

Formation Truquiste

■ Durée :	10 jours (70 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	3 875,00 € HT (standard) 3 100,00 € HT (remisé)
■ Public :	Graphiste et webmaster
■ Pré-requis :	Maîtriser l'outil informatique et avoir des connaissances de base d'un ou plusieurs logiciels de retouches d'images numériques
■ Objectifs :	Maîtriser les principales fonctionnalités d'After Effects - savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations destinées au web ou à la vidéo ' Appréhender la transversalité avec les autres produits de la suite Adobe : Photoshop, Illustrator et Premiere Pro. Maîtriser les expressions pour l'animation - Utiliser les émetteurs de particules - Travailler des compositions et des éclairages complexes en 3D - Gérer un projet
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AUD102791-F

Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Découvrir Adobe After Effects

Apprendre son histoire
 Connaître les fonctionnalités
 Comprendre les différentes utilisations

Expliquer les notions de base de la vidéo

Découvrir les formats vidéo et les formats de compression : .mp4 / .h264 / .mov / ...
 Comprendre les formats des pixels
 Différencier les modes colorimétriques
 Utiliser le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur
 Comprendre des principaux formats graphiques : AI / .PSD / .JPEG / .PNG

Utiliser l'interface d'After Effects

Découvrir le panneau effets
 Découvrir le panneau composition
 Maîtriser la time Line
 Utiliser le panneau métrage
 Régler les paramètres de l'interface
 Personnaliser les préférences

Atelier : paramétrer un espace de travail personnalisé

Utiliser les outils fondamentaux d'After Effects

Créer une nouvelle composition
 Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue

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 time line : point d'ancrage, position, échelle, rotation, opacité
Utiliser le chronomètre de la time line
Comprendre la navigation temporelle
Maîtriser la tête de lecture (instant courant)

Atelier : modifier les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Travailler avec les images clés

Modifier un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents
Créer des images clés
Comprendre la notion d'interpolation entre 2 images clés
Modifier les trajectoires avec les points d'ancrages et les poignées
Comprendre les particularités du point d'ancrage
Prévisualiser l'animation
Modifier des paramètres de la composition
Dimensionner
Modifier la durée
Hiérarchiser différents calques

Atelier : animer les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Importer des images

Créer des compositions en fonction du métrage
Importer un métrage dans une composition
Mettre à l'échelle
Modifier le point d'ancrage : outil déplacement arrière

Atelier : créer différentes animations en fonction du point d'ancrage

Animer et maîtriser la vitesse

Créer des images clés de trajectoire
Modifier les trajectoires
Aligner un métrage par rapport à la trajectoire
Déplacer dans le temps des images clés
Ouvrir et paramétrer l'éditeur graphique de vitesse

Lisser la vitesse à l'éloignement / à l'approche
Maîtriser les principes des courbes de vitesse

Ateliers : animer des objets sur des trajectoires, créer des accélérations et décélérations

Importer des vidéos, personnaliser les compositions

Importer des métrages vidéo
Utiliser des règles et repères

Atelier : placer des métrages de manière précise dans une composition

Générer des masques

Utiliser les outils de formes pour créer des masques
Déformer les masques avec les outils plume
Animer les propriétés des masques

Atelier : animer des masques sur des fichiers vidéos

Détourer un sujet

Utiliser l'effet Keylight pour détourer un sujet sur fond vert
Insérer le sujet dans un décor
Utiliser des effets pour rendre l'incrustation réaliste
Utiliser l'outil de rotoscoping, découvrir ses particularités

Atelier : détourer un sujet et l'incruster dans un décor

Ecrire un script et créer d'un storyboard

Comprendre la phase de conception
Définir l'idée, le message et la cible d'une vidéo
Structurer un récit : introduction, développement, conclusion
Rédiger un script clair et exploitable
Apprendre à découper un texte en séquences animées
Comprendre le rôle du storyboard dans la préparation d'une animation
Représenter visuellement les plans, transitions et mouvements
Utiliser des outils de storyboard (papier, Photoshop, Illustrator, ou Storyboarder)
Générer un storyboard grâce à l'IA (Higgsfield, ChatGPT, Ltx Studio)
Synchroniser le storyboard avec le script et la bande-son
Préparer les visuels nécessaires à l'animation sous After Effects

Atelier : Écrire un mini-script et concevoir un storyboard pour une courte animation de 10-20 secondes

Préparer un fichier Photoshop pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo de Photoshop
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Photoshop
Gérer les styles de calques modifiables

Atelier : créer une animation avec des fichiers Photoshop

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator
Recharger un métrage
Remplacer un métrage
Importer des fichiers multiples

Atelier : créer une animation avec des fichiers Illustrator

Suivre et stabiliser les mouvements

Utiliser le suivi à 1 point
Interpréter un métrage en cas d'entrelacement
Suivre les mouvements dans le panneau calque
Transformer en position, échelle, rotation
Choisir le positionnement du tracker
Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance
Analyser un métrage
Ajuster le tracker
Choisir la cible
Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul

