

AFTER EFFECT

Motion design



Prise en charge tout ou partie selon votre OPCO

● Durée de la formation

4 jours (28 heures)

Présentiel ou à distance

● Public visé

Salariés

D'entreprises

● Pré-requis

Connaissance de base de la communication visuelle

OBJECTIFS

- Réaliser une série d'animations avec les techniques du motion design.

MODALITÉS & CONDITIONS D'ACCÈS

- Salarié : inscription auprès de nos services
- Formation mixte : présentiel et distanciel
- Formation accessible aux personnes en situation de handicap (centre de formation ERP5)

ÉVALUATION

- Évaluations formatives : évaluations en cours de formation
- Évaluation sommative : en fin de formation
- A l'issue de la formation : délivrance d'une attestation de formation stipulant les acquis du participant.

DATES & LIEU DE FORMATION

- Plusieurs sessions tout au long de l'année.
Calendrier sur le site Internet
www.emeraude-formation.com
- Lieu : au centre de formation—123 cours Balguerrie
Stuttenberg—33300 BORDEAUX
- *Nombre de stagiaires par session : 1 à 4 Participants*

CONTENU

Réaliser une série d'animations avec les techniques du motion design

Créer des effets visuels

- Utiliser les calques d'effets
- Gagner du temps en enregistrant des animations prédéfinies : principe d'automatisation
- Utiliser et animer les styles de calques hérités de Photoshop

S'initier au motion design

- Créer des animations de texte élaborées
- Paramétrer des morphings de tracés vectoriels
- Gérer des transitions dynamiques
- Contrôler la stabilisation et le tracking de vidéos

Identifier les besoins et choisir la technique appropriée pour gérer les couches alpha

- Créer et animer les masques vectoriels
- Contrôler les modes de transfert et les modes de fusion
- Exploiter les caches en alpha et en luminance
- Incruster les titres sur une image vidéo
- Appréhender la technique de keying

Contrôler les effets de vitesse

- Paramétrer les ralentis, accélérés et gels d'image

S'initier à la 3D

- Comprendre l'interface 3D
- Manipuler les calques 3D, les lumières, les ombres et les caméras
- Réaliser des animations simples sur les axes XYZ

Finaliser le projet

- Optimiser et archiver les projets et les métrages
- Perfectionner les rendus et les compressions
- Choisir les formats d'exportation vidéo pour un usage broadcast, pour le Web et pour les terminaux mobiles