



AFTER EFFECTS ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Motion design, compositing et VFX :
maîtriser After Effects et intégrer les
nouveaux workflows assistés par IA

10 JOURS | 70 HEURES | PRÉSENTIEL



CRÉATEUR DE WORKFLOWS HYBRIDES

Chez Fink Formations, nous formons depuis plus de 20 ans celles et ceux qui imaginent, fabriquent et donnent vie aux images. Intermittents du spectacle, artistes-auteurs, indépendants, grands studios d'animation et de postproduction : nous accompagnons chaque profil avec une même exigence, transmettre des compétences concrètes, directement applicables en production.

L'industrie audiovisuelle évolue vite. Notre enseignement doit avancer au même rythme, sans céder aux effets de mode.

Faut-il abandonner nos outils traditionnels au profit de l'IA ? Faut-il remplacer les artistes par des machines ? Notre réponse est claire : non.

L'IA ne remplace ni le regard, ni la sensibilité, ni l'expérience. Elle peut, en revanche, renforcer les savoir-faire, accélérer certaines étapes et ouvrir de nouvelles possibilités créatives.

C'est dans cette logique que nous concevons des workflows hybrides, associant les outils fondamentaux de nos métiers aux technologies d'intelligence artificielle. Une véritable mise à jour de nos pratiques : un accélérateur au service des artistes et des techniciens, pour produire mieux, explorer davantage et concrétiser des projets autrefois hors de portée.

Fink Formations — Créateur de workflows hybrides.



PRÉSENTATION DE LA FORMATION

Durée : 10 jours / 70 heures

Modalité : formation en présentiel

Cette formation intensive de 10 jours permet aux professionnels de l'audiovisuel et de la création numérique d'acquérir **une maîtrise opérationnelle d'Adobe After Effects**, tout en intégrant les nouvelles possibilités offertes par l'intelligence artificielle.

After Effects demeure l'outil central de la formation. Les participants en découvrent progressivement l'interface, l'animation, le motion design, le compositing, la rotoscopie, le tracking, les effets visuels, la 3D, les expressions, l'automatisation et les méthodes de rendu.

La formation montre parallèlement comment l'intelligence artificielle transforme les méthodes de travail dans After Effects. Certaines opérations longues et répétitives peuvent désormais être accélérées : isoler un personnage, suivre un objet, créer un clean plate, supprimer un élément indésirable, préparer un décor, générer des assets, produire une carte de profondeur ou assister la création d'expressions et de scripts.

Les participants apprennent ainsi une nouvelle manière de travailler : utiliser l'IA pour préparer, accélérer ou enrichir certaines étapes, puis reprendre la main dans After Effects afin de contrôler l'animation, le rythme, le compositing et la qualité finale.

La formation étudie trois familles de solutions :

- les fonctionnalités assistées par IA directement intégrées à After Effects ;
- les solutions professionnelles payantes reliées au workflow Adobe ;
- les alternatives open source ou utilisant des modèles open-weight lorsqu'elles sont suffisamment simples, fiables et adaptées aux objectifs pédagogiques.

Des comparaisons permettent d'identifier les avantages et les limites de chaque solution selon la qualité attendue, le temps de calcul, le coût, les ressources matérielles, la confidentialité des médias et les conditions d'utilisation.

La maîtrise du logiciel et des fondamentaux du métier reste prioritaire. Les résultats générés par l'IA sont systématiquement analysés, corrigés et intégrés dans un workflow professionnel.

L'objectif n'est pas de remplacer les compétences du motion designer ou de l'artiste VFX, mais de lui permettre de travailler plus efficacement tout en conservant la maîtrise technique, artistique et éditoriale de ses productions.

Chaque journée associe démonstrations, exercices guidés et mise en pratique.

Une évaluation finale permet de vérifier la capacité du participant à structurer et réaliser un projet After Effects intégrant de façon pertinente plusieurs outils assistés par intelligence artificielle.

MATÉRIEL ET LOGICIELS MIS À DISPOSITION

La formation est réalisée exclusivement en présentiel dans les locaux de Fink Formations.

L'ensemble du matériel, des logiciels, des licences et des crédits de génération nécessaires aux exercices est pris en charge par Fink Formations.

