

Formation & Certification • ACP – After Effects

# Adobe Certified Professional – After Effects

Devenez certifié sur la création d'effets visuels et de motion design avec Adobe After Effects (2021 v18.x). Formation en distanciel (présentiel sur demande) + préparation intensive à l'examen.

Distributeur officiel Certiport

Centre d'examen Certiport

Learn • Practice • Certify

<b>Durée</b> 26 h	<b>Examen</b> ACP – After Effects
<b>Modalité</b> Distanciel	<b>Niveau</b> Intermédiaire

**INSCRIPTION / RÉSERVATION**



Je m'inscris maintenant



- **Learn** : accès au cours et aux ressources officielles After Effects couvrant 100% des objectifs.
- **Practice** : simulateur d'examen et projets guidés pour s'entraîner en conditions réelles.
- **Certify** : voucher de certification Adobe Certified Professional – After Effects inclus.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser les fondamentaux de la composition, du motion design et des VFX dans After Effects.
- Savoir configurer des projets/compositions et organiser des médias pour un flux pro.
- Créer, animer et composer du texte, des formes, des médias et des effets (2D/3D).
- Publier des rendus optimisés selon les cibles (formats, codecs, écrans, appareils).

## PUBLIC CIBLE

- Étudiants et débutants motivés en motion design/VFX (≥150h de pratique recommandées).
- Créatifs, monteurs, social media managers, graphistes souhaitant se certifier.
- Professionnels cherchant à valider officiellement leurs compétences sur After Effects.

## PRÉREQUIS

- Connaissance générale de l'audiovisuel et de la PAO (bases).
- Une pratique d'After Effects et/ou d'outils Adobe (Photoshop/Illustrator) est un plus.



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Travailler dans l'industrie des effets visuels et du motion design**

#### **Identifier le but, l'audience et ses besoins**

- Vérifier la pertinence du contenu selon le but, la cible et ses besoins (client goals, target audience, démographie, accessibilité, etc.).
- Identifier les exigences liées au mode de diffusion/consommation (limites de taille email, compression, codecs, formats d'entrée/sortie, ratio), choisir le codec et l'architecture adaptés.

#### **Communiquer avec collègues et clients**

- Techniques de communication des idées et plans : préproduction (planning, shot list, script, storyboards, compositions/esquisses, style guides, animatics).
- Notions de gestion de projet : spécifications, jalons, délais, livrables, types de fichiers.

#### **Droits, permissions et licences**

- Considérations juridiques/éthiques pour les contenus tiers : Creative Commons, domaine public, copyright, propriété intellectuelle, œuvres dérivées, usage commercial, attribution, work for hire, fair use/fair dealing.
- Quand/comment obtenir les permissions (model release, location/property release, droits et licences). Différencier permission d'utiliser une image et permission d'utiliser le visage d'une personne ou un lieu restreint.

#### **Terminologie et outils audio/vidéo**

- Termes vidéo/audio : fréquence d'images, ratio, zones title/action safe, résolutions, formats, codecs, pixels, rendu, monitoring audio.
- Couleur en vidéo numérique : balance des blancs, profondeur de bits, espaces colorimétriques (RGB, CMYK, YUV, HLS) et choix de l'espace.
- Post-production : montage, transitions, niveaux audio, formes d'onde, effets, etc.



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Principes d'animation, VFX et design**

- Animation : easing, squash & stretch, anticipation, staging, straight-ahead vs pose-to-pose, follow through/overlap, slow in/out, arc, action secondaire, timing, exagération, solid drawing, appeal.
- Compositing : lumière, couleur, échelle & perspective, 3D, rotoscopie, masques, modes de fusion, match moving.
- Composition cinématographique : ratio, règle des tiers, avant/arrière-plan, couleur/tonalité/contraste, recadrage, profondeur de champ, champ de vision.
- Design en motion : espace, ligne, forme, couleur, texture, point focal, unité/harmonie, variété, équilibre, alignement, proximité, répétition, rythme, échelle, mouvement, espace négatif, gestalt.

### **Configuration de projet et interface**

#### **Créer et modifier projets & compositions**

- Paramètres projet : emplacement, dossiers de médias, GPU (Video Rendering & Effects).
- Créer/modifier des compositions selon les livrables : frame rate, résolution, durée, dimensions, presets, zone de travail, couleur de fond, nommage, composition depuis métrage.

