

## S'initier au Motion Design avec After Effects - Niveau 1

Vidéos animées en 2D/3D à base d'incrustations textuelles, visuelles ou encore d'effets spéciaux... le Motion Design est aujourd'hui omniprésent en communication digitale ! Il offre en effet une multitude de possibilités pour mettre en scène vos messages clés et créer l'impact auprès de vos cibles.

Que vous soyez communicant, graphiste ou que vous souhaitiez développer de nouvelles compétences fortes sur le marché, la maîtrise du logiciel After Effects vous permettra de penser et créer vos contenus de façon différenciante et émergente.

### CONTACTEZ-NOUS



06.28.42.10.13

Du lundi au vendredi de 11h à 18h30  
Le samedi sur RDV de 9h à 11h



[formation@mycomanager.com](mailto:formation@mycomanager.com)

Un de nos conseillers vous répondra sous 2 jours ouvrés !

35h

2 100€

### Format intensif en 5 jours

Présentiel ou classe virtuelle  
Démarrage tous les mois

### Du lundi au vendredi

Matin de 9h à 12h30  
Après-midi de 13h30 à 17h



Entre 3 et 8 apprenants  
par session

### VENIR JUSQU'À NOUS



Nos formations en présentiel ont lieu au 9 Cité de Trévisse, Paris 9.



Cadet - Ligne 7  
Grands Boulevards - Lignes 8 et 9



Cadet - Lignes 26,32,43,45,85  
Paradis ou Petites écuries- Ligne 39



Indigo Paris Montholon  
Rue Rochambeau, 75009 Paris



Bleue - Trévisse Station n°9113

### SITUATION DE HANDICAP



En cas de situation de handicap nécessitant des adaptations spécifiques, n'hésitez pas à contacter notre référente handicap, Audrey Mercier au 06.28.42.10.13 ou par email à [audrey@mycomanager.com](mailto:audrey@mycomanager.com)



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser les principales fonctionnalités d'After Effects
- Savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations vidéo
- Apprendre à mettre en scène des illustrations et logos
- Professionnaliser l'habillage de vidéos

## MOYENS & SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

- Chaque apprenant dispose d'un poste de travail équipé des logiciels nécessaires à la formation
- Chaque élément du programme comporte une partie théorique qui est immédiatement mise en application via des exercices concrets (60% / 40%)
- Un support synthétique est diffusé tout du long de la formation
- 1 clé USB est offerte et remise à chaque apprenant contenant leurs travaux et réalisations effectués tout au long de la session
- Évaluation continue



## CONDITIONS MATÉRIELLES

- Ordinateur sur environnement PC dernière génération avec clavier/souris
- Un retour vidéo du formateur se fait via un vidéoprojecteur
- Connexion internet illimité via Wi-Fi



## EVALUATION

- Des exercices inhérents aux parties clés seront réalisés par chaque apprenant et commentés par le formateur
- Questionnaire d'évaluation des acquis en fin de stage
- Questionnaire d'évaluation de la qualité de la formation



## PROFIL DES PARTICIPANTS

Opérationnels de la communication et du marketing ; graphistes et tous types de créateurs de contenu digital - freelance ou en entreprise - souhaitant exploiter les fondamentaux du Motion Design pour créer des vidéos.

## PRÉREQUIS

- Être à l'aise avec un environnement PC ou MAC (Ouvrir une session / Se connecter à Internet / Copier des fichiers / Téléchargement d'un fichier)
- Avoir des notions sur un logiciel de conception graphique (Photoshop ou équivalent) ou de montage vidéo (Première ou équivalent)
- Savoir rechercher des ressources sur internet (recherche de média, audio vidéo, etc.)

**Un quizz auto-administré par le participant permettra de confirmer que la formation correspond à son profil et ses besoins.**



## APPLICATIONS DIRECTES

- Animer des logos
- Incruster des éléments animés dans des vidéos
- Créer des bannières et des transitions animées
- Animer des images fixes (dessins ou images vectorielles)
- Accélérer ou ralentir des vidéos
- Faire des incrustations fond vert / bleu
- Créer des effets spéciaux basiques
- Exporter vos créations selon les formats de diffusion



## PROFIL DU FORMATEUR

- Entrepreneur
- Formateur expérimenté
- Motion Designer actif

# PROGRAMME DÉTAILLÉ

## Découvrir Adobe After Effects et les outils de la suite Adobe (1h)

- Connaître les fonctionnalités
- Connaître les autres logiciels de la suite Adobe
- Comprendre les différentes utilisations

## Expliquer les notions de base de la vidéo (2h)

- Découvrir les formats vidéo et les formats de compression (\*.mp4 / \*.h264 / \*.mov / ...)
- Comprendre les formats des pixels
- Utiliser le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur
- Différencier les modes colorimétriques

## Utiliser l'interface d'After Effects (2h)

- Découvrir et personnaliser les différents panneaux
- Maîtriser la Timeline
- Utiliser le panneau métrage
- Découvrir le panneau composition

