PROGRAMME DE FORMATION

After Effects CC 2023 – Perfectionnement

PAO, Design & Audiovisuel

RÉFÉRENCE	VERSION	ÉDITION	DOMAINE
WF-0210	V2026-005	17 novembre 2026	PAO, Design & Audiovisuel

DURÉE	MODALITÉ	PROGRAMME	SANCTION
5 h	Distanciel asynchrone (e-learning) · Présentiel	8 modules 73 leçons	Attestation et certificat de réalisation

Objectifs pédagogiques

Préparer, importer et animer des visuels Photoshop et Illustrator en conservant leurs calques, et livrer un habillage animé à partir de fichiers graphiques.

Détourer un sujet filmé, suivre et stabiliser un plan, incruster un élément ou un fond, dans le respect du droit à l'image.

Animer dans l'espace 3D avec caméra et lumières, puis livrer à un monteur un modèle d'animation modifiable dans Premiere Pro.

L'essentiel de la formation

Public visé

Personnes qui animent déjà dans After Effects (images clés, vitesse, masques, export) et veulent intégrer des visuels Photoshop et Illustrator, des images filmées (détourage, suivi, stabilisation, incrustation) et la 3D, puis livrer au monteur : motion designers débutants, graphistes, chargés de communication, vidéastes, monteurs, créateurs de contenu.

Prérequis

Maîtriser les bases d'After Effects : créer une composition, animer par images clés et régler la vitesse, structurer par parent, objet nul et précomposition, masquer et révéler, exporter. Ce niveau ne reprend pas ces bases : le positionnement les vérifie et la leçon de rappel renvoie aux leçons correspondantes de « After Effects – Initiation ».

Disposer d'Adobe After Effects (abonnement Creative Cloud, version 2025 ou ultérieure) sur un ordinateur Windows ou macOS conforme à la configuration exigée par l'éditeur (le détourage, le suivi et la 3D sont exigeants : à vérifier sur la page officielle à la date d'inscription) ; Adobe Premiere Pro est utile pour la leçon d'échange (sans lui, l'échange est réalisé en simulation).

Un positionnement sur projet ouvre le parcours : il vérifie les bases, n'élimine personne et déclenche si besoin un rappel ciblé.

Modalités et déroulement

Formation à distance, accessible en ligne. Un positionnement sur projet ouvre le parcours et déclenche si besoin un rappel ciblé, par lien vers les leçons de l'initiation. Chaque module se termine par une mise en situation professionnelle qui produit un livrable (habillage animé, rush habillé, générique 3D et modèle d'animation). Temps de formation réparti à 60 % de pratique réelle (simulations interactives de l'interface d'After Effects, reconstituée et signalée comme telle, exercices et mises en situation sur projets réels corrigés critère par critère), 30 % de démonstrations et d'apports (vidéos, fiches mémo) et 10 % d'évaluation. Fichiers graphiques, rushes (personnes fictives ou ayant signé une autorisation de droit à l'image) et musiques d'exercice libres de droits fournis par l'organisme. Accompagnement par un formateur par messagerie, qui relit les critères visuels.

Effectif pour les temps en présentiel : **6 participants au plus**.

Méthodes pédagogiques

- Positionnement en début de parcours
- Apports en vidéo : explications et démonstrations
- Mises en situation et scénarios à décisions
- Études de cas
- Exercices d'application et mises en pratique corrigées
- Production de livrables professionnels
- Quiz et QCM d'auto-évaluation
- Accompagnement et retours du formateur

Moyens pédagogiques et techniques

- Plateforme de formation en ligne, accès individuel à distance
- Vidéos pédagogiques
- Modèles et supports téléchargeables
- Quiz et exercices interactifs en ligne
- Correction des mises en pratique
- Messagerie avec le formateur

Modalités d'évaluation

Positionnement initial sur projet (diagnostique, non éliminatoire) ; correction critère par critère de chaque exercice et de chaque mise en situation (analyse du projet et de l'export, critères visuels relus par le formateur) ; quiz en fin de module ; évaluation finale composée d'un cas pratique (12 min) et d'un questionnaire (4 min). Seuil de réussite interne : 70 % des critères du cas pratique.

Sanction

Une attestation de fin de formation et un certificat de réalisation sont remis au participant sous réserve de la réalisation du parcours.

Cette formation n'est pas présentée comme préparant à une certification enregistrée : elle ne comprend ni inscription ni présentation à des épreuves de certification, et n'ouvre droit à aucune délivrance de certification ni au financement par le CPF.

Modalités et délais d'accès

La demande d'inscription peut être effectuée par téléphone, par courrier électronique ou au moyen du formulaire en ligne.

Un entretien ou un questionnaire de positionnement permet de vérifier l'adéquation de la formation avec les besoins, le niveau initial et les prérequis du candidat.

L'inscription devient définitive après validation du dossier administratif, acceptation des documents contractuels et, le cas échéant, confirmation du financement.

