

AFTER EFFECTS : COMPOSITING

POPULATION CONCERNEE & PREREQUIS

- Graphistes, web designers, réalisateurs de bannières Web et mobiles.
- Maîtriser les bases de l'animation d'After effects ou bien avoir suivi le stage After effects bases.

PRESENTATION

After Effects est la solution standard d'animation pour tous les écrans (web, mobile, tv, cinéma). Il permet à tout graphiste familier de l'environnement Adobe de réaliser trucages et effets animés avancés au format vidéo, séquences d'images, HTML5 (SVG). Ce module-ci met en pratique la réalisation de trucages audiovisuels pour la réalisation de génériques de série ou de clips à l'aide d'incrustations et de traitement graphique des séquences vidéo.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Appliquer des effets colorimétriques (effet vintage, valorisation d'images ternes).
- Créer des animations de formes organiques complexes
- Traiter une incrustation à partir d'une captation sur fond vert.
- Utiliser un tracker pour incruster un élément sur un décor en mouvement ou stabiliser une image.

MOYENS PEDAGOGIQUES ET D'ENCADREMENT - FOAD

- **Méthodologie** : L'ensemble des techniques abordées sera déployé à travers une variété d'études de cas inspirés de projets réels (bannière, générique de série, datavisualisation, clip musical, pub...)
- **Durée** : 21h00 dont 3 x 6h en visio + 3h00 en autonomie.
- **Tarif** : 1250 € HT – 1500 € TTC
- **Outil** : plateforme LMS Orkestra de Keyro – les participants y trouvent aussi bien les exercices et vidéos que les liens de connexion en visio et les documents pédagogiques et aussi l'émargement et l'évaluation satisfaction.
- **Conditions** : Bloc de compétences professionnelles orienté métier, déclaré non certifiant, soit indépendant d'un diplôme d'état. La démarche pédagogique est opérationnelle. Elle vise à conduire la pratique de l'outil à chaque étape de la formation.
- **Nombre de participants** : 4 à 8 participants
- **Modalités** : 100% distanciel. Chaque stagiaire doit être équipé d'un ordinateur connecté, et des licences opérationnelles pour la pratique dispensée durant toute la formation.
- **Moyens mis en œuvre** :
 - ☑ Apports méthodologiques & théoriques
 - ☑ Exercices pratiques
 - ☑ Support de formation remis à chaque participant via la plateforme
 - ☑ Partages d'expérience transversale (multiplexage d'outils en multimédia, usages selon les secteurs d'activité)

CONTENU

➤ JOUR 1 : VISIO

- Détournage
 - Incrustation à partir d'une captation sur fond vert
 - Incrustation à partir d'une captation par luminance (jet d'encre, goutte de lait)
 - Gestion des intrications de séquences avec masques, alpha et luminance
- Masquage avec Particules 2D
 - Simulation de formes aux propriétés organiques (metaballs, pinceau, goutte d'eau, éponge)
 - Transposition d'un effet de particules 3D en animation 2D
 - Utilisation d'animations organiques comme modèles d'incrustation par masquage

➤ JOUR 2 : VISIO

- Suivi de mouvement
 - Utilisation du tracker de suivi de mouvement
 - Utilisation du stabilisateur d'images
- Colorimétrie
 - Utilisation de filtres colorimétriques (colorisation, décolorisation, niveaux, gamma, courbes, effets prédéfinis, textures de pellicules)
- Graphisme
 - Utilisation de filtres graphiques (déformation, géométrie)

➤ TRAVAIL EN AUTONOMIE

- Réaliser un générique de série TV
 - Réalisation d'une animation à partir d'indications données sur la plateforme Orkestra et une vidéo du travail fini
 - Exportation puis publication de l'animation sur la plateforme

➤ JOUR 3 : VISIO

- Synthèse des ateliers
 - Finalisation des travaux d'atelier
 - Présentation des travaux
 - Correction et déblocage de situations
 - Trucs et astuces
 - Bilan prospectif

ANIMATION

Arzhur CAOUISSIN : formateur en animation et interactivité depuis 2001 (Gobelins, Pyramyd, INA, Appax designs, PLB). Auteur de 6 ouvrages (Eyrolles, Pearson). Auteur de tutoriels (Elephorm).