Devictio formations

MAGNIS FORMATION by Devictio

PiXio by Devictio

PROGRAMME

Formation Motion Design avec After Effects perfectionnement

TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

SOFT SKILLS

MARQUE EMPLOYEUR

HANDICAP

PARCOURS CERTIFIANTS

PRÉVENTION

CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNELLE

depuis 2007

Qualiopi processus certifié

Certification qualité délivrée au titre de la catégorie **«Actions de formation»**

PARMI NOS THÉMATIQUES

Devictio formations

Informatique & Management

- Informatique / Bureautique
- PAO - 3D - Vidéo
- Web / E-Marketing
- Management / Communication
- Juridique / Comptabilité
- Commercial / Efficacité professionnelle
- Handicap
- QVCT / RPS
- Marque employeur
- Parcours certifiants

MAGNIS FORMATION by Devictio

Sécurité & Prévention

- AIPR
- SST (Sauveteur Secouriste du Travail) / MAC SST
- Habilitations électriques
- CACES
- Manipulation d'extincteurs
- Hygiène alimentaire
- Travail en hauteur
- CSE SSCT
- Geste & posture TMS
- Sécurité Incendie

Pixio by Devictio

E-Learning & Développement personnel

- Langues étrangères
- Développement commercial DISC & WPMOT
- Développement personnel
- E-learning
- Marketing Entreprise
- Parcours en digital

DES FORMATIONS
QUALIFIANTES ET CERTIFIANTES

> *Tous nos formateurs sont des consultants et des professionnels* **experts dans leur domaine** *d'intervention [...]*

VOUS ÊTES

Une entreprise et vous souhaitez développer les compétences de vos salariés ? Renforcer votre marque employeur ? Renforcer la prévention et la sécurité dans vos locaux ?

Un particulier (salarié ou demandeur d'emploi) et vous souhaitez acquérir ou renforcer vos compétences sur les outils informatiques, en soft sills ou en développement personnel ? Obtenir une certification professionnelle ?

NOS SOLUTIONS

Formation en groupe ou sur-mesure, en centre ou sur site. Présentiel, distanciel, e-learning, apprentissage mixte (blended learning). Nos stages comprennent des mise en situation et de nombreux travaux pratiques. Nos certifications professionnelles vous permettrons de mettre en avant votre expertise.

NOS FORMATEURS

Nos formateurs sont à la fois professionnels et intervenants, ils vous font bénéficier de leur expérience professionnelle cumulée à leur compétence pédagogique. Quel que soit votre niveau, ils sauront vous écouter et vous accompagner pour vous aider à acquérir toutes les compétences nécessaires.

FAITES NOUS PART **DE VOTRE PROJET**

04 72 64 25 19
formation@devictio.fr

Formation Motion Design avec After Effects perfectionnement

Référence : PV3MOT168

Nombre de stagiaires max : 5

Modalités d'inscription :
Les inscriptions sont possibles :

- **Jusqu'à 48 heures avant le début de la formation**, sous réserve des places disponibles, pour les financements en **autofinancement ou via le plan de développement des compétences de l'entreprise**.
- **Environ 4 semaines avant le début de la formation** pour les demandes de financement auprès d\'un **OPCO** ou de **France Travail**, afin de permettre l'instruction du dossier.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap :
Devictio s'engage à favoriser l'accès à ses formations aux personnes en situation de handicap. Pour étudier les possibilités d'adaptation de la formation à vos besoins, nous vous invitons à contacter notre référent handicap :

- 04 72 64 25 19
- formation@devictio.fr

Public visé :

- Motion designers.
- Graphistes et infographistes.
- Directeurs artistiques.
- Monteurs vidéo.
- Vidéastes et réalisateurs.
- Chargés de communication.
- Créateurs de contenus.
- Professionnels de l'audiovisuel.
- Utilisateurs réguliers d'Adobe After Effects souhaitant perfectionner leurs techniques d'animation graphique.

