

Motion design perfectionnement - Les bases de l'animation 3D élaborée

2 j (14 heures)

Ref : MDPE

Public

Infographistes, graphistes, illustrateurs et personnes issues de la vidéo qui voudraient apprendre à faire de l'habillage graphique animé

Pré-requis

Bonne connaissance d'un logiciel de type montage vidéo, de logiciels de création graphique de type Photoshop et Illustrator
Bonne maîtrise d'After Effects (Initiation validée + Perfectionnement DUIK)

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

- Maitriser le Plug-In Element 3D et l'extrusion de textes
- Maitriser le Plug-In Element 3D et l'extrusion de formes
- Maitriser le Plug-In Element 3D et la gestion des objets
- Paramétrer le module de rendu d'Element 3D

Programme détaillé

L'ANIMATION 3D : PLUG-IN ELEMENT 3D

Présentation de l'interface du Plug-in Element 3D
Notions sur les Matériaux et Textures.

L'ANIMATION 3D : PLUG-IN ELEMENT 3D / L'EXTRUSION DE TEXTES

Notion d'extrusion de Textes

Création de textes dédiés + Récupération de tracés issus d'ILLUSTRATOR

Texturisation et paramétrage du Texte 3D

Animation du Texte 3D à l'aide caméras 3D associés à différents types de lumière.

L'ANIMATION 3D : PLUG-IN ELEMENT 3D / L'EXTRUSION DE FORMES

Notion d'extrusion de formes

Création de formes dédiées + Récupération de tracés issus d'ILLUSTRATOR

Texturisation et paramétrage des formes 3D

Animation des formes 3D à l'aide caméras 3D associés à différents types de lumière.

L'ANIMATION 3D : PLUG-IN ELEMENT 3D / GESTION DES OBJ

Notion de gestion des OBJ issus de logiciels de modélisations

Texturisation et paramétrage des OBJ.

Animation des OBJ à l'aide caméras 3D associés à différents types de lumière.

L'ANIMATION 3D : PLUG-IN ELEMENT 3D / LE RENDU

Paramétrage du module de rendu d'ELEMENT 3D