Matériel professionnel

Chaque participant dispose individuellement de :

- une station de travail professionnelle Mac ou PC optimisée pour After Effects ;
- deux écrans haute résolution ;
- une tablette graphique ;
- un casque audio ;
- une connexion Internet haut débit ;
- un espace de stockage dédié aux médias, aux caches et aux rendus ;
- des rushes, éléments graphiques, séquences d'images et fichiers de production nécessaires aux exercices.

Logiciels professionnels

- Adobe After Effects, dans sa dernière version stable disponible ;
- Adobe Media Encoder ;
- Adobe Photoshop ;
- Adobe Illustrator ;
- Adobe Premiere Pro pour les échanges de séquences et Dynamic Link ;
- Mocha AE, inclus avec After Effects ;
- Cinema 4D Lite et Cineware pour les exercices 3D concernés ;
- Topaz Video AI pour les opérations d'amélioration et de restauration vidéo.

Services professionnels d'intelligence artificielle

Selon les exercices proposés :

- Adobe Firefly et crédits génératifs Adobe ;
- Magnific ;
- ChatGPT ou Claude pour l'assistance aux expressions, aux scripts et à la structuration des workflows ;
- un ou plusieurs modèles professionnels de génération vidéo disponibles dans Firefly ou sur des plateformes spécialisées : Veo, Kling, Seedance ou solution professionnelle équivalente ;
- crédits de génération suffisants pour permettre à chaque participant de réaliser les exercices.
- Tripo 3D ou Meshy pour créer des assets 3D placeholders à partir d'une image ou d'une description textuelle, puis les intégrer dans After Effects ;
- Seedance pour remplacer un playblast de prévisualisation créé dans After Effects par une séquence générée, en utilisant le mouvement de caméra et la position des volumes 3D comme références.

Alternatives ouvertes mises à disposition

Lorsque leur utilisation est pertinente et suffisamment accessible :

- ComfyUI dans une configuration préparée et validée par le formateur ;
- workflows prêts à l'emploi pour la segmentation, l'inpainting, la génération d'images, la création de cartes de profondeur ou la génération vidéo ;
- modèles open-weight sélectionnés en fonction de leurs licences et des capacités du matériel ;
- Ollama et un LLM open-weight adapté à l'assistance au code et aux expressions.

L'installation et la configuration technique de ces solutions ne constituent pas un objectif de la formation. Les participants utilisent des environnements préparés afin de rester concentrés sur After Effects et sur les applications professionnelles.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

À l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- maîtriser l'interface, la timeline et l'organisation d'un projet dans Adobe After Effects ;
- créer et animer des compositions associant images, vidéos, typographies, calques de formes et effets ;
- appliquer les principes fondamentaux de l'animation pour produire des mouvements fluides et maîtrisés ;
- réaliser des opérations de compositing, de keying, de tracking, de rotoscopie et d'intégration d'éléments 2D ou 3D ;
- utiliser les fonctionnalités assistées par IA intégrées à After Effects pour isoler, suivre, nettoyer ou modifier des éléments vidéo ;
- générer et préparer des images, décors, textures, cartes de profondeur et éléments vidéo destinés à After Effects ;
- comparer une solution professionnelle payante avec une alternative ouverte lorsque celle-ci est pertinente ;
- utiliser un LLM pour créer, expliquer, corriger et tester des expressions ou des scripts simples ;
- identifier les erreurs et artefacts générés par l'IA et les corriger dans After Effects ;
- structurer un workflow hybride combinant génération assistée par IA, animation, compositing et finalisation ;
- optimiser les projets, les prévisualisations, les rendus et les exports ;
- appliquer les bonnes pratiques relatives aux droits, à la confidentialité, à la traçabilité et au contrôle des contenus générés.
- créer des assets 3D placeholders avec Tripo 3D ou Meshy, puis les importer et les intégrer dans une scène After Effects ;
- construire un playblast dans After Effects avec des primitives et utiliser Seedance pour générer une version finalisée en conservant comme références le mouvement de caméra et l'emplacement des volumes.

PROFIL DES PARTICIPANTS

Cette formation s'adresse aux professionnels de l'audiovisuel et de la création numérique souhaitant maîtriser After Effects et faire évoluer leurs méthodes de travail grâce à l'intelligence artificielle.

