

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

ÉVOLUER AVEC AFTER EFFECTS: LES BASES DU COMPOSITING 3D

NIVEAU 3

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Se repérer dans l'espace 3D et comprendre la gestion des calques 3D
Réaliser des scènes 3D comportant des calques et des éclairages en 3D
Capter les ombres et les réflexions sur les surfaces 3D
Ajouter un supplément de 3D avec l'extrusion des textes et logos

Choisir et animer des caméras pour filmer l'univers 3D mis en scène
Ajouter de la vie avec l'outil marionnette
Découvrir différentes techniques de tracking et de rotoscoping en 3D
Expérimenter les émissions de particules

1500€ par salarié garantis par le
FNE-Formation
Bénéficiez de la prise en charge
automatique par votre OPCO

Public concerné

Graphistes, illustrateurs, designers,
monteurs.

Pré-requis

Maîtriser l'animation et le Compositing 2D
dans After Effects.

**Durée de la formation et modalités
d'organisation**

En distanciel
Durée: 14 heures
672€ ht, 806,4€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 2 jours.
Inter: 672€ ht
Intra: à partir de 1050€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à
distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices,
vérification des acquis.

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans
l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en début et fin
de session.

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du
logiciel enseigné, du logiciel permettant la
connexion à distance avec le formateur et
d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

Maj 03/2021

► **Compositing 3D**

Comprendre l'environnement 3D
Se familiariser avec les vues 3D pour
contrôler les axes XYZ
Maîtriser la gestion des calques en 3D
Installer et régler les lumières sur la
scène 3D
Perfectionner les rendus de surface
des calques 3D
Changer de moteur de rendu pour
extruder des logos et des typographies
Paramétrer les projections des ombres
et les réflexions des calques 3D
Paramétrer les caméras et choisir la
 focale adéquate en fonction du
storyboard
Réaliser des mouvements de caméras
dans un environnement 3D
Utiliser les objets nuls et les liens de
parenté pour animer les calques 3D
Hiérarchiser les calques dans des
univers mixtes 2D et 3D