



FORMATION - MOTION DESIGN / 3D

Compositing avec After Effects

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A

■ Durée

5 Jours - 35 Heures

■ Objectifs

Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel Adobe After Effects permettant de réaliser compositing et effets visuels.

■ Pré-requis

Connaître les fonctionnalités de base du logiciel Adobe After Effects ([programme Motion Design avec After Effects – Initiation](#)).

■ Modalités d'inscription

L'admission du candidat se fait sur la base :

- D'un questionnaire préalable dans lequel le candidat détaille ses compétences, ses acquis, ses formations et études et son objectif professionnel
- D'un entretien (téléphonique ou face à face, selon les cas) avec le responsable des formations, de la pédagogie et de la coordination des programmes afin de valider l'admission et répondre aux questions du candidat

■ Méthode pédagogique

Formation présentielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

■ Matériel pédagogique

Un ordinateur Mac ou PC par personne équipé de la dernière version logiciel Adobe After Effects. Support de cours fourni.

■ Modalités d'évaluation

Evaluation en fin de parcours type QCM ou questions ouvertes. Exercices pratiques.

■ Public

Toute personne souhaitant être formée aux principes fondamentaux du trucage, des effets



visuels et du compositing sur le logiciel After Effects. Professionnel de la post-production. Vidéaste. Professionnel de la communication. Graphiste.

■ Accessibilité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

■ Programme

Filtres vidéo et remappage temporel

- Introduction au monde de l'image numérique et des effets visuels
- Identifier les propriétés d'un métrage filmé : cadence, résolution, format des pixels, durée
- Créer une composition à partir d'un métrage. Les codes temporels
- Modifier l'apparence d'un métrage – les filtres vidéo disponibles dans After Effects
- Négatif, sépia, loupe, miroir. Le mélangeur de couches
- Comprendre les modes de fusion et leur utilisation créative
- Modifier la géométrie d'un métrage. La perspective des quatre coins
- Modifier la vitesse d'un métrage filmé. Ralentis et accélérations

Masquage

- Création de masques vectoriels dans After Effects
- Contours progressifs fixes et à largeur variable
- Opérations booléennes sur les masques : ajouter, soustraire, intersection
- La rotoscopie manuelle : animation du paramètre tracé d'un masque
- Effets Roto-pinceau et Améliorer le contour. Images de base, étendues et contours correctifs
- Amélioration de la couche alpha d'un masque
- Masquage par différence et masquage par extraction
- Masquage en chrominance et luminance (chroma et luma keying). L'effet Keylight
- Problèmes liés à l'incrustation par chrominance. Décontamination d'un contour
- Caches par approche et caches mobiles
- Transférer l'information de luminance d'un calque sous forme de transparence à un autre

Suivi de mouvement et stabilisation d'un métrage

- Suivi de point, rotation et échelle. Application d'une image sur une surface
- L'approche caméra. Reconstitution de la trajectoire d'une caméra réelle
- Intégration d'objets 2D et 3D dans un métrage filmé
- Stabilisation de l'image. Compenser les mouvements indésirables d'un métrage filmé



à la main

- Suivi de visage. Appliquer une correction colorimétrique isolée
- Le suivi de mouvement planar avec Mocha Pro
- Suppression automatique des objets avec le module Supprimer

Matte painting

- Règles de base du compositing. Comprendre la perspective et la parallaxe
- Peinture traditionnelle et images de synthèse. Ordre des objets dans une scène
- Création d'un environnement 3D numérique
- Le point de fuite central. Création d'un décor infini
- Projections caméra sur un décor modélisé
- Recréer un éclairage virtuel pour simuler celui du tournage

Ajustements finaux pour un composite crédible

- Rajout d'ombres portées
- Assortir les différentes sources d'une composition
- Atténuer les différences de couleurs entre les sources vidéo. Les filtres colorimétriques
- Comprendre le grain du film ou du capteur numérique
- Supprimer ou rajouter du grain à un métrage pour l'intégrer dans une composition

Mise à jour le 14 avril 2026