Objectifs :

- Appliquer les principes avancés de l'animation au motion design.
- Créer des mouvements plus naturels, dynamiques et expressifs.
- Maîtriser précisément le timing, le spacing et les courbes d'animation.
- Créer des animations secondaires et des décalages temporels complexes.
- Construire des animations procédurales à l'aide d'expressions.
- Créer des contrôleurs permettant de piloter plusieurs propriétés.
- Concevoir des systèmes graphiques paramétriques et réutilisables.
- Réaliser des morphings et des animations complexes de formes.
- Préparer et animer une illustration ou un personnage articulé.
- Utiliser l'outil Marionnette pour créer des déformations contrôlées.
- Créer une scène en 3D avec des caméras, des lumières et de la profondeur de champ.
- Structurer et optimiser un projet complexe destiné à une production professionnelle.

Compétences visées :

- Analyser un brief et définir une intention de mouvement.
- Appliquer les principes d'anticipation, d'amorti, de dépassement et de mouvement secondaire.
- Contrôler précisément la vitesse, le rythme et la trajectoire d'un élément.
- Combiner plusieurs animations afin de créer un mouvement cohérent.
- Créer et adapter des expressions avancées.
- Automatiser des animations grâce à des contrôleurs.
- Créer des compositions modulaires et paramétriques.
- Réaliser des animations de formes et de typographies avancées.
- Créer un rig simple pour une illustration ou un personnage.
- Créer un cycle d'animation court.
- Mettre en scène des éléments graphiques dans un environnement 3D.
- Optimiser, consolider et archiver un projet professionnel.

Moyens techniques et pédagogiques :

Méthodes pédagogiques

- Démonstrations réalisées par le formateur.
- Apports méthodologiques et techniques.
- Analyse d'animations et de projets professionnels.
- Exercices pratiques progressifs.
- Mises en situation professionnelles.
- Études de cas.
- Travaux individuels et collectifs.
- Corrections commentées.
- Accompagnement individualisé.
- Réalisation d'un projet de synthèse.

- Un poste informatique par participant.
- Adobe After Effects dans une version récente.
- Adobe Media Encoder.
- Adobe Illustrator et Adobe Photoshop pour la préparation de certains fichiers.
- Adobe Premiere Pro si nécessaire pour tester certains éléments graphiques.
- Vidéoprojecteur ou écran de présentation.
- Fichiers d'exercices fournis pendant la formation.
- Ressources graphiques, sonores et audiovisuelles.
- Support pédagogique numérique remis en fin de formation.

Modalités d'évaluation :

Une évaluation pédagogique (orale et/ou écrite) est effectuée à la fin de votre formation afin d'attester l'acquisition de connaissances.Exercice de synthèse.

Validation de la formation :

- Une attestation individuelle de fin de formation est remise au participant.
- L'attestation mentionne l'intitulé de la formation, sa durée, les objectifs travaillés et les résultats de l'évaluation des acquis.

Pré-requis :

- Être autonome dans l'utilisation courante d'Adobe After Effects.
- Savoir créer, paramétrer et organiser des compositions et des précompositions.
- Savoir importer et organiser des fichiers Illustrator, Photoshop, vidéo et audio.
- Maîtriser l'animation par images clés.
- Savoir utiliser l'éditeur de graphiques pour régler la vitesse d'une animation.
- Savoir créer et animer des calques de forme et des calques de texte.
- Connaître les masques, les caches et les modes de fusion.
- Savoir utiliser des expressions simples telles que loopOut(), wiggle(), random() ou valueAtTime().
- Savoir créer et exporter un projet de motion design.
- Avoir suivi la formation « Motion Design avec After Effects – Initiation » ou posséder un niveau équivalent.
- Un questionnaire de positionnement est transmis avant l'entrée en formation afin de vérifier l'adéquation du niveau du participant avec les prérequis.

Durée : 3 jour(s) / 21 heures

Points abordés :

Présentation

- Cette formation de perfectionnement s'adresse aux personnes utilisant déjà Adobe After Effects et maîtrisant les techniques fondamentales du motion design.
- Elle permet d'approfondir la qualité du mouvement, la maîtrise du rythme, les principes avancés de l'animation, les expressions, les systèmes paramétriques, l'animation de personnages et l'utilisation de l'espace 3D dans After Effects.
- Les participants apprennent à construire des animations plus naturelles, plus expressives et plus complexes, tout en développant des méthodes de production adaptées à un environnement professionnel.
- La formation alterne démonstrations, analyses d'animations, exercices pratiques progressifs et réalisation d'un projet de synthèse.

