

DIGITAL

# AFTER EFFECTS PERFECTIONNEMENT

|  *Présentiel ou distanciel* |

|  20h |  1 600€ TTC |

**Qualiopi**   
processus certifié

 **RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**

La certification qualité a été délivrée au titre  
des catégories d'actions suivantes :  
FORMATION & ALTERNANCE

## OBJECTIF DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de concevoir et de réaliser des animations dotées d'effets spéciaux 2D-3D complexes

## PRÉ-REQUIS

- Maîtrise de l'environnement Windows ou Macintosh
- Avoir suivi le stage «After Effects - Initiation» ou avoir des connaissances équivalentes

## MODALITÉS ET PÉDAGOGIE

- Apports théoriques
- Échanges interactifs avec le formateur
- Mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers
- Mini synthèse à la fin de chaque séquence

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique

## MODALITÉS D'OBTENTION DU CERTIFICAT

- Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Renseignez-vous au  
01 40 27 10 49

# PROGRAMME

## L'ANIMATION

- Maintenir des Keyframes
- Modifier la méthode d'interpolation
- Modifier l'extension temporelle d'un calque
- Utiliser le Remappage temporel
- Utiliser l'outil marionnette

## INTERPOLATION ET VÉLOCITÉ

- Lisser la vitesse
- Utiliser l'éditeur de Graph
- Contrôler la vitesse le long d'une trajectoire
- Régler les interpolations temporelles et spatiales

## LES MASQUES

- Animer les propriétés des Masques (*Feather / Expansion / Forme / ...*)
- Importer des tracés Illustrator/Photoshop sous forme de masques
- Dessiner un Masque avec l'outil Plume
- Appliquer des effets à un Masque
- Réaliser un Morphing

## LES CACHES

- Créer des incrustations à l'aide des caches (*Alpha / Luminance / ...*)
- Utiliser un métrage comportant une couche Alpha

## LES EXPRESSIONS

- Créer des expressions
- Parenter des Propriétés aux expressions

## LA 3D

- Convertir un calque 2D en 3D
- Paramétrer les vues 3D
- Paramétrer les propriétés d'un calque 3D
- Gérer les axes
- Importer des fichiers 3D depuis d'autres logiciels
- Créer un calque Cinema 4D Lite

## TRACKING

- Utiliser le tracker et l'outil stabilisation

## ÉCLAIRAGE

- Choisir un type de lumière
- Régler les propriétés des éclairages
- Animer des éclairages

## CAMÉRA

- Paramétrer les réglages optiques (*focale / profondeur de champ / ouverture*)
- Animer une caméra

## LES EFFETS

- Utiliser les effets de Keying (*fond vert*)
- Utiliser les effets de Cache / de Temps / de Matte
- Créer des sliders afin de contrôler les effets

## TRAVAUX PRATIQUES

- Créer une animation 3D complexe avec des animations d'éclairage et de caméras
- Animation d'un objet mécanique