



OZORAPROD.

HATIM HAM Fondateur,

Après avoir effectué une formation en architecture d'intérieur à l'académie des beaux-arts de Bruxelles, il a collaboré avec divers bureaux d'architecture tels que NOUS SPRL et TERLINDEN . Sa passion pour la photographie et le cinéma l'a mené à poursuivre des études au SAE Institute Belgium où il a occupé par la suite le poste de superviseur et professeur dans différentes matières liées à la post-production, avant d'être directeur de la section Film&Animation. il a également formé des équipes en audiovisuel tel que la commission européenne, BE TV, l'OCP...etc, outre les différentes collaborations avec Greenfoot production, Studio Avalon, Ragtime production à Bruxelles, Diwan Awards, Radisson Corporate Belfast, Secrets d'Atelier et FABART 3D à Montreux ou Freestudios à Genève.

**SPÉCIAL**

# Dossier Formations

OZORAPROD est une Agence Créative aux collaborations internationales. Nous réalisons des projets de hautes qualités en Photographie, Film, Design Graphique, Solutions 3D, création de Site Web, conseils en stratégies visuelles ainsi qu'en Design d'Intérieur et d'objets.

OZORAPROD est spécialisée également dans la formation pour les secteurs de l'enseignement supérieur et de l'entreprise. Nous accompagnons votre projet en Communication Visuelle et/ou en Design d'intérieur et Design d'objets de A à Z. Notre devise est de se démarquer pour que votre projet ressorte des sentiers conventionnels.

# Photographie.

## Immortaliser un instant.

Le mot « photographie » signifie littéralement « dessin avec de la lumière » : il a été créé à partir des mots grecs phôs (génitif: phôtos) signifiant «lumière».

## Prise en main, techniques et art de la composition.

# Théorie & Pratique.

### Les fondamentaux de la photo:

La sensibilité

La vitesse

L'ouverture du diaphragme

La balance des blancs

Profondeur de champ : définition, paramétrage et impact sur la photo

Objectifs et focales...

### Introduction à la composition et au cadrage

Fonctionnement de l'oeil humain : déchiffrage et sens de lecture

Les composantes d'une image

Quelques préconisations de compositions

L'art du cadrage

Analyse d' image de grand nom de la photo...

### La prise de vue

Le portrait

Le sport

Le paysage

Les outils de correction de l'exposition

Prises de vue en intérieur : lumière naturelle, lumière artificielle

Prises de vue pour un panoramique

Technique du HDR

Réglages pour les prises de vue de nuit

Utilisation du flash, le "fill in"

Photoshop



# Audiovisuel.

Raconter à travers l'image et le son.

l'ensemble des moyens de communication qui utilisent l'image, le son, et du texte..

Caméra, lumière, son, habillage et montage.

## Théorie & Pratique.

### Pré-production

Les bases d'écriture scénaristique.

Les métiers en audiovisuel.

Préparation et organisation du tournage.

Le storyboard.

Sémiologie de l'image.

### Production

Techniques de prise de vue caméra.

Les valeurs de plans au cinéma.

Les mouvements caméra.

le champs contre champs.

Direction photo.

Lumière naturelle et éclairages artificiels.

Mise en scène.

Scénographie.

### Post-production

Les formats TV et cinéma.

Montage film et synchro. audio.

Techniques de montage images et sons.

Mixage audio.

Design sonore.

La colorimétrie, l'étalonnage, les effets et les transitions.

Habillage graphique.

Exports et conformations...

Premiere & Davinci Resolve



# Graphisme.

L'équilibre entre le vide et le plein.

Le graphisme est une discipline artistique qui traduit visuellement une idée, un message ou des informations. Des éléments graphiques tels que des caractères typographiques, des formes, des couleurs...

Logo, charte graphique, forme et typographie.  
**Théorie & Pratique.**

## Théorie

Les mouvements artistiques majeurs du XX<sup>ème</sup> siècle.  
Les bases de la sémiotique et l'analyse sémiologique de l'image.  
Benchmark, analyse comparative.  
Culture typographique.  
L'édition.  
Le concept.

## Charte Graphique

Etudes des valeurs (entreprises, institutions, événements...).  
Création du logotype (du croquis à la vectorisation finale).  
Choix typographique.  
Charte couleurs et impact psychologique.  
Création du Pattern.  
Le ton.  
Les déclinaisons (Affiches, cartes visites, documents, supports...).  
Le mock-up (mise en situation de l'identité visuelle sur différents supports).

## Technique

Formation sur les logiciels Illustrator et Photoshop...

Illustrator & Photoshop



# Motion Design\*

## Une histoire de formes en mouvement.

Le motion design est une technique qui permet d'animer différents éléments en vue d'en faire une vidéo d'animation. Avec l'ère du digital et l'arrivée de logiciels comme ceux de la suite Adobe.

## Création de formes, gestion des animation, VFX...

### Objectif

Définir les champs d'application d'After Effects dans l'univers de l'animation graphique.  
Comprendre les principes de l'animation et du compositing 2D.  
Acquérir une méthodologie et optimiser le flux de production.  
Réaliser une série d'animations avec les techniques du motion design.