Atelier : suivre des mouvements vidéos et les appliquer à des objets

Stabiliser un élément avec un suivi à 2 points

Suivre les mouvements dans le panneau calque
Transformer en position, échelle, rotation

- Choisir le positionnement du tracker
- Analyser un métrage
- Ajuster le tracker
- Choisir de la cible
- Appliquer la stabilisation

Atelier : stabiliser une vidéo « caféinée »

Réaliser une approche caméra

- Analyser le métrage
- Ajuster les paramètres pour une meilleure analyse
- Ajuster la taille de la cible
- Choisir la cible
- Créer un texte et une caméra
- Créer un solide
- Créer un objet nul

Atelier : insérer un élément fixe dans une vidéo

Utiliser les effets, réglages et déformations de l'image

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

Atelier : créer une animation avec divers effets

Compiler une vidéo

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

Atelier : exporter une série de vidéos avec des paramètres spécifiques

Animer en 3D sans métrage extérieur

Découvrir les principe de la 3D sous After Effects
Modifier les calques 2D vers 3D
Utiliser les vues multiples pour positionner des calques en 3D
Créer des caméras
Paramétrer les caméras
Animer les caméras
Personnaliser les options de caméra
Créer des lumières
Découvrir les type de lumières
Animer les lumières
Utiliser des calques solides, Illustrator ou Photoshop
Personnaliser les options de lumières
Personnaliser les options de projection d'ombres
Personnaliser les options de surface

Atelier : créer des animations d'objets 3D

Animer en 3D avancée avec métrage extérieur

Personnaliser les effets et paramètres prédéfinis
Utiliser l'assistant d'images clés
Utiliser l'éditeur de graphique
Utiliser les expressions existantes :
Tremblement ou wiggle
Boucle : loop out ou in

Atelier : créer un générique 3D sur une vidéo, utiliser des expressions pour animer

Utiliser la transversalité avec Premiere Pro

Utiliser Adobe Dynamic Link pour importer dans Premiere sans rendu
Exporter une séquence After Effects vers une composition liée Premiere Pro
Modifier la composition sous After Effects et basculer vers Premiere : modification prise en compte

Atelier : remplacer des plans dans une séquence Première pro par des compositions After Effects et mettre à jour dans Premiere pro

Rappel des essentiels d'After Effects

Utiliser l'interface d'After Effects
Créer une nouvelle composition et la configurer
Création de solide et de forme
Utiliser et animer les attributs d'un solide et d'une forme : point d'ancrage, position, échelle, rotation et opacité
Comprendre le fonctionnement du point d'ancrage
Importer des images et des vidéos
Utiliser les règles et les repères

Animer et maîtriser la vitesse

Créer des images clés de trajectoire
Modifier les trajectoires
Aligner un métrage par rapport à la trajectoire
Déplacer dans le temps des images clés
Ouvrir et paramétrer l'éditeur graphique de vitesse
Lisser la vitesse à l'éloignement / à l'approche
Maîtriser les principes des courbes de vitesse

Ateliers : animer des objets sur des trajectoires, créer des accélérations et décélérations

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator
Recharger un métrage
Remplacer un métrage
Importer des fichiers multiples
Découverte et maîtrise de l'outil Marionnette

Atelier : importer puis animer un personnage créé sur Illustrator

Préparer un fichier Photoshop pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo de Photoshop
Préparer les calques
Utiliser les options d'importation de fichiers Photoshop
Gérer les styles de calques modifiables

Atelier : Créer un parallaxe

Générer des masques

Utiliser les outils de formes pour créer des masques

Déformer les masques avec les outils plume

Animer les propriétés des masques

Atelier : animer des masques sur des fichiers vidéo

Générer des caches

Utiliser un solide ou une forme pour créer un cache

Incruster une vidéo dans un texte grâce à un cache

Atelier : animation avec des caches sur des fichiers vidéo

Réaliser un suivi à 1 point

Utiliser le suivi à 1 point

Suivre les mouvements dans le panneau calque

Transformer en position, échelle, rotation

Choisir le positionnement du tracker

Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance

Analyser un métrage

Ajuster le tracker

Choisir la cible

Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul

Atelier : suivre des mouvements vidéo et les appliquer à des objets

Réaliser un suivi à 2 points

Utiliser le suivi à 2 points

Suivre les mouvements dans le panneau calque

Transformer en position, échelle, rotation

Choisir le positionnement du tracker

Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance

Analyser un métrage

Ajuster le tracker

Choisir la cible

Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul

Atelier : suivre des mouvements vidéos et les appliquer à des objets

Réaliser un suivi à 4 points pour de l'incrustation

- Utiliser le suivi perspective des 4 coins
- Choisir les positionnements des trackers
- Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance
- Analyser un métrage
- Ajuster les trackers
- Choisir un solide comme cible
- Se servir du solide pour procéder à l'incrustation

