

Formation Motion design et animation de personnages avec After Effects

Durée :	10 jours (70 heures)
Tarifs inter-entreprise :	4 475,00 CHF HT (standard) 3 580,00 CHF HT (remisé)
Public :	Graphiste, webmaster et motion designer
Pré-requis :	Maîtriser l'outil informatique et avoir des connaissances de base d'un ou plusieurs logiciels de retouches d'images numériques
Objectifs :	Maitriser l'animation d'éléments graphiques dans After Effects pour diffuser un message. Maitriser le suivi de mouvement pour faciliter l'incrustation d'éléments graphiques dans une vidéo. Maitriser la 3D dans After Effects. Maitriser les expressions. Maitriser les objets graphiques essentiels et la relation avec Premiere Pro. Maîtriser les fonctionnalités avancées d'After Effects. Améliorer et automatiser les animations avec Duik.
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">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 :	<ul style="list-style-type: none">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 :	Certificat d'obtention fourni à l'issue de la présentation orale
Référence :	AUD102792-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

Rappel des essentiels d'After Effects

Utiliser l'interface d'After Effects

Découvrir le panneau effets

Découvrir le panneau composition

Maîtriser la time Line

Utiliser le panneau métrage

Régler les paramétrages de l'interface

Personnaliser les préférences

Atelier : paramétrier 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 timeline : point d'ancrage, position, échelle, rotation, opacité

Utiliser le chronomètre de la timeline

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

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 un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents

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 paramétrier 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

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 : animation de masques sur des fichiers vidéos

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

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

Les expressions

Maitriser les objets nuls et les expressions

Utiliser l'éditeur d'expressions

Parcourir la bibliothèque de fonctions

Utiliser l'expression time

Utiliser l'expression wiggle

Utiliser l'expression LoopIn/LoopOut

Créer un calque d'objet nul

Lier un effet à une expression pour créer un contrôleur

Atelier : créer un écran-titre à la façon d'un Stop Motion

Animer du son

Convertir du son en images clés

Créer des expressions à l'aide de liens de parenté entre les propriétés d'un calque

Changer l'intensité d'une expression en modifiant ses calculs

Atelier : animer un battement de cœur à l'aide d'expressions

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator

Préparer les calques sur Illustrator

Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator

Recharger un métrage

Remplacer un métrage

Importer des fichiers multiples

Convertir un fichier Illustrator en calque de forme

Travailler avec les calques de formes

Comprendre le fonctionnement des calques de forme

Créer plusieurs formes dans un calque

Utiliser les options d'animation du menu Ajouter

Utiliser les caches alpha

Atelier : créer une animation de logo avec des fichiers Illustrator

Illustrations 2D

Articuler un personnage avec les outils par défaut d'After Effects
Préparer ses fichiers Illustrator et Photoshop à l'animation
Utiliser le calque d'Objet Nul
Utiliser l'outil Point d'Ancre

Atelier : Créer une animation de personnage

Créer une esthétique d'animation traditionnelle sur un motion design

Animer des textures à l'aide d'expressions
Paramétriser les modes de fusion d'un calque
Configurer un calque d'effet
Calibrer l'effet Turbulences
Calibrer l'effet Postérisation Temporelle
Découvrir les options de styles de calques

Atelier : créer un filtre donnant à une animation vectorielle un aspect plus "animation traditionnelle"

Utiliser les effets pour créer des animations 2D

Calibrer une précomposition
Utiliser l'outil Marionnette
Paramétriser l'effet Onde Progressive
Ajouter de l'ondulation à un calque de forme
Combiner les effets Flou Gaussien et Niveaux

Atelier : animer le visage et la coiffure d'un personnage.

Les suivis de mouvement

Suivre les mouvements
Utiliser le suivi à 1 point
Interpréter un métrage en cas d'entrelacement
Travailler les bruits et grains
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

Suivre en perspective des 4 points

Choisir le positionnement des trackers

Analyser le métrage

Ajuster les trackers

Choisir la cible

Détourer un élément

Découverte de l'outil Roto-pinceau

Comprendre le fonctionnement de l'outil Roto-pinceau : effet, créer une zone de premier plan, une zone d'arrière-plan, optimisation de l'outil dans son usage.

