 Exporter l'Objet graphique essentiel

16 La 3D dans After Effects

- 16-01 Découverte de l'environnement 3D
- 16-02 Le «Gizmo» et les transformations
- 16-03 Les modes Axes
- 16-04 La caméra des vues
- 16-05 Ajouter de l'épaisseur sur le texte
- 16-06 Modifier les options de rendu
- 16-07 Positionner l'objet sur le tracking 3D
- 16-08 Positionner la lumière dans la scène
- 16-09 Ajouter une lumière ambiante
- 16-10 Les options de surface
- 16-11 L'environnement HDR1
- 16-12 Modifier le capteur d'ombre
- 16-13 Créer une caméra
- 16-14 Gérer la profondeur de champ

17 L'exportation

- 17-01 Préparation au rendu
- 17-02 Assemblage et archivage du projet
- 17-03 Ajouter à la file d'attente de rendu d'After Effects
- 17-04 Les options liées aux paramètres de rendu
- 17-05 Les options liées au module de sortie
- 17-06 Enregistrer ses propres presets de rendu
- 17-07 Définir la destination du rendu
- 17-08 Visualiser le résultat
- 17-09 Le Rendu MP4 (H264) via Adobe Media Encoder