Programme

Jour 1 : Perfectionner le mouvement et la qualité de l'animation

- **Analyser et concevoir une animation avancée**
  - Analyser un brief, une cible et un support de diffusion.
  - Définir une intention graphique et une intention de mouvement.
  - Choisir un rythme adapté au message.
  - Identifier les mouvements principaux et secondaires.
  - Analyser des réalisations professionnelles.
  - Transformer un storyboard en animatique.
  - Anticiper les contraintes de durée, de format et de déclinaison.
- **Appliquer les principes avancés de l'animation**
  - Comprendre la différence entre timing et spacing.
  - Créer une anticipation avant un mouvement.
  - Créer des accélérations et ralentissements crédibles.
  - Utiliser le dépassement et le retour à l'équilibre.
  - Créer des effets d'élasticité et de rebond.
  - Appliquer les principes de squash and stretch.
  - Créer des mouvements secondaires.
  - Utiliser le follow through et l'overlap.
  - Créer des décalages temporels entre plusieurs éléments.
  - Donner du poids, de l'énergie et de la personnalité à une animation.
- **Maîtriser les courbes d'animation**
  - Analyser les courbes de valeurs et les courbes de vitesse.
  - Modifier précisément les poignées de Bézier.
  - Régler l'influence et la vélocité des images clés.
  - Créer des accélérations personnalisées.

- Créer des arrêts progressifs et des reprises de mouvement.
- Corriger une animation trop mécanique.
- Synchroniser les courbes de plusieurs propriétés.
- Créer des mouvements organiques.
- Réutiliser un rythme d'animation sur plusieurs éléments.

- **Créer des trajectoires et des systèmes de mouvement complexes**

  - Modifier précisément une trajectoire spatiale.
  - Contrôler l'orientation d'un élément sur une trajectoire.
  - Dissocier l'orientation et le déplacement.
  - Utiliser des objets nuls comme contrôleurs.
  - Créer des chaînes de parentage complexes.
  - Associer plusieurs éléments à un même mouvement.
  - Créer des animations en cascade.
  - Synchroniser des mouvements principaux et secondaires.

- **Perfectionner les animations de formes**

  - Combiner plusieurs groupes de formes.
  - Créer des transformations internes complexes.
  - Utiliser plusieurs opérateurs dans un même calque de forme.
  - Créer des morphings entre différentes formes.
  - Animer des tracés complexes.
  - Créer des transitions graphiques avancées.
  - Créer des boucles parfaitement fluides.
  - Construire une animation procédurale à partir de répétitions et de décalages.

- **Atelier pratique du jour 1**

  - Création d'une séquence graphique intégrant plusieurs niveaux d'animation.
  - Application des principes d'anticipation, d'amorti et de mouvement secondaire.
  - Création de courbes de vitesse personnalisées.
  - Création d'une boucle ou d'une transition fluide.
  - Analyse collective et correction des animations réalisées.

Programme détaillé – Jour 2 : Expressions avancées et motion design paramétrique

- **Approfondir la logique des expressions**

  - Comprendre la structure d'une expression.
  - Identifier les propriétés, les valeurs et les variables.
  - Lire et interpréter une expression existante.
  - Modifier une expression en fonction d'un besoin.
  - Créer et utiliser des variables simples.

- Ajouter des commentaires dans une expression.
- Identifier et corriger les erreurs courantes.
- Organiser les expressions dans un projet professionnel.

