

Motion design avec Adobe After Effects – CP FFP

Une formation complète au motion design avec le logiciel Adobe After Effects.

Objectifs :

Maîtriser les fonctionnalités et les procédures principales pour réaliser du Motion Design avec Adobe After Effects.

Public :

Toute personne souhaitant être formée aux principes fondamentaux de l'animation en motion design. Professionnels de la post-production, vidéastes, professionnels de la communication, graphistes.

Durée : 10 jours -70 heures

Pré-requis :

Il est fortement recommandé de déjà pratiquer un logiciel de la suite Adobe tels que Photoshop ou Illustrator.

Méthode pédagogique :

Formation présentielle et/ou distancielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques sur les logiciels. Les travaux des stagiaires sont visualisés et analysés avec le formateur. Apprentissage par la pratique d'exercices.

Modalités d'évaluation :

Evaluation en continu (Questionnaires techniques et exercices) puis, en fin de parcours, travail final évalué par un jury. Un Certificat Professionnel est délivré si, à l'issue des évaluations de compétences, le minimum de points requis est obtenu. Taux de réussite 2021 : 93,4% %.

Formateurs Expérimentés :

Formateurs spécialisés dans le domaine technique enseigné. Professionnels du motion design, ils sont experts dans les logiciels enseignés. Ils sont en prise directe avec les réalités du métier, ses évolutions.

Certification :

Certification Professionnelle FFP : Vidéo en motion design - Fondamentaux et bases techniques

Suivi à la suite d'une formation :

Suivi téléphonique : nous restons à votre disposition pour toutes vos questions.

Effectif :

Groupe (Maximum 8 personnes) ou individuel.

Matériel pédagogique :

Un ordinateur Mac ou PC et dernière version du logiciel. Support de cours fourni.

Responsable formation :

Programme

MODULE 1 : After Effects – Initiation (5J – 35h)

MODULE 2 : After Effects – Perfectionnement (5J – 35h)

Illustration vectorielle et animations simples

- Comprendre les deux principaux modes de création et stockage des images numériques : *bitmap* (jpg, gif, png) et *vecteurs* (eps, svg, ai)
- Création d'un objet stylisé 2D en utilisant les courbes de Bézier
- Les aplats de couleur et les dégradés
- Création d'une collection homogène de pictogrammes pour la communication visuelle
- Création d'une composition équilibrée à partir d'éléments vectoriels
- Les cinq propriétés de base d'un calque
- Animations simples par image clés : position, rotation, échelle
- Tweening (in-between frames) et interpolation. Trajectoires de mouvement
- Préparer un sujet pour un film de motion design

Animation avancée

- Les accélérations et ralentis dans une animation
- Interpolation spatiale et temporelle. L'éditeur de graphiques
- Types d'images clés – lissage à l'approche / éloignement, maintien, déplacement dans le temps
- Le parentage et les animations composées. Calques et objets nuls
- Importation de documents Illustrator et Photoshop multi-calque
- Création et paramétrage d'un bras articulé (FK et IK)
- Création et paramétrage d'un squelette de personnage (rigging) avec DUIK
- Préparer un storyboard pour un film de motion design

Animation de texte

- Introduction au motion design avec l'animation de texte
- Création de titres animés avec After Effects
- Application d'un effet sur une partie d'un calque de texte – le sélecteur de plage
- Utilisation du sélecteur de plage pour une animation lettre par lettre
- Effets aléatoires – le sélecteur de tremblement
- Rendu d'un découpage pour le film de motion design

Calques de forme

- Les outils de conception graphique dans le logiciel : outils géométriques et plume
- Comprendre la différence entre les masques et les calques de forme
- Structure et hiérarchie d'un calque de forme
- Les modificateurs des calques de forme : fusionner, répétition, tremblements...
- Les tracés libres : créer une forme personnalisée en utilisant l'outil plume
- Réaliser un morphing en déplaçant les sommets un tracé vectoriel
- Passerelles entre les logiciels Adobe Illustrator et After Effects

Espace 3D et rendus

- L'espace 3D dans Adobe After Effects. L'axe de la profondeur (Z)
- Déplacer et faire tourner un calque dans les trois dimensions
- Ajouter et animer des lumières et une caméra
- Comprendre la compression vidéo, types de compression (avec et sans pertes de qualité)
- Comprendre la différence entre un multiplexeur et un codec
- Effectuer le réglage des paramètres d'export dans After Effects et Media Encoder
- QCM : vérification des acquis de la semaine

Animations 3D avancées

- Placement des calques en vue de la création d'un décor en 3D
- Vues de perspective et vue orthogonales. Division de la fenêtre composition
- Paramètres avancés des lumières et surfaces. Projeter et accepter des ombres
- Paramètres avancés des caméras. Réduire la profondeur de champ
- Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Suivi de mouvement et lancer de rayon

- Suivi de point, rotation et échelle d'un métrage filmé
- Reconstitution de la trajectoire d'une caméra et intégration d'un texte 3D dans un métrage
- Les moteurs de rendu raytracing et Cinema 4D dans After Effects
- Extrusion d'un texte et d'un calque de forme
- La passerelle entre les logiciels Cinema 4D et After Effects – le plugin Cineware
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Systèmes de particules

- Comprendre le fonctionnement d'un système de particules : Emetteur, particules, forces
- Les systèmes de particules intégrés au logiciel : Particle Systems II, Laboratoire de Particules
- Création d'un rideau de neige et d'une flamme avec le laboratoire de particules
- Le générateur de vagues et les ondes radio
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Les expressions

- Introduction aux expressions et à leur cas d'utilisation : comment programmer After Effects
- Comprendre les paramètres et les valeurs
- Ecrire des expressions automatiques avec l'icône de sélection. Modifier une expression
- Expressions répétitives (sinus, cosinus) et exponentielles
- Expressions aléatoires (wiggle, random)
- Construire un système de contrôle pour une scène avec les expressions
- Extraire l'intensité sonore d'un fichier audio et l'utiliser pour animer d'autres calques
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Intégration d'After Effects dans un flux de travail

- La passerelle Dynamic Link entre Premiere Pro, After Effects et Media Encoder
- Installation et activation de scripts et plug-ins
- Préparer le déplacement d'un projet : le système de dépendances et de liens
- QCM : vérification des acquis de la semaine
- Rendu du film de motion design réalisé dans la semaine