Utiliser l'outil Améliorer le contour pour les zones complexes

Atelier : suivre les mouvements de la surface d'un téléphone pour changer le contenu de l'écran

Interpréter les mouvements d'une caméra via l'Approche Caméra

Utiliser l'Approche Caméra sur un métrage vidéo

Configurer sa cible : sa taille et ses points d'accroche

Créer un calque de texte à partir d'une cible

Atelier : Intégrer un motion design dans un métrage où la caméra se déplace

La 3D

Animer en 3D sans métrage extérieur

Découvrir les principes 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

Paramétrier les caméras

Animer les caméras

Personnaliser les options de caméra

Créer des lumières

Découvrir les types de lumières

Animer les lumières

Utiliser des calques solides, Illustrator ou Photoshop

Atelier : animer une photo à la façon d'une caméra multiplane avec des fichiers Photoshop

Paramétriser les lumières et les caméras

Personnaliser les options de lumières

Personnaliser les options de surface

Distinguer la différence entre les deux moteurs de rendu 3D : 3D classique et C4D

Créer des formes en relief

Personnaliser les options de projection d'ombres

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 des animations d'objets en relief

Interaction avec Premiere Pro

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 Première pro

Configurer ses propres Objets Graphiques Essentiels

Exporter une composition After Effects en Objet Graphique Essentiel

Intégrer un Objet Graphique Essentiel sur Premiere Pro

Décliner un Objet Graphique essentiel sur une séquence Premiere Pro

Atelier : créer une séquence d'ouverture des titres pour un journal télévisé

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

Découvrir Duik

Quelle est son histoire

Quelles sont ses différentes utilisations, ses fonctionnalités

Installer le plugin Duik

Installer la dernière version de Duik

Faire apparaître l'interface Duik dans After Effects

Atelier : installer Duik et l'ouvrir dans After Effects

Parcourir l'interface de Duik

Utiliser le panneau Setup :

Structures

Liens et contraintes

Automations

Contrôleurs

Outils

Utiliser le panneau animation :

Images clés

Outils d'animation

Panneau Caméra

Utiliser le panneau d'outils d'Entrée/Sortie

Importation

Exportation

Utiliser le panneau Réglages

Atelier : découvrir l'interface de Duik

Travailler les automations

Liste

Tremblement

Rebond

Oscillation

Clignotement

Roue

Boucleur

Atelier : animer un véhicule en 2D. Animer un décor 2D

Maîtriser les liens et contraintes

Apréhender les notions de parentage

Utiliser les avantages du parentage Duik

Parenter constraint

Parenter à travers les compositions...

Atelier : animer des objets composés complexes

Utiliser les connecteurs

Comprendre les différents type de connexion

Maîtriser les contrôleurs

Atelier : animer un cycle jour/nuit. Animer un visage expressif

Utiliser le rigging

Comprendre le fonctionnement du rigging

Découvrir les différents types de structures

Utiliser autorig & IK

Utiliser les différents types de contrôleurs

Utiliser les effecteur

Atelier : animer un objet mécanique , un personnage entier et un animal

Animer avec Duik

Gérer les images clés avec Duik

Utiliser le « Clétoyeur »

Dupliquer les animations

Passer de IK/FK

Utiliser le mixeur d'animations

Utiliser la feuille d'expo

Utiliser le remappage temporel

Extraire les contrôleurs

Atelier : créer un cycle de marche bipède et un cycle de marche quadripède

Travailler avec les caméras

Utiliser les guides de cadrage

Utiliser les caméra 2D

Utiliser les lien d'échelle en Z

Utiliser le rig de caméra

Atelier : animer un paysage 2D en parallaxe, suivre un personnage 2D avec animation de la caméra