Elle concerne notamment :

- les motion designers ;
- les graphistes et infographistes ;
- les monteurs et monteuses ;
- les artistes VFX et compositing ;
- les animateurs 2D et 3D ;
- les directeurs et directrices artistiques ;
- les réalisateurs et réalisatrices ;
- les créateurs de contenus audiovisuels ;
- les photographes et illustrateurs souhaitant animer leurs créations ;
- les intermittents du spectacle, artistes-auteurs et salariés des secteurs de la production et de la post-production.

PRÉREQUIS

- Exercer ou avoir un projet professionnel dans les secteurs de l'audiovisuel, du graphisme, de l'animation ou de la création numérique.
- Être à l'aise dans un environnement Windows ou macOS.
- Posséder des connaissances de base sur l'image numérique et la vidéo.
- Savoir organiser et manipuler des fichiers et des dossiers.
- Une pratique de Photoshop, Illustrator ou d'un logiciel de montage constitue un avantage, mais n'est pas obligatoire.
- Aucune connaissance préalable de l'intelligence artificielle, de la programmation ou de ComfyUI n'est requise.
- Une première utilisation d'After Effects est appréciée, mais la formation reprend ses fondamentaux.

MÉTHODES ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

La formation alterne :

- apports théoriques directement reliés aux métiers de l'audiovisuel ;
- démonstrations techniques réalisées par le formateur ;
- exercices guidés ;
- mises en situation professionnelles ;
- analyses de plans et de projets After Effects ;
- comparaisons entre méthodes traditionnelles et méthodes assistées par IA ;
- exercices individuels réalisés sur une station de travail dédiée ;
- corrections collectives et individualisées ;
- synthèses quotidiennes permettant de consolider les acquis.

Les exercices sont conçus à partir de situations représentatives du motion design, de la publicité, de l'habillage, du compositing et des effets visuels.

SUIVI ET ÉVALUATION DES ACQUIS

Le suivi comprend :

- un questionnaire de positionnement avant la formation ;
- un tour de table et une vérification des objectifs individuels ;
- une grille d'évaluation des compétences renseignée tout au long de la formation ;
- un exercice pratique à la fin de chaque journée ;
- des corrections individuelles et collectives ;
- une évaluation finale réalisée en situation professionnelle ;
- un QCM de validation des connaissances ;
- une évaluation de la satisfaction des participants ;
- la remise d'un certificat de réalisation et d'une attestation des acquis.

Les critères d'évaluation portent notamment sur :

- l'organisation du projet After Effects ;
- la maîtrise des outils utilisés ;
- la qualité de l'animation et du compositing ;
- la pertinence du recours à l'IA ;
- la capacité à identifier et corriger les artefacts ;
- le respect des contraintes techniques ;
- la qualité du rendu et de l'export final.

ACCESSIBILITÉ

Les personnes en situation de handicap sont invitées à contacter Fink Formations afin d'être mises en relation avec le référent handicap.

Une étude des besoins est réalisée avant l'entrée en formation afin d'identifier les aménagements pédagogiques, matériels ou organisationnels pouvant être mis en place.

VOTRE FORMATEUR



**Gilles
Pfeiffer**
Graphiste

Gilles est infographiste polyvalent et formateur depuis plus de 20 ans. Passionné par les logiciels de création numérique, il met régulièrement son talent au service de l'industrie du jeu vidéo, le monde de l'architecture, de la publication papier et numérique mais aussi du cinéma. Aujourd'hui, il crée et forme sur tous les logiciels aidant à la création numérique : 2D, 3D, vidéo, photo et IA.

VOTRE FORMATEUR



**Laurent
Tosolini**
Graphiste VFX

Laurent Tosolini est graphiste 3D, formateur et responsable pédagogique chez Fink Formations. Spécialiste de Cinema 4D, du motion design, des VFX et de l'IA générative, il aide ainsi les artistes et les professionnels de l'audiovisuel. Sa pédagogie associe maîtrise technique, créativité et usages concrets de l'IA afin de répondre aux nouveaux enjeux de la production d'images.

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 - Découvrir After Effects et le nouveau workflow assisté par IA

Objectifs :

- Comprendre la place d'After Effects dans une chaîne de production audiovisuelle.
- Découvrir l'interface et les principes d'organisation d'un projet.
- Identifier les usages pertinents de l'intelligence artificielle dans After Effects.

