



Objectifs :

Le Motion Design, consiste à concevoir et produire des contenus animés, incorporant de la typographie, du son, des vidéos, des animations 2D/3D des effets spéciaux, etc. La multiplicité et l'omniprésence des supports digitaux utilisés aujourd'hui pour afficher des messages publicitaires ou visionner des contenus rend ce type de productions graphiques indispensables.

A l'issue de la formation AFTER EFFECTS MOTION DESIGN vous serez capable de :

La formation AFTER EFFECTS Motion Design vous permettra de concevoir et réaliser un projet en Motion Design, créer des animations vidéo à partir d'éléments graphiques, images, textes, logos et bien d'autres avec After-Effects, afin de les diffuser sur le Web et tous supports digitaux.

Contenus : Voir programme joint. .

Les logiciels 28 heures

AFTER-EFFECTS 28h

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES :

Cours théoriques / présentation vidéoprojecteur

Des ateliers thématiques seront organisés

Des exercices pratiques et des cas concrets seront réalisés et adaptés au domaine professionnel

Un support de cours sera remis en fonction de la matière enseignée

Une attestation de formation «AFTER EFFECTS MOTION DESIGN» sera remise à l'issue de la formation

MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE

AFTER EFFECTS MOTION DESIGN Initiation 28 heures

COMMENT SE PASSE LA FORMATION?

La formation «MOTION DESIGN» dispensée comprend 28 heures en présentiel.

QUELLES SONT LES MODALITÉS D'ÉVALUATION?

Evaluation des prérequis.

Suite à un tour de table et présentation de chacun des stagiaires ainsi que leurs attentes, une épreuve sous forme de «QCM» sera remise pour évaluer leur niveau de départ de chacun.

Cette évaluation permettra :

Au formateur d'adapter sa pédagogie au niveau des stagiaires.

Il aura donc les résultats des stagiaires classés par modules, ce qui lui permettra de connaître par module le niveau moyen de chaque stagiaire et pourra donc ainsi insister ou pas sur certains points.

Suite à cela, la formation se déroulera entre théorie et cas pratiques.

Celle-ci sera adaptée au milieu professionnel, tout en ciblant au mieux le niveau et les besoins de chacun.

EVALUATION DES ACQUIS

En fin de formation, le dernier jour sera consacré à évaluer l'apprentissage du stagiaire.

Essentiellement consacré sur des cas pratiques celui-ci sera découpé en deux demies journées

Matinée : exercices sur l'ensemble de ce qui a été vu durant la formation(étude de cas, mise en situation)

Après-midi : Exercices notés «sur un cas professionnel»

A L'ISSUE DE LA FORMATION

Une Attestation de formation mentionnant le niveau sera remise.

AFTER EFFECTS - MOTION DESIGN



Niveau : Initiation 28h

PUBLIC VISÉ :

Graphiste Print et/ou Web, Webdesigner, qui souhaite s'initier au Motion Design.

PRÉ REQUIS :

Maîtrise de l'outil informatique

Pratique solide de logiciels graphiques tels qu'Adobe Photoshop ou Adobe Illustrator.

OBJECTIFS :

Créer une animation adaptés à un projet de Motion Design.

Maîtriser les fondamentaux de l'animation et du compositing 2D.

Animer et synchroniser différents médias (vidéo, photo, typographie...)

Créer des effets et des transitions dynamiques et s'initier à la 3D.

Exporter votre projet selon les besoins de diffusion.

DÉFINIR LES CHAMPS D'APPLICATION D'AFTER EFFECTS DANS L'UNIVERS DE L'ANIMATION GRAPHIQUE

Aperçu global du motion design au travers d'exemples : du cinéma aux animations pour le web en passant par la publicité et les génériques.

Présentation des sites de référence sur le Motion Design afin de veiller aux tendances du secteur

Vocabulaire et termes techniques utilisés

Exploration des outils d'Adobe After Effects

Gestion des compositions et projets

Animation des textes et éléments graphiques 2D et 3D

Utilisation des calques, masques et effets visuels

Importation depuis Photoshop ou Illustrator

EXPÉRIMENTER LES TECHNIQUES DE L'ANIMATION ET DU COMPOSITING 2D

Définir les grandes étapes d'une animation réalisée avec After Effects

Se repérer dans l'interface :

les menus, les outils, les palettes, la fenêtre de prévisualisation...

APPRÉHENDER LES BASES DE L'ANIMATION

Configurer le projet pour une diffusion polyvalente

Importer les médias

Analyser le compositing des calques

Gérer les images-clés pour animer les calques

Comprendre les interpolations spatiales et temporelles

Synchroniser les animations avec le son

Exercice : réaliser une première animation des propriétés géométriques en rythme avec le son

HIÉRARCHISER LES PLANS ET DÉFINIR LE COMPOSITING 2D

Gérer les compositions et les précompositions

Ajouter et animer des "solides" et des "calques de forme"

Exploiter les objets nuls avec des liens de parenté et des hiérarchies de calques

Exercice : réaliser un habillage graphique
Réaliser une série d'animations à partir d'éléments graphiques et vidéo

S'INITIER AU MOTION DESIGN

- Créer des animations typographiques et des synthèses
- Gérer des transitions dynamiques
- Identifier les besoins et choisir la technique appropriée pour gérer les couches alpha
- Créer et animer les masques vectoriels
- Contrôler les modes de transfert et les modes de fusion
- Exploiter les caches en alpha et en luminance
- Incruster les titres sur une image vidéo
- Appréhender la technique de keying
- Créer des effets visuels
- Utiliser les calques d'effets
- Utiliser et animer les styles de calques hérités de Photoshop
- Contrôler les effets de vitesse
- Paramétrer les ralentis, accélérés et gels d'image

S'INITIER À LA 3D

- Comprendre l'interface 3D
- Manipuler les calques 3D, les lumières, les ombres et les caméras

Exercice : réaliser une animation avec effet de parallaxe

ACQUÉRIR UNE MÉTHODOLOGIE ET OPTIMISER LE FLUX DE PRODUCTION

- Optimiser les projets et le flux de production
 - Personnaliser l'espace de travail
 - Comprendre et expérimenter le bon usage des pré-compositions
 - Finaliser le projet
-
- Optimiser et archiver les projets et les métrages
 - Perfectionner les rendus et les compressions
 - Choisir le format d'exportation vidéo adéquat pour un usage broadcast, pour le Web et pour les terminaux mobiles

