TALENTS & FORMATIONS
Bien-Être des Hommes - Performance des Organisations

CREADS

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).