

Stage pratique de 3 jour(s)  
Réf : MDF

## Participants

Graphistes, motion designers, truquistes, professionnels de la vidéo ou chargés de communication.

## Pré-requis

Avoir des connaissances de base d'After Effects.

## Dates des sessions

### PARIS

11 jan. 2021, 12 avr. 2021  
10 mai 2021, 25 août. 2021  
22 sep. 2021

## Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices à réaliser (50 à 70% du temps).

## Compétences du formateur

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## Moyens pédagogiques et techniques

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.

• A l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.

• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation

# Motion Design, créer des animations avec After Effects

Ce cours vous permettra de créer, adapter et développer des identités visuelles à partir de contenus animés, audiovisuels et interactifs. Vous aborderez la gestion des calques de forme, l'interpolation spatiale et temporelle, les animations dans l'espace 3D ainsi que la mise en production.

## OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Maîtriser les calques de formes et les masques  
Savoir animer dans l'espace 3D, placer la caméra et la lumière  
Contrôler la gestion temporelle et l'interpolation spatiale  
Créer, finaliser et produire des animations en fonction des contraintes vidéos

### 1) Calques de formes et masques

### 2) Création d'animations avancées

### 3) Gestion des animations de texte

### 4) Les compositions de calques 3D

### 5) Animation dans l'espace 3D

### 6) Finalisation et production des projets

## Travaux pratiques

Productions variées tout au long du stage.

## 1) Calques de formes et masques

- Gestion des calques de forme.
- Les formes prédéfinies et les Add-ons.
- Création avec les outils.
- Construction étape par étape.
- Opération de peinture.
- Opération de tracé.

### Travaux pratiques

*Création de formes animées : symbole de chargement animé en boucle. Silhouette d'un personnage qui court à partir d'un détourage par masque.*

## 2) Création d'animations avancées

- Créer une trajectoire avec des courbes de Bézier.
- Orientation automatique 2D : faire suivre une image sur un chemin.
- Interpolation spatiale et temporelle.
- Utiliser l'éditeur de graphiques.
- Interpolation linéaire, Bézier ou Maintien.
- Déplacement dans le temps.
- Animations types : balancier et rebond.

### Travaux pratiques

*Animation graphique : construction des formes et remappage temporel.*

## 3) Gestion des animations de texte

- Mise en forme et animation.
- Ajout de police TypeKit.
- Système d'animation.
- Activer l'ordre aléatoire.
- Utilisation des sélecteurs de tremblement.

### Travaux pratiques

*Apparition d'un logo : synchronisation de l'animation sur le son.*

## 4) Les compositions de calques 3D

- Les principes de base.
- Présentation de l'espace 3D.
- Réglages de l'interface pour un travail efficace.
- Manipulations des calques 3D.
- Ajouter les calques caméra et lumières.
- Assemblage des calques avec l'accrochage.
- Régler les lumières et les ombres.

### Travaux pratiques

*Animation de forme dans l'espace 3D : création de calque de forme animé étape par étape avec animation de caméra.*

## 5) Animation dans l'espace 3D

- Réduction de transformations.

ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

- Orientation automatique en 3D.
- Animation des caméras.

#### **Travaux pratiques**

*Création d'une typographie cinétique.*

### **6) Finalisation et production des projets**

- Espace de travail colorimétrique.
- Optimisation et archivage des projets.
- Choix des codecs d'encodage.
- File d'attente de rendu, paramètres de rendu et module de sortie.
- Rendu vidéo, format de pixels, rendu de trames.

#### **Travaux pratiques**

*Effectuer une sauvegarde de tous ses projets sur un disque externe.*