#### **Naviguer, organiser et personnaliser l'espace de travail**

- Éléments d'interface : menus, barres d'outils, panneaux; navigation/zoom; recherche dans les panneaux.
- Panneaux clés : Project, Timeline, Composition, Preview, Effects & Presets, Effect Controls, Layer, etc.
- Gérer les workspaces : afficher/masquer/grouper/ancrer, sauvegarder/réinitialiser, raccourcis/menus.
- Préférences : Apparence, Auto-Save, Grids & Guides, Media & Disk Cache, Memory, Previews.



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Outils invisibles utiles au flux vidéo**

- Timeline & média : panoramique, zoom, lecture/pause, raccourcis (barre espace, molette), timecodes, playhead.
- Marqueurs de composition et de calque.
- Repères & grilles : zones title/action safe, ajout/suppression/verrou/couleur, afficher/masquer, snapping, règles.

### **Importer des éléments**

- Importer des médias variés, calques depuis Photoshop (.psd) et Illustrator (.ai), Dynamic Link, comprendre les liens, séquences d'images, glisser-déposer.
- Gérer les médias : rechercher/remplacer/recharger, interpréter le métrage, organiser (dossiers, placeholders, métadonnées).

## **Organisation des projets**

### **Utiliser le panneau Timeline**

- Types de calques : footage, texte, solide, forme, caméra, de réglage, lumière, objet nul, pré-comp.
- Gestion : qualité/échantillonnage; ajouter/supprimer/verrouiller/déverrouiller/renommer/réordonner; étiquettes; switches & modes.
- Gérer de multiples calques : pré-composition, parentage, objets nuls, ordre de rendu, synchro audio/visuel.

### **Visibilité via opacité, modes, track mattes et masques**

- Afficher/masquer; solo, shy, muet; modes de fusion; opacité.
- Créer/appliquer/manipuler masques et track mattes.

## **Création et modification d'éléments visuels**

### **Outils/fonctions de base**

- Créer des éléments : solides, calques de forme, convertir vecteurs en formes.

## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

- Outils : formes (rectangle, etc.), plume, édition vectorielle (ajout de sommets...).
- Placer des assets : position temporelle (timeline) et spatiale (coordonnées), ordre d'empilement.

### **Créer, manipuler et animer du texte**

- Texte ponctuel et paragraphe; texte sur tracé.
- Caractères : police, taille, style, crénage, chasse, interlignage, échelles H/V.
- Paragraphe : alignements, retraits, espacements, direction LTR.
- Animation de texte via presets et réglages.

### **Ajuster le métrage**

- Déplacer, séquencer, rogner, scinder; points d'entrée/sortie dans le panneau Footage.

### **Modifier les médias**

- Transformations : mise à l'échelle, rotation, miroir, déplacement, ajustements (fit to...).
- Vitesse : remappage temporel, étirement, freeze frame, inversion.

### **Manipuler la vidéo numérique**

- Auto-corrrections : stabilisation et correction colorimétrique.

### **Effets et presets**

- Appliquer/ajuster des effets dans Effect Controls & Timeline.
- Espace 3D : axes X/Y/Z, objets 2D en 3D, caméras, lumières, animation.
- Composites : keying, opacité, effets de masquage, mattes, canaux alpha.
- Calques d'effet (adjustment layers) et presets d'animation multi-calques.

### **Créer et modifier des images clés (keyframes)**

- Transformer avec keyframes : propriétés de transformation, trajectoires, interpolation spatiale/temporelle, Graph Editor.
- Animer des effets via keyframes (Effect Controls & Timeline).



## PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

### **Publication des médias numériques**

#### **Préparer une composition pour la publication et l'archivage**

- Contrôles qualité : calques cachés, timing, niveaux audio, résolution, title safe, frame rate, zone de travail.
- Archiver : retrouver médias/polices, nommage, emplacements. Outil : Collect Files.

#### **Exporter en différents formats**

- Exporter des images fixes (une ou plusieurs), choix de formats, noms et emplacements, PSD en calques.
- Exporter une composition : vers Premiere Pro, choix des formats/codecs, cibles multiples (tailles/écrans), exports multiples. Outils : Render Queue, Adobe Media Encoder.