Atelier : suivre des mouvements vidéos et les appliquer à des objets

Effacer un élément

- Créer un masque et le faire suivre l'élément à supprimer
- Découvrir la fenêtre Remplissage d'après le contenu
- Générer un calque de remplissage

Atelier : effacer un élément d'une vidéo

Réaliser une approche caméra

- Analyser le métrage
- Ajuster les paramètres pour une meilleure analyse
- Ajuster la taille de la cible
- Choisir la cible
- Créer un texte et une caméra
- Créer un solide
- Créer un objet nul

Atelier : insérer un élément fixe dans une vidéo

Travailler avec Mocha

- Comprendre le rôle de Mocha
- Découvrir son interface
- Créer un suivi planaire
- Gérer plusieurs plans de suivi
- Exporter le suivi vers After Effects
- Appliquer le suivi sur un objet nul, un texte ou un solide
- Réutiliser les données de suivi sur plusieurs calques
- Gérer les décalages entre la zone suivie et la cible

Supprimer un élément avec Mocha et Photoshop

Atelier : Supprimer un élément d'une vidéo, suivre des mouvements vidéo et les appliquer à des objets

Créer des émetteurs de particules

Prendre en main les principes des émetteurs

Maîtriser les principes : gravité, longévité, ...

Paramétrer les différents réglages

Maîtriser particule systems II et particules world

Animer sur des calques solides

Atelier : animer des effets de poussière, fumée, pluie, ... ou liquides via les émetteurs

Animations de textes

Animer des textes à l'aide des outils par défaut

Utiliser l'outil de création de Texte

Maîtriser les paramètres de texte : taille, couleur, contours, interlignage, alignement

Créer une animation de texte à l'aide d'animations prédéfinies

Découvrir les options des animations prédéfinies

Éditer l'animation prédéfinie

Renommer une animation prédéfinie

Atelier : créer un générique avec plusieurs apparitions de textes

Animer des textes à l'aide de ressources tierces

Configurer l'installation d'un fichier d'animation prédéfinie

Découvrir l'animation prédéfinie Amortype

Comprendre le fonctionnement d'Amortype

Configurer une animation à l'aide des paramètres d'Amortype

Configurer l'installation d'un fichier de script

Découvrir le script TextEvo

Comprendre le fonctionnement et l'interface de TextEvo

Configurer une animation via les paramètres de TextEvo

Atelier : Créer une vidéo en typographie animée à destination des réseaux sociaux

Animer avec les expressions

Découvrir les expressions et les langages de programmation
Parcourir la bibliothèque d'expression d'After Effects
Utiliser les expressions élémentaires : wiggle, loop, time
Paramétrer les variables des expressions
Utiliser les expressions et le parentage de propriétés
Contrôler des expressions à l'aide du paramètre glissière
Créer des expressions grâce à ChatGPT

Atelier : animer facilement plusieurs éléments à l'aide d'expressions

Animer un personnage ou un objet simple

Importer les fichiers à animer (Photoshop ou Illustrator)
Utiliser l'outil Coins marionnettes
Créer des clés d'animation pour un mouvement réaliste
Lisser la vitesse
Utiliser l'animation dans un arrière plan plus complexe

Atelier : animer un personnage ou un objet dans une composition plus complexe

Animer en 3D

Rappel : principe de la 3D sous After Effects
Travailler les calques 2D vers 3D
Utiliser les vues multiples pour positionner les objets en 3D
Créer et paramétrer des caméras
Utiliser des caméras à 1 nœud ou 2 nœuds
Utiliser la profondeur de champ
Maîtriser la distance de mise au point
Utiliser l'ouverture
Animer les propriétés de la caméra
Créer des lumières
Choisir et paramétrer les types de lumières
Animer les lumières
Régler les options de lumières
Régler les options de projection d'ombre
Régler les options de surface des calques 3D
Préparer et importer des fichiers avec l'outil point de fuite Photoshop pour animer en 3D

Atelier : animer des éléments multiples en 3D. Créer des scènes 3D complexes avec des animations d'éclairage

Créer et gérer les formes 3D

Découvrir les différentes formes 3D disponibles
Appliquer des textures

Atelier : créer des formes et leur appliquer des textures

Audio

Importer un fichier audio dans une composition
Faire apparaître le spectre audio
Synchroniser les animations sur le spectre audio

Atelier : animer un spectre audio, synchroniser des animations sur un fond sonore

Les objets graphiques essentiels

Comprendre le principe des objets graphiques essentiels
Créer un modèle d'objet graphique essentiel
Gérer les contrôles et les propriétés
Exporter un modèle (.MOGRT)

Atelier : créer un objet graphique essentiel

Découvrir et utiliser des scripts dans After Effects

Comprendre les scripts et les extensions
Où trouver et installer des scripts
Découverte de différents scripts
Créer un script grâce aux IA

Exportation

Découvrir les paramètres les plus optimisés pour un export vidéo
Exporter grâce à la File d'attente de rendu en H264
Exporter tout en gardant la transparence
Exporter en JSON
L'export via Media Encoder

Atelier : exporter une vidéo à destination multiple