After Effects Initiation : les bases du motion design

CAPCOM'ART
CAPEB / Cité de l'artisanat
1A ch de la Rollande
84 00 AVIGNON

3 jours soit 21h de formation

Débutants, graphistes, vidéastes

Nb de participants : 5p max – 1p min

Place de parking – Rampe – Toilettes – Ascenseur

Prérequis : aisance avec l'ordinateur et la gestion de fichiers

Objectifs généraux :

- Acquérir les bases du motion design dans After Effects
- Animer logos, textes et habillages en s'aidant des assistants IA
- Projet fil rouge : l'habillage d'une vidéo : logo animé, générique de 10 secondes et bandeau de titre (lower third).

Objectifs opérationnels :

- Structurer un projet en compositions et précompositions
- Animer avec des images clés et maîtriser l'interpolation
- Animer formes, textes et logos importés d'Illustrator
- Détourer un sujet avec le Roto-pinceau et le Masque d'objet
- Utiliser l'Assistant IA (bêta) et des expressions simples générées par IA, en les comprenant
- Exporter via Media Encoder et créer un modèle d'animation graphique pour Premiere

Intervenant(e) :

Sébastien Looren, formateur PAO, vidéo et motion design, graphiste et directeur artistique (25 ans d'expérience)

Moyens et méthode pédagogiques

Ordinateurs – Projecteur – Licences Adobe Creative Cloud à jour avec crédits génératifs – Connexion internet – Casques audio

Les méthodes pédagogiques s'alterneront, entre apports théoriques, démonstrations, exercices guidés et ateliers en autonomie, autour d'un projet fil rouge. Chaque après-midi se termine par un atelier IA (15h15-17h00) appliqué au projet. Des supports pédagogiques seront remis aux stagiaires.

Modalités d'évaluations

Evaluation des acquis

QCM et évaluation du projet final

L'habillage complet, noté sur la fluidité des animations, l'organisation du projet et la qualité du rendu.

Evaluation de la formation
Une grille d'évaluation de la formation permettra de mesurer la compatibilité de la formation avec les attentes des stagiaires et d'ajuster les contenus des objectifs initiaux.
Une attestation individuelle de fin de stage mentionnant l'intitulé et la nature de l'action de formation, les objectifs, un résumé du programme, la date, durée et lieu de la formation ainsi que les résultats de l'évaluation des acquis sera remise à chaque stagiaire.

Tarifs : 1 155 € (21 h) soit 55 €/h de formation

Délai d'accès : 11 jours ouvrés avant le début de la formation

Dates : à définir

Contenu

1er jour

Matin

De 09h à 10h30
- Interface, compositions, calques, propriétés de transformation, images clés

De 10h30 à 10h45 **Pause**

De 10h45 à 12h30
- Exercice guidé appliqué au projet fil rouge

De 12h30 à 13h30 **Pause déjeuner**

Après-midi

De 13h30 à 15h00
- Interpolation, lissage, graphique de vitesse
- Animation du logo importé d'Illustrator

De 15h00 à 15h15 **Pause**

De 15h15 à 17h00 **Atelier IA**
- Assistant IA (bêta) pour explorer l'interface et organiser le projet, puis vérification de chaque action

2ème jour

Matin

De 09h à 10h30
- Calques de forme, texte animé, animateurs de texte

De 10h30 à 10h45 **Pause**

De 10h45 à 12h30
- Exercice guidé appliqué au projet fil rouge

De 12h30 à 13h30 **Pause déjeuner**

Après-midi

De 13h30 à 15h00
- Masques, caches, modes de fusion, précompositions
- Bandeau de titre

De 15h00 à 15h15 **Pause**

De 15h15 à 17h00 **Atelier IA**
- Expressions wiggle et loopOut générées par un assistant, puis modifiées à la main

3ème jour

Matin

De 09h à 10h30
- Roto-pinceau et Masque d'objet : texte placé derrière le sujet

De 10h30 à 10h45 **Pause**

De 10h45 à 12h30
- Exercice guidé appliqué au projet fil rouge

De 12h30 à 13h30 **Pause déjeuner**

Après-midi

De 13h30 à 15h00
- File de rendu, Media Encoder, modèle d'animation graphique

De 15h00 à 15h15 **Pause**

De 15h15 à 17h00 **Atelier IA**
- Masque d'objet contre rotoscopie manuelle
- Fond de générique généré avec Firefly
- Évaluation des acquis : QCM et présentation du projet final