Programme :

- Présentation du motion design, du compositing et des effets visuels.
- Position d'After Effects dans un workflow de production et de postproduction.
- Interface, espaces de travail et principaux panneaux.
- Panneaux Projet, Composition, Timeline et Contrôle des effets.
- Création et paramétrage d'une composition.
- Résolution, cadence, durée et formats de pixels.
- Importation et interprétation des médias.
- Différence entre métrage, calque, composition et précomposition.
- Transformations : position, échelle, rotation, opacité et point d'ancrage.
- Premières images clés.
- Couches alpha, modes de fusion et transparence.
- Organisation des fichiers, des dossiers et des compositions.
- Détection assistée des changements de scène.
- Présentation des fonctions IA natives et des outils IA externes.
- Comprendre ce que l'IA peut accélérer et ce qui doit rester sous contrôle humain.
- Premières notions de prompt, de modèle, de génération et d'artefact.

Apport de l'IA :

L'IA permet d'analyser plus rapidement certains médias et d'assister la préparation du projet. Le participant apprend toutefois à vérifier les résultats et à conserver une organisation professionnelle dans After Effects.

Exercice de fin de journée :

Créer une première séquence animée de 8 à 10 secondes à partir de plusieurs médias, utiliser la détection des changements de scène, ajouter un titre animé et exporter une prévisualisation.

Jour 2 - Animation, typographie et calques de formes

Objectifs :

- Maîtriser les principes fondamentaux de l'animation.
- Créer une animation associant texte, formes et éléments graphiques.
- Utiliser l'IA comme outil de recherche sans lui déléguer les choix d'animation.

Programme :

- Principes fondamentaux de l'animation.
- Images clés et interpolation temporelle.
- Interpolation spatiale et trajectoires.
- Assistants Easy Ease, Easy Ease In et Easy Ease Out.
- Éditeur de graphiques.
- Courbe de valeurs et courbe de vitesse.
- Gestion du rythme et des accélérations.
- Parentage et objets nuls.
- Précompositions et hiérarchie d'un projet.
- Création et mise en forme du texte.
- Sélecteurs de plage et animateurs de texte.
- Animation du texte sur un tracé.
- Création de calques de formes.
- Courbes de Bézier et animation des tracés.
- Répétition, fusion, découpe et déformation des formes.
- Importation d'éléments Illustrator et SVG.
- Utilisation d'un LLM pour analyser un brief, proposer des intentions ou structurer des variations.
- Vérification et sélection humaine des propositions.

Apport de l'IA :

L'IA accélère la recherche d'idées et la préparation de variantes. After Effects reste indispensable pour définir précisément le rythme, la lisibilité, les courbes d'animation et la cohérence graphique.

Exercice de fin de journée :

Créer un habillage animé de 10 à 15 secondes combinant typographie et calques de formes. Produire deux variations de rythme et justifier les choix d'animation retenus.

Jour 3 - Effets, transparence, keying et intégration visuelle

Objectifs :

- Utiliser les principaux effets employés en production.
- Réaliser un détourage sur fond vert.
- Intégrer un sujet dans un nouvel environnement.

Programme :

- Organisation et ordre des effets.
- Calques d'effets et précompositions.
- Effets de flou, de netteté et de déformation.
- Bruits, textures, lueurs et effets lumineux.
- Niveaux, courbes, teinte et saturation.
- Modes de fusion.
- Masques et animation des masques.
- Caches alpha et caches de luminance.
- Principes du chroma key.
- Utilisation de Keylight.
- Nettoyage du matte et suppression des débordements de couleur.
- Edge blending, light wrap, ombres et correspondance colorimétrique.
- Ajout de grain et homogénéisation des sources.
- Introduction à la gestion des couleurs et aux profondeurs 8, 16 et 32 bits.
- Préparation d'un décor avec Photoshop et Firefly.
- Analyse des incohérences d'échelle, de perspective, de lumière et de netteté dans les images générées.

Apport de l'IA :

Un décor ou un élément manquant peut être produit rapidement, mais son intégration crédible dépend des compétences de compositing : perspective, lumière, profondeur, couleur, grain et mouvement.

Exercice de fin de journée :

Détourer un sujet filmé sur fond vert et l'intégrer dans un décor généré ou fourni, en assurant la cohérence de la lumière, des couleurs, de la netteté et du grain.

Jour 4 - Tracking 2D, tracking planaire et suivi de caméra

Objectifs :

- Choisir la méthode de tracking adaptée à un plan.
- Stabiliser un métrage et intégrer des éléments dans un mouvement.
- Préparer des contenus générés pour une intégration réaliste.