Les accès à la plateforme sont généralement activés sous 48 à 72 heures ouvrées après validation complète du dossier.

Les formations à distance sont proposées en entrées et sorties permanentes, sous réserve des délais ou dates imposés par le financeur ou le certificateur.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Contenus sous-titrés et transcrits, navigation au clavier, raccourcis indiqués pour chaque geste ; les critères liés au son sont vérifiés par les indicateurs visuels (formes d'onde, marqueurs) ; tolérances de placement élargies sur demande. Référent handicap joignable à handicap@will-formation.com pour étudier toute adaptation (durée, supports, matériel).

Tarif de la formation

Prix : **330 €**

Financement : prise en charge possible par les organismes financeurs, selon les critères d'éligibilité applicables.

Qualiopi processus certifié

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION. Certificat QUA25070009. WILL FORMATION — Société par actions simplifiée à associé unique au capital de 30 000 € — NDA 11757059675 (cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État) — SIRET 893 713 180 00014 — 01 85 09 25 99 — info@will-formation.com — www.will-formation.com

Programme détaillé

8 modules, 73 leçons — durée totale 5 h.

01 Positionnement et rappel ciblé

1. Positionnement — diagnostic sur projet
2. Rappel : compositions, calques et organisation du projet
3. Rappel : images clés, interpolation et graphique de vitesse
4. Rappel : parentage, objet nul et point d'ancrage
5. Rappel : précompositions, masques et caches
6. Rappel : prévisualiser, rendre et exporter
7. Méthode : du brief au projet organisé
8. Atelier de synthèse — diagnostic sur projet

02 Préparer et importer des fichiers Photoshop et Illustrator

1. Du fichier graphique au motion design
2. Préparer un fichier Photoshop pour l'animation
3. Préparer un fichier Illustrator pour l'animation
4. Importer un fichier Photoshop : métrage ou composition
5. Importer un fichier Illustrator et créer des calques de forme
6. Mettre à jour un fichier source : recharger et remplacer
7. Textes, polices et styles de calque importés
8. Organiser une composition issue d'un fichier graphique
9. Atelier de synthèse — importer un kit graphique

03 Animer un habillage et une infographie

1. Animer des calques importés : ordre et décalages
2. Animer des tracés : contours qui se dessinent
3. Animateurs de texte : animer lettre par lettre
4. Animer des chiffres et des graphiques
5. Courbes de vitesse avancées : élan, rebond, amorti
6. Premières expressions utiles
7. Animer un logo à partir d'un fichier Illustrator
8. Habillage : titre, bandeau et carton de fin
9. Une charte animée cohérente et accessible
10. Atelier de synthèse — animer une infographie

04 Détourer un sujet filmé

1. Détourer : masque, cache ou rotoscopie ?
2. Préparer un plan à détourer
3. Le Roto-pinceau : premier détourage
4. Propager et corriger le détourage
5. Affiner le cache : contours, cheveux et flou de mouvement
6. Figer le détourage et organiser le projet
7. Masques animés et caches de piste
8. Texte derrière le sujet et droit à l'image
9. Atelier de synthèse — un titre derrière le sujet

05 Suivre un mouvement

1. Le principe du suivi de mouvement
2. Choisir un bon point de suivi
3. Suivre un point avec le panneau Suivi
4. Attacher un élément au suivi avec un objet nul
5. Suivre la rotation et l'échelle
6. Suivre un masque
7. Suivi de caméra 3D : analyser le plan
8. Suivi de caméra 3D : poser un texte dans la scène
9. Atelier de synthèse — une étiquette qui suit un produit

06 Stabiliser et incruster

1. Stabiliser : pourquoi et quand
2. La Stabilisation de déformation : réglages
3. Stabiliser avec le traqueur
4. Préparer un tournage sur fond vert
5. Incruster avec Keylight
6. Nettoyer le cache et supprimer le débordement
7. Intégrer le sujet dans son nouveau décor
8. Remplacer un écran ou un fond
9. Atelier de synthèse — une incrustation complète

07 Espace 3D, caméra et lumières

1. Passer en 3D : calques 3D et axes
2. Les vues et la navigation dans l'espace 3D
3. Les moteurs de rendu 3D
4. Créer et régler une caméra
5. Animer une caméra : point ciblé et objet nul
6. La profondeur de champ
7. Les lumières : types et réglages
8. Ombres et options de surface
9. Construire une scène 3D en couches
10. Atelier de synthèse — une scène 3D animée

08 Échanger avec Premiere Pro et évaluation finale

1. Pourquoi livrer un modèle d'animation
2. Préparer une composition modifiable
3. Les commandes du modèle : texte, couleur, curseur, média
4. Exporter et tester le modèle d'animation
5. Utiliser le modèle dans Premiere Pro
6. Dynamic Link entre Premiere Pro et After Effects
7. Livrer : rendu, Media Encoder et archivage du projet
8. Atelier de synthèse — livrer un modèle au monteur
9. Évaluation finale et bilan de fin de parcours