After Effects Perfectionnement : 3D, compositing et automatisation

CAPCOM'ART
CAPEB / Cité de l'artisanat
1A ch de la Rollande
84 00 AVIGNON

3 jours soit 21h de formation

Motion designers, vidéastes

Nb de participants : 5p max – 1p min

Place de parking – Rampe – Toilettes – Ascenseur

Prérequis : pratique régulière du logiciel ou Initiation suivie ; test de positionnement

Objectifs généraux :

- Maîtriser le rigging, la 3D native et le compositing dans After Effects
- Intégrer des éléments générés et automatiser la production avec l'IA
- Projet fil rouge : un spot de 30 secondes pour une marque et un modèle d'animation graphique réutilisable dans Premiere.

Objectifs opérationnels :

- Construire des animations pilotées par des contrôles et des expressions (rigging)
- Créer en 3D native : maillages paramétriques, matériaux Substance, caméra, profondeur de champ
- Composer : suivi de mouvement, incrustation, Masque d'objet, Remplissage d'après le contenu
- Intégrer des éléments générés (Firefly, Runway) en les raccordant à la lumière et au grain du plan
- Confier des tâches multi-étapes à l'Assistant IA (bêta) sur l'ensemble du projet
- Livrer des modèles d'animation graphique pour les monteurs et des animations web légères au format Lottie

Intervenant(e) : Sébastien Looren, formateur PAO, vidéo et motion design, graphiste et directeur artistique (25 ans d'expérience)

Moyens et méthode pédagogiques

Ordinateurs – Projecteur – Licences Adobe Creative Cloud à jour avec crédits génératifs – Connexion internet – Casques audio

Les méthodes pédagogiques s'alterneront, entre apports théoriques, démonstrations, exercices guidés et ateliers en autonomie, autour d'un projet fil rouge. Chaque après-midi se termine par un atelier IA (15h15-17h00) appliqué au projet. Des supports pédagogiques seront remis aux stagiaires.

Modalités d'évaluations

Evaluation des acquis

QCM et évaluation du projet final
Soutenance du spot et démonstration du modèle d'animation graphique dans Premiere.

Evaluation de la formation
Une grille d'évaluation de la formation permettra de mesurer la compatibilité de la formation avec les attentes des stagiaires et d'ajuster les contenus des objectifs initiaux.
Une attestation individuelle de fin de stage mentionnant l'intitulé et la nature de l'action de formation, les objectifs, un résumé du programme, la date, durée et lieu de la formation ainsi que les résultats de l'évaluation des acquis sera remise à chaque stagiaire.

Tarifs : 1 155 € (21 h) soit 55 €/h de formation

Délai d'accès : 11 jours ouvrés avant le début de la formation

Dates : à définir

Contenu

1er jour

Matin

De 09h à 10h30
- Audit des pratiques

De 10h30 à 10h45
Pause

De 10h45 à 12h30
- Graphique de valeurs, parentage, contrôles d'effets

De 12h30 à 13h30
Pause déjeuner

Après-midi

De 13h30 à 15h00
- Expressions et rigging : liaisons, contrôles curseur et case à cocher

De 15h00 à 15h15
Pause

De 15h15 à 17h00
Atelier IA
- Assistant IA (bêta) : un système d'expressions sans code, puis relu, commenté et documenté

2ème jour

Matin

De 09h à 10h30
- 3D : maillages paramétriques, matériaux Substance, caméra, profondeur de champ

De 10h30 à 10h45
Pause

De 10h45 à 12h30
- Exercice guidé appliqué au projet fil rouge

De 12h30 à 13h30
Pause déjeuner

Après-midi

De 13h30 à 15h00
- Compositing : suivi, incrustation, Masque d'objet, Remplissage d'après le contenu

De 15h00 à 15h15
Pause

De 15h15 à 17h00
Atelier IA
- Générer une texture, un fond ou un plan (Firefly, Runway) et l'intégrer : lumière, grain, flou

3ème jour

Matin

De 09h à 10h30
- Modèles d'animation graphique pour Premiere
- Import SVG

De 10h30 à 10h45
Pause

De 10h45 à 12h30
- Export Lottie pour le web

De 12h30 à 13h30
Pause déjeuner

Après-midi

De 13h30 à 15h00
- Rendu, optimisation des performances

De 15h00 à 15h15
Pause

De 15h15 à 17h00
Atelier IA
- Assistant IA sur un projet volumineux : réorganisation et diagnostic
- Bilan du temps gagné
- Évaluation des acquis : QCM et présentation du projet final