





## Programme de la formation

### After Effects® CC - Les fondamentaux

-  En groupe sur site
-  28 heures sur 4 jour(s)
-  Salarié en poste, Indépendant et dirigeant · De 1 à 5 participants
-  2 100 € Net de taxe par participant

### Description courte

Dans cette formation alliant théorie et pratique, vous apprendrez à utiliser After Effects CC® afin de concevoir des animations graphiques et du motion design 2D. Simple et efficace, cette formation complète vous permettra une prise en main rapide au travers d'une pédagogie déjà approuvée en enseignement supérieur orienté Motion Design.

### Profil des participants

- Graphiste / Infographiste
- Webdesigner
- Monteur
- Truquiste
- Concepteur 3D

### Prérequis

- Avoir de bonnes connaissances de l'environnement informatique (Pc ou Mac)
- Avoir déjà utilisé un logiciel de la suite Adobe® (Photoshop, Illustrator, Indesign...)
- Posséder une **licence ou une version d'évaluation fonctionnelle** d'[After Effects®](#).

### Objectifs

Dans cette formation, vous apprendrez à créer des animations graphiques efficaces avec After Effects®.

### Aptitudes et compétences visées / attestées

À l'issue de cette formation, vous serez capable :

- de créer des animations avec une couche transparente (canal Alpha)
- d'utiliser les effets 2D et 3D natifs
- d'exploiter la puissance de l'environnement 3D du logiciel
- de créer des rendus optimisés et les intégrer dans une chaîne de production

### Contenu

#### 01/ Introduction

- Présenter le formateur
- Appréhender le Motion Design
- Connaître les enjeux de la formation

## 02/ Aborder les Notions théoriques

- Différencier les modes colorimétriques
- Comprendre les principaux formats graphiques

## 03/ Préparer son projet

- Paramétrer son poste de travail
- Organiser son projet After Effects®

## 04/ Reconnaître les différents médias

- Importer et utiliser des médias

## 05/ Découvrir l'interface du logiciel

- Découvrir les panneaux « Projet », « Effets » et « Info »
- Comprendre le panneau « Composition »
- Maitriser la timeline

## 06/ Utiliser les outils de base d'After Effects®

- Créer et paramétrer une composition
- Apprendre les propriétés d'animation
- Travailler avec les différents type de calques
- Comprendre les modes de fusion
- Gérer les couches RVB et le canal Alpha

## 07/ Travailler avec des images clés

- Créer et modifier des images clés
- Travailler avec les poignées et les trajectoires

## 08/ Maitriser la vitesse des animations

- Appréhender l'interpolation spatiale
- Appréhender l'interpolation temporelle
- Utiliser les différents lissage de clés
- Ouvrir et contrôler l'éditeur graphique
- Créer des flous de mouvement
- Paramétrer les options de prévisualisation
- Utiliser des presets pour animer des textes

## 09/ Générer des masques

- Créer des masques avec les outils de formes
- Animer des propriétés de masques
- Suivre une trajectoire et gérer l'orientation

---

## 10/ Produire des caches

- Appliquer un cache
- Animer et améliorer un cache

## 11/ Manipuler les calques de formes

- Créer un calque vectoriel
- Ajouter des effets aux calques vectoriels
- Convertir des formes vectorielles depuis Illustrator®

## 12/ Parenter et grouper des calques

- Utiliser l'objet nul
- Précomposer ses animations

## 13/ Travailler dans l'environnement 3D d'After Effects®

- Découvrir et paramétrer l'interface en 3D
- Utiliser les calques Textes 3D
- Créer des caméras 3D
- Manipuler les lumières 3D

## 14/ Utiliser des effets sur un métrage

- Ajuster la colorimétrie
- Corriger la netteté
- Appliquer des bruits et grains
- Ajouter de l'esthétisme
- Générer des déformations
- Simuler de la perspective
- Manipuler les générateurs de textes

## 15/ Concevoir des transitions

- Ajouter des effets de transition
- Créer des transition personnalisées

## 16/ Éditer et manipuler un montage

- Éditer et découper un calque
- Inverser et remapper un calque
- Remplacer un métrage

## 17/ Suivre et stabiliser les mouvements (tracking)

- Suivre le mouvement à 1 point
- Suivre le mouvement à 2 points
- Tracker un mouvement en perspective
- Exporter les données vers un objet nul

## 18/ Exporter et compresser

- Découvrir la file d'attente de rendu
- Exporter avec Adobe® Média Encoder
- Comprendre les codecs de compression
- Optimiser des rendus

### 19/ Assembler et archiver un projet

- Relier les fichiers manquants
- Réduire le projet
- Rassembler les fichiers

### 20/ Trucs et Astuce + Bonus du formateur

#### Pédagogie et organisation

Un dossier contenant les exercices des différents modules

#### Positionnement et Modalités d'évaluation des acquis

Un QCM de début de formation permettra de visualiser le niveau de connaissance de départ de chaque participant(e).

Une courte vidéo réalisée par chaque stagiaire permettra de valider les compétences demandées en fin de formation.

#### Mode de validation

Certificat de fin de formation

#### Modalités et délai d'accès

La clôture des inscriptions aura lieu **15 jours** avant le début de la prestation.

#### Référent handicap

**PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP :** (*mise en place de compensation...*)

**Contact :** Référent handicap 02 51 84 95 55 / 06 28 70 45 28 / [nadiahadjeri@cadresenmission.com](mailto:nadiahadjeri@cadresenmission.com)

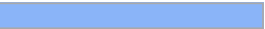
#### Intervenant

**Emmanuel "Mano" Rheny**

- Motion Designer depuis 2006
- Enseignant & Formateur en Motion design depuis 2016

#### Évaluations

3 inscriptions depuis le 12/10/2023

Taux d'acquisition des compétences :  **100 %** (3 évaluations)

Satisfaction des apprenants :  **4.8/5** (3 évaluations)