

## PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

# DÉBUTER AVEC AFTER EFFECTS: LE MOTION DESIGN AU SERVICE DE L'UX

## NIVEAU 1

### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Apprendre les fondamentaux de l'animation UI avec After Effects  
Appliquer les principes fondamentaux de l'animation traditionnelle  
Préparer les fichiers de conception (Sketch, XD, Photoshop ou Illustrator)

Intégrer le mouvement dans la conception d'interface pour offrir une navigation optimale aux utilisateurs  
Maîtriser le workflow de prototypage UX/UI pour faciliter la communication avec les équipes

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

#### Public concerné

Ingénieurs, designers graphiques désirant créer des animations fonctionnelles.

#### Pré-requis

Maîtriser Sketch ou XD ou Photoshop ou Illustrator et être sensible au design d'animation.

#### Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel  
Durée: 21 heures  
1950€ ht, 2340€ ttc.  
Entrée permanente.  
En présentiel  
Durée: 3 jours.  
Intra: à partir de 1050€ ht la journée.  
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

#### Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

#### Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

#### Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

#### Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session.

#### Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.  
En présentiel : Un ordinateur par personne  
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

05/2022

#### ► Jour 1

Découvrir et s'approprier l'interface et les outils d'After Effects  
Comprendre la relation entre le projet, les métrages, la composition, les calques  
Préparer les médias pour optimiser le workflow de prototypage UX  
Animer les calques dans la timeline  
Créer le mouvement avec les images clés  
Gérer les amortis et les accélérés

#### ► Jour 2

Apprendre à appliquer les principes fondamentaux de l'animation  
Développer le sens de l'observation dans le monde réel: études de cas  
Créer des animations spatiales soumises aux lois naturelles de la physique: anticipation, exagération, rebond  
Rendre le mouvement organique et naturel: suivi et chevauchement des actions et clonage des objets  
Attirer l'attention sur les interactions hiérarchiques initiées à travers les écrans: liens de parenté, effet de parallaxe, principe d'obscurcissement  
Créer des interactions attrayantes pour une expérience plus mémorable:  
morphing de formes vectorielles

#### ► Jour 3

Créer des animations fonctionnelles  
Animer des transitions d'écran  
Animer des interactions basées sur les gestes  
Concevoir des animations d'icônes ou de boutons: call-to-action  
Animer des contenus de la page de façon dynamique: scroll, parallaxe  
Profiter de conseils et astuces: utilisation de scripts, d'effets  
Finaliser une série d'animations Google Friendly  
Optimiser et archiver les projets et les métrages  
Exporter les animations After Effects au format.gif ou .mp4 ou comme.json avec un plug-in