Programme :

- Principes du tracking et choix des zones de contraste.
- Tracking de position, rotation et échelle.
- Stabilisation d'un plan.
- Tracking de perspective quatre points.
- Remplacement d'écran.
- Tracking de masque.
- Utilisation du suivi de masque actualisé d'After Effects.
- Tracking planaire avec Mocha AE.
- Création de surfaces et export des données vers After Effects.
- Suivi de caméra 3D.
- Création de solides, textes, objets nuls et caméras.
- Résolution d'un mouvement et analyse des erreurs de tracking.
- Préparation d'un contenu d'écran ou d'un élément graphique avec Firefly, Photoshop ou un générateur d'images.
- Correspondance entre la perspective de l'asset généré et celle du plan filmé.

Apport de l'IA :

L'IA peut accélérer la création de l'élément à intégrer. Elle ne remplace pas l'analyse du mouvement, de la perspective, de la focale et des occlusions réalisée dans After Effects.

Exercice de fin de journée :

Remplacer le contenu d'un écran en mouvement par un contenu préparé ou généré, puis intégrer un élément graphique dans la scène en respectant la perspective, les reflets et les occlusions.

Jour 5 - Rotoscopie assistée par IA et suppression d'objets

Objectifs :

- Isoler un sujet en mouvement.
- Utiliser Object Matte et Roto Brush 3.
- Supprimer un élément indésirable et reconstruire l'arrière-plan.

Programme :

- Principes de la rotoscopie traditionnelle.
- Choix entre masque animé, tracking de masque, Object Matte et Roto Brush.
- Sélection d'un sujet avec Object Matte.
- Propagation du matte dans le temps.
- Correction manuelle des zones problématiques.
- Utilisation de Roto Brush 3.
- Refine Edge pour les cheveux et les contours complexes.
- Réduction du scintillement et du chatter.
- Gel et mise en cache de la propagation.
- Création d'occlusions.
- Remplissage d'après le contenu dans After Effects.
- Méthodes Object, Surface et Edge Blend.
- Création d'une image de référence dans Photoshop.
- Utilisation contrôlée du Remplissage génératif pour reconstruire un clean plate.
- Comparaison avec une solution ouverte de segmentation ou d'inpainting préparée dans ComfyUI.
- Analyse du gain de temps et des corrections encore nécessaires.

Apport de l'IA :

La segmentation assistée réduit fortement le travail image par image. Le contrôle des contours, des transparences, des occlusions et des variations de lumière demeure essentiel.

Exercice de fin de journée :

Isoler un personnage en mouvement, supprimer un élément indésirable du plan, reconstruire l'arrière-plan et recomposer le personnage avec des contours corrigés.

Jour 6 - Espace 3D, caméras et environnements assistés par IA

Objectifs :

- Construire une scène 3D dans After Effects.
- Créer une animation de caméra dans un décor 2,5D.
- Exploiter une carte de profondeur générée par IA.

Programme :

- Passage d'un calque 2D en calque 3D.
- Axes, orientation et transformations 3D.
- Caméras, focales et profondeur de champ.
- Lumières, ombres et propriétés des matériaux.
- Moteurs 3D classique et Advanced 3D.
- Profondeur de champ dans le moteur Advanced 3D.
- Création d'un environnement lumineux HDR.
- Importation d'objets GLTF, GLB et OBJ.
- Utilisation de Cineware et de Cinema 4D Lite.
- Préparation d'un décor 2,5D dans Photoshop.
- Séparation des plans et reconstruction des zones cachées.
- Génération d'une carte de profondeur.
- Comparaison entre une solution professionnelle et un modèle open-weight de profondeur utilisé dans un workflow préparé.
- Utilisation de la profondeur pour créer du relief, des masques et des effets atmosphériques.
- Création d'un mouvement de caméra dans un environnement généré.
- Création d'assets 3D placeholders avec Tripo 3D ou Meshy à partir d'un concept, d'une image ou d'une description textuelle.
- Export dans un format compatible, vérification du maillage, de l'échelle et des textures, puis intégration dans After Effects.

Apport de l'IA :

Une image peut rapidement être transformée en décor 2,5D ou servir de base à une scène. After Effects assure ensuite la mise en espace, la caméra, l'éclairage, les effets atmosphériques et le contrôle du mouvement.

