

## Adobe After Effects® .....Niveau1

### PUBLIC CONCERNE

Ce stage s'adresse aux vidéastes, monteurs vidéos, créateurs multimédia, et créateurs de sites Web.

### PRE-REQUIS

Très bonne connaissance de l'environnement informatique. La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement recommandée.

### OBJECTIFS

Ce stage vous permettra d'acquérir les techniques des effets spéciaux et du compositing en vidéo numérique.

*Adobe After Effects* est un logiciel de compositing qui permet de créer des effets spéciaux et des animations graphiques pour tous supports à partir de n'importe quel type de sources. L'origine d'*After Effects* remonte au début des années 90 à Rhode Island où CoSA (Company of Science & Arts) développe PACo (PICS Animation Compiler) un logiciel multi-résolution de traitement vidéo.

Cela abouti en 1992 à la sortie de Egg et l'année suivante à la présentation du premier *After Effects* au Mac World de San Francisco. Ensuite CoSA est racheté par Aldus qui est racheté par Adobe qui sortira la version 2 d'*After Effects* en 1994.

- 1995 Adobe sort *After Effects 3*, c'est cette version aboutie qui lancera le logiciel sur le marché.
- 1999 version 4 avec la première traduction en français.
- 2001 version 5 apporte la 3D et les expressions.
- 2003 version 6 le scripting, le parentage et Textacy son fabuleux générateur de texte.
- 2005 version 7 une nouvelle interface avec un son éditeur de graphique mais peu de nouveautés à part le mode HDR 32 bits.
- 2007 : *After Effects* devient CS3 et introduit les Shape Layers, l'animation du texte en 3D et l'outil de déformation Marionnette.

### PROGRAMME

#### Introduction

Contraintes de post-production  
Notion de formats, de codecs

#### Animation 2D : bases

Interface utilisateur et espace de travail  
Préférences et modèles de rendu  
Importation et gestion des médias  
Planification et organisation des projets  
Paramétrage des compositions  
Notions de keyframe et de couche  
Création de repères dans la timeline  
Gestion et synchronisation des couches  
Options de prévisualisation  
et commandes d'affichage  
Options de rendu

#### Animation 2D : paramètres avancés

Interpolation spatiale des keyframes  
Interpolation temporelle des keyframes  
Précision de la vitesse d'interpolation  
Comparaison des méthodes d'interpolation  
Assistants d'image clé standards  
éditeur de graphes

#### Compositing 2D : bases

Gestion des couches: hiérarchie des plans  
Création automatique des séquences  
Duplication, scission des couches  
Définition des points d'entrée et de sortie  
Gestion des compositions gigognes  
Création et paramétrage de "solides"

#### Compositing 2D : transparence et masques

Animation et interpolation de masque  
Module d'interpolation avancé des masques  
Contrôle de la couche alpha  
Gestion des modes de transfert  
Caches par approche en alpha et en luminosance

#### Compositing 2D : effets de vitesse

Extension temporelle et remappage temporel  
Options d'animation et de compositing avancées  
Dessin et lissage de trajectoire  
Tremblement et alignement

#### Compositing 2D : effets standards

Calques d'effets  
Effets de texte  
Nombreuses animations de texte avancées

#### Rendu et compression

Optimisation du projet  
Intégration dans la chaîne de post-production  
Productivité : fonction de pré-rendu et création de doublure  
Formats d'exportation polyvalents  
Exportation au format Flash