

Animation - Motion Design

After Effects 360

2 jours (14 heures) | ★★★★★ 4,6/5 | AFE-360 | Code Certif Info : 94813 | Certification M2i Montages Motion Design (non incluse) | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia › Vidéo et Son › Animation - Motion Design



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Créer des environnements VR 360, les modifier, les corriger, les monter et les optimiser.

Niveau requis

Etre à l'aise avec un Mac. Avoir une culture de la vidéo et du montage et de bonnes connaissances d'After Effects.

Public concerné

Monteurs, truquistes, infographistes.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Introduction

- Contraintes de post production
- Rappel des différents formats
- Paramétrages du poste de travail
- Rappel sur les bases d'After Effects
- Rappel sur les outils utilisés pour la VR
 - Texte
 - Tampon...

Les fondamentaux de la VR 360

- Quel est son champ d'application ?
- Les différents moyens de filmer en VR
- Les casques de réalité virtuelle

After Effects et la VR 360

- Création d'un environnement VR
- Création d'un nouveau maître VR
- Création d'une VR à partir d'une composition
- Réglage de la taille et de la fréquence d'images
- Réglage de la sortie VR

Les caméras

- Paramètres des caméras
- Gestion des caméras 2 noeuds
- Utilisation du contrôle des caméras
- Gestion de la caméra centrée
- Réglages avancés

Le Cubemap

- Utilisation de la fonction Extraire le Cubemap
- Réglage de la résolution de conversion
- Optimisation des vues caméra

Effets vidéo immersive

- Utilisation et gestion des effets
 - Dégradés de couleurs
 - Bruit fractal VR
 - Déformation numérique VR
 - Aberration chromatique VR
- Flou VR
- Supprimer le bruit VR
- Lueur VR
- Convertisseur VR
- Plan VR à sphère
- Sphère de rotation VR

Finalisation

- Révision générale

Certification (en option)

- Nos tests de validation des compétences font partie intégrante du processus d'apprentissage car ils permettent de développer différents niveaux d'abstractions.
- Solliciter l'apprenant à l'aide de nos QCM, c'est lui permettre d'étayer sa réflexion en mobilisant sa mémoire pour choisir la bonne réponse. Nous sommes bien dans une technique d'ancrage mémoriel.
- L'examen sera passé à la fin de la formation.

Les + de la formation

L'examen de certification (proposé en option) est en français.