### Appréhender les bases de l'animation

Configurer le projet pour une diffusion polyvalente.  
Importer les médias.  
Analyser le compositing des calques.  
Gérer les images-clés pour animer les calques.  
Comprendre les interpolations spatiales et temporelles.  
Synchroniser les animations avec le son.

### Acquérir une méthodologie et optimiser le flux de production

Optimiser les projets et le flux de production.  
Personnaliser l'espace de travail.  
Comprendre et expérimenter le bon usage des précompositions.  
Optimiser les prévisualisations.

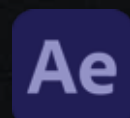
### Créer des effets visuels

Utiliser les calques d'effets.  
Gagner du temps en enregistrant des animations prédéfinies : principe d'automatisation  
Utiliser et animer les calques hérités de Photoshop et Illustrator.

### Gérer les couches Alpha et les calques 3D

Créer et animer les masques vectoriels  
Contrôler les modes de transfert et les modes de fusion  
Exploiter les caches en alpha et en luminance  
Incruster les titres sur une image vidéo  
Appréhender la technique de keying (Fond Vert).  
Calques 3D, lumières, caméras et ombres.

After Effects



\*La maîtrise des logiciels Adobe Illustrator & Adobe Photoshop est nécessaire.

# 3D.

\*L'utilisation du logiciel Adobe Photoshop est conseillée.

## 3ds Max



# Un monde en volume.

La conception 3D est le processus qui consiste à créer, à l'aide d'un logiciel, une représentation mathématique d'un objet ou d'une forme en trois dimensions. L'objet créé est appelé modèle 3D et ces dessins en trois dimensions sont utilisés pour la conception générée par ordinateur (CGO)..

## Modélisations, textures, lumières et rendu.

### Objectif

Maîtriser l'interface de 3ds Max.

Modéliser des objets.

Appliquer des textures sur les objets 3D.

Mettre en place des lumières dans la scène.

Générer le rendu en vue de l'exportation.

### Modélisation.

Les primitives et les opérations booléennes.

Modéliser à partir d'une photo, d'un plan image et vectoriel AutoCAD ou Illustrator.

Modélisation à base de splines.

Les modificateurs pour splines (extruder, révolution, balayage).

Les modificateurs pour géométries (edit poly, courbure, bruit, FFD, sectionner, etc.).

Utilisation des outils réseau, miroir, alignements.

Les objets architecturaux (mur, fenêtre, porte, escalier, garde-corps, feuillage).

La modélisation polygonale (outils d'extrusions, chanfreins, insertion, pont, lissages, etc.).

### Matériaux.

L'éditeur de matériaux ses options et le mode simple ou détaillé.

Les différents types de matériaux et de textures

(physique, standard, multi sous-objet, bitmap, bruit, correction couleur).

Le multi sous-objet et les matériaux pour appliquer plusieurs matériaux.

L'application des coordonnées de textures UVW..

### Les lumières et rendu V-Ray

Les lumières photométriques et le système lumière du jour ou positionneur de soleil.

Réglages approfondis des lumières photométriques à l'aide du contrôle d'exposition photo.

Technique d'éclairage studio photo et architectural.

Paramétrages des rendus V-Ray et export final.

# La lumière.

## Sculpter et doser avec la lumière.

Dans son sens le plus habituel, la lumière est le phénomène à l'origine d'une sensation visuelle. La physique montre qu'il s'agit d'ondes électromagnétiques. Son impact psychologique a une importance fondamentale sur notre confort de vie.

## L'éclairage artificiel et naturel en architecture.

### Objectif.

Comprendre la lumière et les couleurs.

Connaître les différents types de luminaires.

Choix des couleurs en fonction de l'orientation.

Calculer l'intensité lumineuse en fonction des surfaces, revêtements et espaces de vie.

Comprendre l'impact psychologique et spatial des couleurs et de la lumière.

### Les fondamentaux.

Analyse de la lumière au point de vue de la physique et du point de vue de la perception biologique.

Comprendre les températures de couleurs.

La couleur et son impact psychologique.

Choix de la couleur de la lumière en fonction des espaces.

Choix des ambiances de couleurs des espaces de vie en fonction de l'orientation solaire.

Types d'éclairage et impact écologique et économique sur la consommation.

L'éclairage direct et indirect.

Les différents types de luminaires.

### Electricité, les bases.

La tension, l'intensité et la puissance électrique.

Raccordements monophasé et triphasé.

### Représentation.

Connaître les différents symboles de représentation des éclairages et installation électrique sur plan.

Optimiser son installation pour un usage efficace.

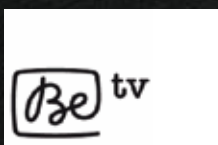
### Photométrie.

Définition du Lumen, Lux...

Formule et calcul de la puissance maximale d'une installation électrique.

Calcul du flux lumineux nécessaire en fonction de l'espace, de la superficie et du revêtement.

# Ref. secteur de la formation.



Collège LaSalle



OZORAPROD. ©

[www.ozoraprod.com](http://www.ozoraprod.com)

+212 693 54 59 16