Tripo 3D ou Meshy permettent de produire rapidement un asset 3D de référence afin de valider un volume, un cadrage, une interaction ou un mouvement avant de remplacer éventuellement ce placeholder par un modèle finalisé.

Exercice de fin de journée :

Créer un asset 3D placeholder avec Tripo 3D ou Meshy, l'exporter dans un format compatible, puis l'intégrer dans une scène After Effects. Ajuster son échelle, son orientation, son éclairage et son intégration visuelle.

Jour 7 - Générer et préparer des assets pour After Effects

Objectifs :

- Générer des éléments adaptés aux contraintes du compositing.
- Préparer les médias pour leur animation dans After Effects.
- Comparer une solution professionnelle et une alternative ouverte.

Programme :

- Définir précisément le besoin avant la génération.
- Décrire le cadre, la focale, la perspective, la lumière et la profondeur.
- Prévoir les zones destinées au texte ou à l'action.
- Générer des décors, objets, textures et éléments graphiques avec Adobe Firefly.
- Utiliser Photoshop pour le Remplissage génératif et le Développement génératif.
- Créer des variations et améliorer un asset avec Magnific.
- Upscaling et préparation de la résolution.
- Génération avec un workflow ComfyUI préparé.
- Différence entre logiciel open source et modèle open-weight.
- Sélection d'un modèle selon sa licence et son usage.
- Comparaison de la qualité, de la vitesse, du coût et de la confidentialité.
- Repérage des incohérences et artefacts.
- Préparation des calques, masques et transparences dans Photoshop.
- Importation d'un fichier PSD multicouche.
- Mise en mouvement dans After Effects.
- Harmonisation de plusieurs sources générées.

Apport de l'IA :

La génération permet de produire rapidement des éléments difficiles ou coûteux à photographier. Le résultat devient réellement exploitable lorsqu'il est correctement préparé, découpé, animé et intégré dans After Effects.

Exercice de fin de journée :

Créer un décor multicouche avec une solution professionnelle et tester une alternative ouverte. Préparer les éléments dans Photoshop, les importer dans After Effects et réaliser une animation de caméra.

Jour 8 - Génération vidéo et création d'effets visuels

Objectifs :

- Produire des séquences vidéo destinées au compositing.
- Générer des éléments avec transparence ou matte.
- Corriger et intégrer les plans générés dans After Effects.

Programme :

- Différence entre génération texte-vers-vidéo et image-vers-vidéo.
- Préparation d'une première et d'une dernière image.
- Description du mouvement du sujet et de la caméra.
- Utilisation de Firefly Video.
- Découverte des modèles professionnels proposés dans Firefly ou sur des plateformes spécialisées.
- Utilisation possible de Veo, Kling, Seedance ou d'un modèle équivalent.
- Génération d'éléments vidéo avec transparence.
- Utilisation des sorties premier plan, alpha et matte.
- Création d'éléments atmosphériques, fumées, particules et transitions.
- Génération vidéo avec un workflow ComfyUI préparé lorsque le matériel le permet.
- Gestion de la durée, de la cadence et de la résolution.
- Interprétation des métrages générés dans After Effects.
- Retime et remappage temporel.
- Stabilisation et correction des mouvements parasites.
- Suppression des images défectueuses.
- Correction du scintillement et des variations de texture.
- Rotoscopie complémentaire.
- Intégration des ombres, lumières, flous et grains.
- Amélioration ou agrandissement avec Topaz Video AI.
- Identification des situations où une prise de vue traditionnelle reste préférable.
- Construction dans After Effects d'un blocking de ville à partir de primitives simples créées avec l'outil Cube.
- Création et animation d'une caméra afin de définir précisément le cadrage, la trajectoire, la vitesse et le rythme du plan.
- Export d'un playblast servant de référence visuelle et temporelle.
- Utilisation du playblast dans Seedance pour remplacer les primitives par une ville cyberpunk détaillée.
- Formulation d'instructions demandant de conserver le mouvement de caméra d'After Effects et la position des cubes comme références pour l'emplacement des bâtiments.
- Comparaison du playblast et de la vidéo générée, identification des écarts de caméra, de perspective, de rythme ou de position, puis corrections et nouvelle génération si nécessaire.

Apport de l'IA :

L'IA permet de générer rapidement un plan, une transition ou un élément VFX. After Effects reste nécessaire pour sélectionner les images utilisables, corriger les erreurs, maîtriser la durée et intégrer le résultat dans une scène.

