

## Formation Motion designer

|                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ■ <b>Durée :</b>                                               | 10 jours (70 heures)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| ■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>                             | 4 475,00 € HT (standard)<br>3 580,00 € HT (remisé)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| ■ <b>Public :</b>                                              | Graphiste, webmaster et motion designer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ■ <b>Pré-requis :</b>                                          | Maîtriser l'outil informatique et avoir des connaissances de base d'un ou plusieurs logiciels de retouches d'images numériques                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| ■ <b>Objectifs :</b>                                           | 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. |
| ■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>                                                                                          |
| ■ <b>Modalités d'évaluation :</b>                              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul>                                                    |
| ■ <b>Sanction :</b>                                            | Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| ■ <b>Référence :</b>                                           | AUD102792-F                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |

|                                               |                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Note de satisfaction des participants:</b> | Pas de données disponibles                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Contacts :</b>                             | commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Modalités d'accès :</b>                    | Possibilité de faire un devis en ligne ( <a href="http://www.dawan.fr">www.dawan.fr</a> , <a href="http://moncompteformation.gouv.fr">moncompteformation.gouv.fr</a> , <a href="http://maformation.fr">maformation.fr</a> , etc.) ou en appelant au standard. |
| <b>Délais d'accès :</b>                       | Variable selon le type de financement.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Accessibilité :</b>                        | Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à <a href="mailto:referenthandicap@dawan.fr">referenthandicap@dawan.fr</a> , 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 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 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
- Hierarchiser 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
- 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**

Maîtriser 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'Ancrage

### **Atelier : Créer une animation de personnage**

## **Créer une esthétique d'animation traditionnelle sur un motion design**

Animer des textures à l'aide d'expressions

Paramétrer 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

Paramétrer l'effet Onde Progressive

Ajouter de l'ondulation à un calque de forme

Combinaison des 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  
Paramétrer 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**

### **Paramétrer 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 Premiere 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 automatisations**

Liste  
Tremblement  
Rebond  
Oscillation  
Clignotement  
Roue  
Boucleur

## **Atelier : animer un véhicuel 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 « Cléttoyeur »

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**