- **Utiliser les fonctions avancées**
  - Utiliser linear() pour établir une correspondance entre plusieurs valeurs.
  - Utiliser ease() et easeIn() pour créer des évolutions progressives.
  - Utiliser clamp() pour limiter une valeur.
  - Utiliser Math.round(), Math.floor() et Math.ceil().
  - Créer des conditions simples avec if et else.
  - Créer des délais d'animation avec valueAtTime().
  - Créer des boucles personnalisées.
  - Créer des animations continues à partir du temps.
  - Générer des comportements aléatoires contrôlés.
  - Créer des compteurs et des affichages numériques.
- **Créer des contrôleurs d'animation**
  - Utiliser les contrôles Curseur.
  - Utiliser les contrôles Angle.
  - Utiliser les contrôles Point.
  - Utiliser les contrôles Couleur.
  - Utiliser les cases à cocher et les menus déroulants.
  - Centraliser les réglages sur un objet nul.
  - Contrôler plusieurs propriétés à partir d'un seul paramètre.
  - Créer des variantes d'animation.
  - Créer une interface de contrôle lisible.
  - Sécuriser les paramètres destinés à être modifiés.
- **Créer des systèmes graphiques paramétriques**
  - Adapter automatiquement la taille d'une forme à un texte.
  - Adapter automatiquement la position d'un élément.
  - Créer des marges et espacements automatiques.
  - Synchroniser plusieurs éléments à partir d'un seul contrôleur.
  - Automatiser les couleurs d'une composition.
  - Créer des déclinaisons à partir d'une composition unique.
  - Créer des systèmes de titres, bandeaux ou cartouches dynamiques.
  - Construire des animations modulaires et réutilisables.
- **Perfectionner les animations typographiques**
  - Combiner plusieurs animateurs de texte.
  - Créer des sélections complexes avec les sélecteurs de plage.

- Utiliser les sélecteurs d'expression.
- Créer des décalages progressifs entre les caractères.
- Animer le texte en fonction de marqueurs.
- Créer une typographie cinétique avancée.
- Synchroniser une animation de texte avec une voix ou une musique.
- Créer des systèmes typographiques paramétriques.

- **Atelier pratique**

- Création d'un habillage graphique paramétrique.
- Création d'un contrôleur central.
- Automatisation des couleurs, dimensions et positions.
- Création de plusieurs variantes d'une même animation.
- Création d'une animation typographique avancée.
- Analyse et optimisation des expressions utilisées.

Jour 3 : Animation de personnage, espace 3D et production professionnelle

- **Préparer une illustration pour l'animation**

- Analyser les différentes parties d'une illustration.
- Décomposer les éléments destinés à être animés.
- Préparer les calques dans Adobe Illustrator ou Photoshop.
- Nommer et organiser les éléments.
- Définir les points de rotation et d'articulation.
- Importer correctement les éléments dans After Effects.
- Corriger les points d'ancrage.
- Construire une hiérarchie de calques cohérente.

- **Créer un rig simple**

- Utiliser le parentage pour créer une structure articulée.
- Créer des contrôleurs avec des objets nuls.
- Organiser les contrôleurs de manière lisible.
- Créer des limites de rotation.
- Automatiser certaines articulations avec des expressions.
- Créer des mouvements secondaires.
- Créer une pose de départ et une pose d'arrivée.
- Créer un cycle d'animation court.

- **Utiliser l'outil Marionnette**

- Créer et placer des déformations.
- Définir les zones fixes et les zones mobiles.
- Utiliser les outils Position, Déformation et Avancé.

- Contrôler les déformations indésirables.
- Créer des mouvements souples.
- Animer une illustration ou un personnage.
- Associer l'outil Marionnette à des contrôleurs.

- **Créer une scène dans l'espace 3D**

- Comprendre l'environnement 2,5D d'After Effects.
- Transformer des calques 2D en calques 3D.
- Utiliser les axes X, Y et Z.
- Positionner les éléments dans la profondeur.
- Créer plusieurs plans dans une scène.
- Créer un effet de parallaxe.
- Utiliser des calques nuls pour organiser la scène.
- Créer des mouvements coordonnés dans l'espace.

- **Utiliser les caméras**

- Créer et paramétrer une caméra.
- Choisir une focale adaptée.
- Comprendre le point ciblé et la position de la caméra.
- Utiliser un objet nul pour contrôler la caméra.
- Créer des mouvements de caméra fluides.
- Animer un travelling ou un mouvement orbital.
- Utiliser la profondeur de champ.
- Régler la distance de mise au point.
- Régler l'ouverture et le niveau de flou.