Seedance est utilisé comme outil de remplacement visuel d'un playblast : After Effects définit la structure du plan, les volumes et le mouvement de caméra ; le modèle vidéo génère ensuite l'apparence finale en s'appuyant sur ces références.

Exercice de fin de journée :

Créer dans After Effects une ville composée de simples cubes avec l'outil Cube, puis animer un mouvement de caméra dans cette scène. Exporter un playblast et l'utiliser dans Seedance afin de générer une ville de style cyberpunk. La vidéo générée devra conserver le mouvement de caméra créé dans After Effects et utiliser la position des cubes comme référence pour l'emplacement des buildings. Comparer ensuite le playblast et la génération, repérer les écarts et ajuster le workflow jusqu'à obtenir une continuité visuelle exploitable.

Jour 9 - Expressions, scripts et automatisation assistés par un LLM

Objectifs :

- Comprendre la différence entre expression et script.
- Utiliser un LLM pour créer et corriger du code simple.
- Automatiser une tâche répétitive dans After Effects.

Programme :

- Principes des expressions dans After Effects.
- Liaison entre plusieurs propriétés.
- Contrôleurs d'expression.
- Utilisation de time, value, wiggle, loopOut, linear, ease, posterizeTime et seedRandom.
- Création d'animations réactives.
- Différence entre une expression, un script et un plugin.
- Présentation du langage JavaScript utilisé par After Effects.
- Utilisation de ChatGPT ou Claude pour décrire une intention d'animation.
- Formulation d'une demande précise : contexte, propriétés, résultat attendu et contraintes.
- Demande d'un code commenté et expliqué.
- Lecture et vérification du code proposé.
- Identification et correction des erreurs.
- Utilisation d'un LLM local open-weight avec Ollama comme alternative.
- Création de scripts simples pour renommer, organiser, importer, précomposer ou préparer des rendus.
- Notions d'API et de MCP.
- Limites d'accès d'un assistant IA aux fichiers et aux logiciels.

Apport de l'IA :

Un participant ne connaissant pas la programmation peut créer des expressions ou des automatisations simples. Il doit cependant comprendre le résultat attendu, tester le code et conserver la responsabilité de son utilisation.

Exercice de fin de journée :

Créer et corriger une série d'expressions pilotées par des contrôleurs, puis réaliser un script simple automatisant une tâche répétitive dans un projet After Effects.

Jour 10 - Workflow professionnel, finalisation et évaluation

Objectifs :

- Structurer un workflow complet associant After Effects et intelligence artificielle.
- Choisir les outils en fonction du besoin réel.
- Finaliser, contrôler et exporter une séquence professionnelle.

Programme :

- Analyse d'un brief de production.
- Identification des étapes pouvant bénéficier de l'IA.
- Choix entre méthode manuelle, fonction IA native, service payant et alternative ouverte.
- Définition des contraintes de format, durée, cadence et diffusion.
- Organisation des médias et des versions.
- Nommage des compositions et des fichiers.
- Gestion des caches, proxys et précompositions.
- Contrôle des droits d'utilisation des médias.
- Confidentialité et protection des données.
- Consentement et droit à l'image.
- Repérage des contenus sensibles ou trompeurs.
- Traçabilité et Content Credentials.
- Contrôle qualité des médias générés.
- Vérification des artefacts, raccords, contours, ombres et mouvements.
- Optimisation du projet.
- Rendu multiframe.
- File d'attente de rendu et Adobe Media Encoder.
- Choix des formats intermédiaires et de diffusion.
- Export avec ou sans transparence.
- Archivage et collecte du projet.
- QCM de validation et correction collective.

Mise en situation professionnelle finale :

Réaliser une séquence de 15 à 30 secondes répondant à un brief fourni.

La séquence devra comporter :

- une animation réalisée dans After Effects ;
- une opération de tracking, de rotoscopie ou de keying ;
- au moins un élément créé ou préparé avec une fonction assistée par IA ;
- un travail de compositing et d'harmonisation ;
- un contrôle des artefacts ;
- un export conforme aux spécifications demandées.

Lexique de l'intelligence artificielle et des workflows After Effects :

Alpha

Information de transparence associée à une image ou une vidéo.

API - Application Programming Interface

Interface permettant à un logiciel ou à un service de communiquer avec un autre outil de manière automatisée.

