



Cycle Complet Adobe After Effects

DURÉE
10 jours (70h)

RÉFÉRENCE
BPO151

CATÉGORIE
Adobe

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- ✓ Maîtriser les principales fonctionnalités d'After Effects
- ✓ Savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations destinées au web ou à la vidéo
- ✓ Apprendre à créer des animations 3D
- ✓ Savoir utiliser le générateur de particules et le tracking 2D

POUR QUI ?

- ✓ Toute personne désirant connaître les bases du montage vidéo et des effets spéciaux



Programme détaillé

1/ Découvrir Adobe After Effects

- L'historique
- Les fonctionnalités
- Les différentes utilisations

2/ Les notions de base de la vidéo

- Les formats vidéo et les formats de compression : .mp4 / .h264 / .mov / ...
- Les formats des pixels
- Différencier les modes colorimétriques
- Utiliser le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur
- Comprendre des principaux formats graphiques : AI / .PSD / .JPEG/ .PNG

3/ 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

4/ Fondamentaux de l'animation 2D

- Interface utilisateur et espace de travail
- Préférences et modèles de rendu
- Importation et gestion des médias
- Photoshop
- Illustrator
- Premiere
- Final Cut
- Planification et organisation des projets
- Accrochage des calques (3D)
- Paramétrage des compositions
- Notions de keyframe et de couche
- Création de repères dans la timeline
- Gestion et synchronisation des couches
- Options de prévisualisation et commandes d'affichage
- Options de rendu

5/ Paramètres avancés d'animation 2D

- Interpolation spatiale des keyframes
- Interpolation temporelle des keyframes
- Précision de la vitesse d'interpolation
- Comparaison des méthodes d'interpolation
- Assistants d'image clé standard
- Editeur de graphes
- Utilisation de l'animation automatique

6/ Composition

- Gestion des calques
- Précomposition
- Calques d'effets
- Paramétrage des Previews

7/ Transparence et masques

- Animation et interpolation de masques
- Les masques et le flou
- Utilisation du nouvel outil Tracé le chemin
- Module d'interpolation avancé des masques
- Contrôle de la couche alpha
- Gestion des modes de transfert
- Caches par approche en alpha et en luminance
- Outil d'amélioration du contour

8/ Effets temporels

- Extension temporelle et remappage temporel
- Gestion du rolling shutter

9/ Animations

- Images clés
- Déplacement dans la Time Line
- Interpolations spatiales et temporelles
- Palette d'outils et de fonctions
- Repères et grilles

10/ Effets classiques du compositing 2D

- Calques d'effets
- Effets de texte

11/ Manipulation de texte

- Fonctions de bases
- Les deux modes d'animation

- Application de modèles de texte
- Création d'animations de texte optimisées
- Gestion de l'animation 3D sur le texte

12/ Notion de 3D

- Les calques 3D
- Les lumières et les ombres
- Les calques caméra
- Relation de parenté

13/ Sorties et compression

- Optimisation du projet
- Intégration dans la chaîne de post production
- Productivité : Fonction de pré-rendu et création de doublure
- Formats d'exportation polyvalents

14/ Identifier les outils 3D

- Principe de la 3D
- Les axes
- Caméra
- Éclairages

15/ Configurer l'interface 3D

- Gestion des axes
- Principes d'animation et module de rendu

16/ Éclairages 3D

- Rappel des techniques d'éclairage

- Types de lumières
- Implantation et réglage
- Animation des sources

17/ Caméra 3D

- Rappels théoriques :
- focale
- profondeur de champ
- ouverture
- implantation et réglages des caméras 3D
- animation
- Récréation de mouvements de caméra : zooms, compensation

18/ Gestion des calques

- Parenté
- Interpolation
- Intégration de fichiers 3D
- Effets 3D
- Stabilisateurs

19/ Création d'expressions

- Création, utilisation, développement d'expressions spécifiques (notion de JavaScript)
- Utilisation du tracking et de l'outil stabilisation

20/ Utilisation de peinture de vecteurs

- Retouches d'images
- Dessins animés
- Outil de masquage

21/ Effets visuels (Warping, morphing...)

- Effets de couche 3D
- Récupérer une couche 3D pour réaliser des effets de profondeur de champ

22/ Manipulation de particules

- Utiliser l'assistant de création de particules
- Créer des particules
- Créer des effets surnaturels
- Utiliser des couches 3D
- Utiliser les Vagues, la Card Dance, les Caustics, le Cycore FX

23/ Tracking 2D

- Utilisation de Mocha (intégré à After Effects)
- Rotoscopie
- Effet quatres coins
- Optimisation du suivi

🔗 Approche pédagogique

- ✓ Support Ecrit et Projection
- ✓ Exposés Interactifs, Podcasts et Vidéos
- ✓ Brainstorming et Jeux de Rôle
- ✓ Mises en Situation pour faciliter l'assimilation
- ✓ Cas Pratiques et Labs inclus pour leur impact opérationnel
- ✓ Test de Validation des Acquis des Connaissances

📅 Prochaines dates programmées

📅 06 au 17 Juil. 2026

📍 Casablanca - Maroc

📅 31 Août au 11 Sep. 2026

📍 Casablanca - Maroc

📅 26 Oct. au 06 Nov. 2026

📍 Casablanca - Maroc

📅 Autres dates possibles sur demande. Contactez-nous pour organiser une session intra-entreprise.

🔄 Réservation & Renseignements

📞 **Téléphone** : +212 522 247 210

✉️ **Email** : contact@innov-maroc.com

🌐 **Web** : <https://www.innov-maroc.com>

▼
Scannez pour accéder
à la fiche en ligne

Document généré le 02/06/2026 — Réf : BPO151
INNOV MAROC — Tous droits réservés