

## AFTER EFFECTS : ESPACE 3D

### POPULATION CONCERNEE & PREREQUIS

- Graphistes, web designers, réalisateurs de bannières Web et mobiles.
- Maîtriser les bases de l'animation d'After Effects ou bien avoir suivi le stage After Effects - Bases.

### PRESENTATION

After Effects est la solution standard d'animation pour tous les écrans (web, mobile, tv, cinéma). Il permet à tout graphiste familier de l'environnement Adobe de réaliser trucages et effets animés avancés au format vidéo, séquences d'images, HTML5 (SVG). Ce stage aborde les outils de spatialisation 3D intégrés à After Effects : Caméra, Lumières, particules.

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- Animer des éléments graphiques dans l'espace 3D
- Animer des caméras (avec effets Bokeh ou flou d'arrière-plan réel)
- Animer des lumières
- Animer des effets de particules

### MOYENS PEDAGOGIQUES ET D'ENCADREMENT - FOAD

- **Méthodologie** : L'ensemble des techniques abordées sera déployé à travers une variété d'études de cas inspirés de projets réels (bannière, générique de série, datavisualisation, clip musical, pub...)
- **Durée** : 21h00 dont 3 x 6h en visio + 3h00 en autonomie.
- **Tarif** : 1250 € HT – 1500 € TTC
- **Outil** : plateforme LMS Orkestra de Keyro – les participants y trouvent aussi bien les exercices et vidéos que les liens de connexion en visio et les documents pédagogiques et aussi l'émargement et l'évaluation satisfaction.
- **Conditions** : Bloc de compétences professionnelles orienté métier, déclaré non certifiant, soit indépendant d'un diplôme d'état. La démarche pédagogique est opérationnelle. Elle vise à conduire la pratique de l'outil à chaque étape de la formation.
- **Nombre de participants** : 4 à 8 participants
- **Modalités** : 100% distanciel. Chaque stagiaire doit être équipé d'un ordinateur connecté, et des licences opérationnelles pour la pratique dispensée durant toute la formation.
- **Moyens mis en œuvre** :
  - ☑ Apports méthodologiques & théoriques
  - ☑ Exercices pratiques
  - ☑ Support de formation remis à chaque participant via la plateforme
  - ☑ Partages d'expérience transversale (multiplexage d'outils en multimédia, usages selon les secteurs d'activité)

## CONTENU

### ➤ JOUR 1 : VISIO

- Gestion de la caméra
  - Manipulation d'éléments 2D dans l'espace 3D
  - Imbrication de scènes 3D
  - Gestion de caméras
  - Mouvement de caméras
  - Animation de la profondeur de champ (effet Bokeh réel)

### ➤ JOUR 2 : VISIO

- Gestion des animations élaborées
  - Montage multi caméra
  - Liaison dynamique de la caméra à l'objet animé
  - Animation d'un objet Null
- Gestion des lumières
  - Placement des lumières (Parallèle, concentrée, ponctuelle, ambiante)
  - Animation des lumières

### ➤ TRAVAIL EN AUTONOMIE

- Spatialiser une photographie ou une présentation corporate
  - Réalisation d'une animation à partir d'indications données sur la plateforme de notre partenaire et une vidéo du travail fini
  - Exportation puis publication de l'animation sur la plateforme

### ➤ JOUR 3 : VISIO

- Synthèse des ateliers
  - Présentation des travaux
  - Trucs et astuces (création de particules 3D de poussières, pollens, rayures, halo...)
  - Correction et déblocage de situations
  - Bilan prospectif
- Particules simili 3D
  - Utilisation du moteur de particules intégré pour simuler des effets atmosphériques sans plugin (pluie, neige, pollens, fumées)
  - Intégration des particules à l'atelier de photo animée ou de présentation corporate

## ANIMATION

Arzhur CAOUISSIN : formateur en animation et interactivité depuis 2001 (Gobelins, Pyramyd, INA, Appax designs, PLB). Auteur de 6 ouvrages (Eyrolles, Pearson). Auteur de tutoriels (Elephorm).