

Formation : Adobe® After Effects, perfectionnement

Formation pratique - 5j - 35h00 - Réf. AFE

Prix : 2320 CHF H.T.



After Effects est à l'origine un logiciel de montage vidéo et qui est devenu un outil d'effets spéciaux. Vous approfondirez les fonctions avancées. Vous apprendrez à gérer les trucages, à créer des animations 3D complexes, à manipuler des expressions et des particules, et à utiliser les plug-ins les plus utiles.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Concevoir des effets visuels (VFX) avancés intégrant incrustation, tracking et compositing
- ✓ Produire et animer des scènes complexes dans un environnement 3D
- ✓ Automatiser les animations et les rendus via expressions et scripts
- ✓ Exploiter les outils d'intelligence artificielle pour optimiser le détourage, le suivi et la postproduction

Public concerné

Utilisateurs d'Adobe After Effects. Créateurs de vidéos, toute personne désirant se perfectionner en montage vidéo et effets spéciaux.

Prérequis

Bonnes connaissances d'Adobe After Effects. Connaissances équivalentes à celles apportées par le cours "After Effects, prise en main" (réf. AFT). Connaissances de base de Photoshop souhaitables.

Vérifiez que vous avez les prérequis nécessaires pour profiter pleinement de cette formation en faisant [ce test](#).

Méthodes et moyens pédagogiques

Travaux pratiques

Au moyen d'échantillons et de vidéos, les participants comprendront d'abord l'intérêt de chaque outil avant de réaliser leurs propres créations.

PARTICIPANTS

Utilisateurs d'Adobe After Effects.
Créateurs de vidéos, toute personne désirant se perfectionner en montage vidéo et effets spéciaux.

PRÉREQUIS

Bonnes connaissances d'Adobe After Effects. Connaissances équivalentes à celles apportées par le cours "After Effects, prise en main" (réf. AFT). Connaissances de base de Photoshop souhaitables.

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.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Programme de la formation

1 Consolidation des fondamentaux et optimisation du workflow

- Paramétrer les préférences et configurations projet.
- Maîtriser les compositions et la gestion colorimétrique.
- Optimiser l'espace de travail et les raccourcis.
- Réviser les principes d'animation par images clés.
- Structurer les étapes de rendu avec Media Encoder.
- Accélérer la production via assistants d'animation et automatisations.

Travaux pratiques

Validation des acquis par exercices ciblés et corrections rapides
Création de VFX et techniques d'incrustation

2 Création de VFX et techniques d'incrustation

- Exploiter le panneau de suivi natif.
- Automatiser le détournage avec Roto Brush avancé.
- Utiliser le planar tracking avec Mocha AE.
- Stabiliser des plans vidéo.
- Appliquer le remplissage basé sur le contenu.
- Réaliser des incrustations (keying).
- Maîtriser la rotoscopie avancée.
- Mettre en œuvre le tracking 3D.

Travaux pratiques

Incrustation complète : fond vert, détournage précis et remplacement d'éléments

3 Animation et composition dans l'espace 3D

- Améliorer les performances de rendu et d'éclairage.
- Comprendre la logique de rendu 3D et les interactions de calques.
- Manipuler le Gizmo 3D pour transformations précises.
- Animer des caméras (un ou deux nœuds).
- Gérer les points d'intérêt et les trajectoires.
- Ajuster la profondeur de champ.
- Exploiter lumières et calques d'effets.
- Optimiser les précompositions en environnement 3D.

Travaux pratiques

Création d'une animation 3D structurée (type pop-up)

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 formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation 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 ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.

4 Expressions et automatisation avancée

- Standardiser des animations répétitives.
- Identifier et cibler les propriétés animables.
- Écrire et modifier des expressions.
- Créer des animations procédurales (boucles, oscillations).
- Utiliser des scripts pour automatiser des tâches.

Travaux pratiques

Création d'un modèle d'animation graphique (mogrt).

5 Effets avancés et création assistée par IA

- Supprimer des objets de manière optimisée.
- Intégrer des éléments générés dans des scènes complexes.
- Comprendre les apports d'Adobe Sensei et Firefly.
- Améliorer le tracking et le compositing par analyse automatique.
- Générer ou étendre des éléments visuels.

Travaux pratiques

Production d'un VFX complet combinant tracking, suppression intelligente et intégration d'éléments générés