- **Utiliser les lumières**

- Créer différents types de lumières.
- Régler l'intensité, la couleur et l'angle.
- Créer des ombres.
- Régler la diffusion des ombres.
- Mettre en valeur les éléments principaux d'une scène.
- Créer une ambiance lumineuse cohérente.

- **Optimiser un projet complexe**

- Structurer les dossiers, compositions et précompositions.
- Définir une convention de nommage.
- Identifier les effets ralentissant le projet.
- Optimiser les prévisualisations.
- Utiliser les fichiers proxy lorsque cela est nécessaire.
- Supprimer les éléments inutilisés.

- Collecter les fichiers du projet.
- Vérifier les polices, médias et liens utilisés.
- Préparer un projet destiné à être transmis à un autre professionnel.
- Créer une version d'archive.

- **Préparer les livrables**
  - Définir un fichier maître.
  - Préparer des déclinaisons horizontales, verticales et carrées.
  - Vérifier les dimensions, fréquences d'images et durées.
  - Créer des versions avec et sans transparence.
  - Créer des modèles de rendu.
  - Contrôler la qualité et la conformité des fichiers livrés.

Projet de synthèse

- Réalisation d'une séquence complète de motion design à partir d'un brief fourni ou d'un projet professionnel validé par le formateur.
- Le projet devra intégrer plusieurs des éléments suivants :
  - une intention graphique et une intention de mouvement ;
  - des principes avancés d'animation ;
  - des courbes de vitesse personnalisées ;
  - des mouvements principaux et secondaires ;
  - des expressions avancées ;
  - des contrôleurs d'animation ;
  - un système graphique paramétrique ;
  - une animation typographique avancée ;
  - une animation de personnage ou d'illustration ;
  - une mise en scène dans l'espace 3D ;
  - un mouvement de caméra ;
  - plusieurs formats de livraison.
- Présentation du projet devant le formateur et les autres participants.
- Justification des choix graphiques, techniques et méthodologiques.
- Analyse du projet à partir d'une grille de critères.

Modalités d'évaluation

- **Évaluation initiale**
  - Questionnaire de positionnement.
  - Autoévaluation des compétences.
  - Identification des attentes et objectifs professionnels.

- **Évaluation formative**
  - Exercices pratiques réalisés tout au long de la formation.
  - Questions orales et vérification des connaissances.
  - Observation des méthodes de travail.
  - Corrections individuelles et collectives.
  - Mises en situation professionnelles.
- **Évaluation finale**
  - Réalisation d'un projet de synthèse.
  - Présentation et justification des choix réalisés.
  - Évaluation du projet à l'aide d'une grille de critères.
  - Questionnaire d'évaluation des acquis.
  - Autoévaluation finale du participant.
  - Comparaison avec le positionnement initial afin de mesurer la progression.

NOS TARIFS

INTER dans nos locaux	1790 €* (596.67 €* / jour)
INTRA dans toute la France	sur devis

* Nos formations ne sont pas soumises à la TVA

FINANCEMENT

COMMENT FINANCER **SA FORMATION ?**

IL EXISTE PLUSIEURS DISPOSITIFS DE FINANCEMENT

- Compte Personnel de Formation (CPF)
- AIF (Pôle Emploi)
- FNE-Formation
- Fonds d'assurances formations (FAF)
- Contrats cadres
- Opérateurs de compétences (OPCO)
- Plan de Développement des compétences

Devictio formations©

MAGNIS FORMATION by Devictio

PiXio by Devictio

CONTACTEZ NOUS !

04 72 64 25 19

magnis-formation.fr

pixio-formation.fr

devictio.fr

CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNELLE

12 place Bir Hakeim - 69003 Lyon (siège)

57 rue d'Amsterdam - 75008 Paris

formation@devictio.fr

facebook.com/organisme.de.formation

fr.linkedin.com/compagny/devicto

instagram.com/devictioformations

Qualiopi processus certifié
Certification qualité délivrée au titre de la catégorie «Actions de formation»

TOSA Centre agréé

La Région Hauts-de-France Formation

Google Partner