Artefact

Défaut visuel ou sonore produit par un traitement ou une génération : déformation, scintillement, incohérence de texture ou mouvement incorrect.

Clean plate

Image ou séquence représentant un décor sans le sujet ou l'objet que l'on souhaite supprimer.

Cloud

Traitement exécuté sur des serveurs distants. Les médias sont envoyés à un service en ligne.

Compositing

Assemblage de plusieurs images ou éléments afin de créer un plan final cohérent.

ComfyUI

Interface nodale open source permettant de construire et d'exécuter des workflows de génération d'images, de vidéos ou de données visuelles.

Content Credentials

Informations de provenance pouvant indiquer l'origine d'un média et certaines modifications effectuées.

Crédits génératifs

Unités consommées lors de l'utilisation d'un service de génération par intelligence artificielle.

Dataset ou jeu de données

Ensemble de données utilisé pour entraîner, tester ou évaluer un modèle d'intelligence artificielle.

Fine-tuning

Adaptation supplémentaire d'un modèle à partir d'un ensemble de données spécialisé.

Génération image-vers-vidéo

Création d'une séquence animée à partir d'une image de départ.

Génération texte-vers-image ou texte-vers-vidéo

Création d'un média à partir d'une description textuelle.

Hallucination

Information, image, mouvement ou code produit par un modèle alors qu'il ne correspond pas aux faits ou au résultat attendu.

Inférence

Étape pendant laquelle un modèle déjà entraîné produit un résultat à partir d'une demande.

Inpainting

Reconstruction ou remplacement d'une zone sélectionnée dans une image ou une vidéo.

Intelligence artificielle générative

Famille de modèles capables de produire de nouveaux textes, images, sons, vidéos ou éléments de code.

LLM - Large Language Model

Modèle entraîné sur de grandes quantités de textes, capable de comprendre une demande et de générer du texte ou du code. Un LLM peut commettre des erreurs.

Local

Traitement réalisé directement sur l'ordinateur de l'utilisateur, sans envoi obligatoire des médias vers un service distant.

MCP - Model Context Protocol

Protocole permettant à un assistant IA d'échanger avec des outils, des logiciels ou des sources de données compatibles.

Modèle

Système informatique entraîné pour analyser ou générer un type de contenu.

Modèle multimodal

Modèle capable de travailler avec plusieurs types de données : texte, image, vidéo, audio ou code.

Open source

Logiciel dont le code source est accessible et peut être étudié, modifié ou redistribué selon les conditions de sa licence.

Open-weight

Modèle dont les poids entraînés sont accessibles. Cela ne signifie pas nécessairement que son code, ses données d'entraînement ou tous ses usages sont ouverts.

Outpainting ou développement génératif

Extension d'une image au-delà de ses limites initiales.

Prompt

Instruction transmise à un modèle d'intelligence artificielle.

Rotoscopie

Technique consistant à isoler un sujet image par image afin de le détourer ou de lui appliquer un traitement.

Script

Programme exécutant une série d'actions dans After Effects.

Seed ou graine

Valeur servant de point de départ à une génération. Elle peut aider à reproduire ou faire varier un résultat.

Segmentation

Opération permettant d'identifier et de séparer automatiquement différents sujets ou zones d'une image.

Token

Unité utilisée par les LLM pour traiter un texte et, selon le service, mesurer l'utilisation.

Upscaling

Augmentation de la définition d'une image ou d'une vidéo avec reconstruction de détails.

Workflow

Organisation ordonnée des outils et des étapes nécessaires pour réaliser une production.

Fink

créateur de workflows hybrides

**VENIR
NOUS RENCONTRER**

PARIS
212 rue Saint Maur 75010

FINK TEAM

Laurent Tosolini

Gérant et responsable Pédagogique
laurent@fink.cool
06 62 67 07 53

Lydia Ben

Assistante administratif
lydia@fink.cool
06 34 42 55 01

**INTERMITTENT
DU SPECTACLE**

Fink est un centre certifié QUALIOPI.
Que vous soyez intermittent, artiste,
salarié ou une entreprise, l'ensemble
de nos stages peuvent être financés
à 100% par votre OPCO.

Moi !

**ARTISTE
AUTEUR**

J'en suis

**SALARIÉ
D'ENTREPRISE**

J'en suis

**JOURNALISTE
PIGISTE**

J'en suis

**UNE
ENTREPRISE**

J'en suis