

Animation - Motion Design

After Effects - Compositing et Motion Design 3D

5 jours (35h00) | ★★★★★ 5/5 | AFE-COMP | 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 :

- Comprendre les bases du compositing et de l'animation 3D
- Gérer les éclairages
- Gérer les mouvements de caméra
- Utiliser des objets nuls
- Travailler avec les calques et comprendre leur hiérarchie
- Utiliser le moteur de lancer de rayons
- Comprendre les passerelles avec C4D Lite - Cineware.

Niveau requis

Avoir suivi la formation AFE-FND "After Effects - Les fondamentaux" ou avoir les connaissances équivalentes. Avoir une très bonne connaissance de l'environnement informatique.

Public concerné

Monteurs, truquistes, infographistes justifiant d'une bonne connaissance pratique d'After Effects.

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 émarginée 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

Gestion du workflow de production

- Mise en pratique de l'ensemble des fonctionnalités 2D du niveau "les fondamentaux"
- Utilisation d'éléments graphiques, de vidéos et de sons
- Rendus optimisés

Les nouveautés

- Objets graphiques essentiels
- Outil Remplissage d'après le contenu

Fondamentaux du compositing et de l'animation 3D

- Généralités sur la 3D
- Interface 3D
 - Multiples vues 3D, outils spécifiques
- Accrochage des calques (3D)
- Utilisation du module rendu 3D avancé
- Gestion de l'axe Z
- Animation et auto-orientation des calques 3D
- Contrôle des plans dans l'espace 2D / 3D
 - Hiérarchie des calques 2D / 3D
- Options de surface des calques 3D

Eclairer en 3D

- Eclairage d'une scène 3D
 - Composante ambiante
- Paramétrage des sources de lumière
 - Parallèles, ponctuelles, spots, ambiante
- Propriétés, réflexions, ombres portées, projection
- Gestion d'une map d'environnement
 - Effet de réflexion métallique
- Animation et auto-orientation des éclairages
- Gérer les mouvements de caméra en 3D
- Création et paramétrage des caméras
 - Focales
 - Ouverture
 - Profondeur de champ
- Nouvelles fonctions de flou d'objectif appareil photo
- Contrôle de caméras multiples
 - Animations de caméras
- Effets
 - Travelling compensé, aberrations de distance de mise au point
- Utilisation des outils de caméra

Savoir utiliser les objets nuls

- Contrôle des objets nuls dans un espace 3D
- Intérêt fondamental et astuces

Comprendre les calques et leur hiérarchie

- Liens de parenté et animation hiérarchique
- Création d'environnements complexes en 3D grâce aux nouvelles fonctionnalités 3D
- Options de textures

- Import d'objets 3D d'un logiciel de 3D via les passerelles
- Métadonnées XMP pour les informations sur les ressources

Les moteurs de rendu de lancer de rayons et Cinema 4D

- Réglages, optimisation et choix du moteur de rendu
- Création d'environnements complexes en 3D
- Options de textures
 - Réflexion
 - Réfraction
 - Environnement...

Passerelles entre After Effects et Cinema 4D Lite (Cineware)

- Interface de Cinema 4D Lite
 - Fenêtres de propriété, de texture, d'animation...
- Les outils basiques de Cinema 4D Lite
 - Déplacement, échelle, rotation
- Gestion d'objets polygonaux dans Cinema 4D Lite
 - Cubes, sphères, cylindres
- Gestion et utilisation de Cineware
 - Importation d'objets texturés
- Récupération de la caméra d'un logiciel à l'autre

Finalisation

- Révision générale

Certification (en option)

- Prévoir l'achat de la certification en supplément
- L'examen (en français) sera passé le dernier jour, à l'issue de la formation et s'effectuera en ligne
- Il s'agit d'un QCM dont la durée moyenne est d'1h30 et dont le score obtenu attestera d'un niveau de compétence

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)

Compétences visées

- Elaborer des séquences d'animations interactives
- Préparer les médias pour l'intégration dans un support audiovisuel
- Exploiter un poste de montage pour l'acquisition, la gestion, la sauvegarde et les sorties des médias
- Exécuter et modifier différents types de montage (génériques, business graphiques, effets spéciaux)
- Mettre en oeuvre des techniques simples de trucage multicouches et d'animation
- Etre autonome dans l'exécution des tâches
- Assurer une veille technique et concurrentielle.