## Compiler une vidéo (1h)

- Découvrir Adobe Média Encoder
- Choisir les paramètres de rendus
- Vérifier les codecs
- Gérer la file d'attente de rendu

## Utiliser les outils fondamentaux d'After Effects (3h)

- Créer une nouvelle composition
- Configurer la composition en taille et durée
- Créer un solide
- Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue et configuration du solide
- Utiliser les attributs du solide dans la Timeline : point d'ancrage, position, échelle, rotation, opacité
- Utiliser le chronomètre de la Timeline
- Maîtriser la tête de lecture

### Exercice

Paramétrer une interface personnalisée  
Durée : 30 min



### Exercice

Exporter au format vidéo un exercice précédemment créé  
Durée : 15 min



### Exercices

Importer différents supports (audio, vidéo, vectoriel, etc.)  
Durée : 15 min

Faire un montage avec les supports précédemment importés  
Durée : 30 min



# PROGRAMME DÉTAILLÉ

## Travailler avec les images clés (4h)

- Modifier un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents
- Créer des images clés
- Comprendre la notion d'interpolation entre 2 images clés
- Créer des images clés de trajectoire
- Modifier les trajectoires
- Ouvrir et paramétrer l'éditeur graphique de vitesse
- Lisser la vitesse « à l'éloignement » / « à l'approche »
- Maîtriser les principes des courbes de vitesse
- Modifier les trajectoires avec les points d'ancrages et les poignées
- Comprendre les particularités du point d'ancrage
- Pré visualiser l'animation



### Exercice

Animation des propriétés de plusieurs solides pour créer une transition (Position, Échelle, Rotation, etc.)

Durée : 1h30

## Générer des masques (2h)

- Utiliser les outils de formes pour créer des masques
- Déformer les masques avec les outils plume
- Animer les propriétés des masques
- Maîtriser le masque de suivi



### Exercices

Appliquer des effets à une zone précise d'une vidéo  
Durée : 30 min

Détourer un élément en mouvement dans une vidéo  
Durée : 30 min

## Utiliser les effets, réglages et déformations de l'image (3h)

- Utiliser les différents flous
- Utiliser les déformations
- Tester les générateurs
- Régler les couleurs avec la correction colorimétrique
- Corriger la netteté



### Exercices

Étalonner un plan  
Durée : 30 min

Appliquer et animer différents types d'effets sur un métrage  
Durée : 1h

# PROGRAMME DÉTAILLÉ

## Utiliser les calques de formes (2h)

- Gestion des calques de forme
- Les formes prédéfinies
- Création avec les outils
- Construction étape par étape

### Exercice

créer et animer plusieurs formes pour qu'elle se transforme en objet différents (un téléphone en tablette puis en ordinateur)

Durée : 1h



## Détourer une image fond vert/bleue (1h)

- Utiliser l'effet adapter (Keylight)
- Apprendre les réglages
- Utilisez un masque complémentaire

### Exercice

Détourer une personne sur fond vert pour l'incruster dans un autre décor

Durée : 30mn



## Cache par approche (1h)

- Comprendre le fonctionnement des caches par approche
- Utiliser différents types de calques (solide, texte, métrage, etc.)

### Exercice

Créer une introduction de vidéo avec un texte et une vidéo en fond de ce texte

Durée : 30mn



## Utiliser les outils de suivi de mouvement (5h)

- Utiliser le suivi à 1 point
- Choisir le positionnement du tracker
- Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance
- Choisir la cible
- Analyser un métrage
- Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul
- Apprendre les bases de l'addons "Mocha"

### Exercices

Suivre les mouvements d'une vidéo et les appliquer à des objets

Durée : 30mn

Remplacer le fond d'écran d'un ordinateur par une vidéo

Durée : 2h



# PROGRAMME DÉTAILLÉ

## Utiliser le remappage temporelle (2h)

- Ralenti, accéléré et arrêt sur image
- Adapter la rythmique
- Interpolations d'image : fluidifier les ralentis et accélérés



### Exercice

Ralentir puis faire un arrêt sur image d'un métrage  
Durée : 30mn

## Appréhender la 3D (1h)

- Les principes de base
- Présentation de l'espace 3D
- Manipulations des calques 3D
- Ajouter les calques caméra et lumières
- Animation des caméras



### Exercice

Créer un texte et une animation de caméra dans un environnement 3D  
Durée : 30mn

## Découvrir les expressions (1h)

- Découvrir les expressions : Tremblement ou Wiggle
- Apprendre les expressions Loop In/Out



### Exercice

Créer une animation qui boucle sans clé d'animation  
Durée : 30mn

## Application finale Durée : 2h



Un exercice de fin consistera en la production d'une animation réalisée à partir d'un logo fictif. Chaque production sera présentée individuellement à un jury de professionnels de la communication et/ou de l'image qui appréciera l'application des compétences techniques mises en œuvre ainsi que le résultat esthétique.