



Stage conventionné AFDAS 2010

AFTER EFFECTS

3 NIVEAUX

Dossier administratif

Fabienne Plancq

☎ 03 20 98 17 62

✉ nord@m2information.fr

Pour audit ou questions techniques

Jimmy Pichard

☎ 01 44 53 36 25

✉ j.pichard@m2information.fr

M2i Formation Nord

Synergie Park, 1 rue Louis De Broglie - 59260 Lezennes

Tél: 03 20 98 17 62 - **Mél:** nord@m2information.fr

www.m2information.fr

Titre du stage

AFTER EFFECTS 3 NIVEAUX

Public concerné

Profil professionnel des stagiaires :

Ce stage s'adresse aux techniciens de l'audiovisuel, monteurs, réalisateurs, truquistes, infographistes, créateurs multimédia ainsi qu'aux créateurs de site Web animés.

Cette formation concerne tous les acteurs de la vidéo qui souhaitent acquérir la maîtrise du logiciel phare de l'animation et du trucage omniprésent dans la chaîne de production vidéo.

Pré-requis, expérience professionnelle :

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Mac OS X ou de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images ou de vidéo est souhaitée.

Objectifs pédagogiques

After Effects CS4 est le logiciel expert en trucage et le plus répandu. Doté des meilleurs outils de compositing (incrustation, motion tracking, rotoscoping), de nombreux effets et de centaines de plug-in, ses possibilités sont infinies et évoluent avec l'expérience du truquiste.

Ce stage de 3 semaines est une formation complète et professionnalisante au logiciel After Effects et propose d'aborder toutes ses caractéristiques : masques, animation 2D/3D, painting, effets spéciaux avancés, caméras, expressions afin de répondre à la demande des sociétés de productions audiovisuelles.

Modalités et mise en œuvre

Durée totale : 105 heures / 15 jours

Effectif maximum : 6

Durée hebdomadaire : 35 heures

Horaires : 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 17h30

Lieu de formation : Synergie Park, 1 rue Louis De Broglie - 59260 Lezennes

Moyens techniques à la disposition de chaque stagiaire

- Ordinateur Apple I Mac/ MacPro ou Windows- écran 20" ou 24" - 4 Go de RAM
 - Graveur DVD
 - Monitoring audio et vidéo
 - Connexion Internet
-

Prix du stage

3 790 € HT

Dates

Du 31/05/2010 au 18/06/2010

Du 04/10/2010 au 22/10/2010

→ **Introduction**

Contraintes de post-production
Notion de formats, de codecs

→ **Animation 2D: bases**

Interface utilisateur et espace de travail
Préférences et modèles de rendu
Importation et gestion des médias
Planification et organisation des projets
Paramétrage des compositions
Notions de keyframe et de couche
Création de repères dans la timeline
Gestion et synchronisation des couches
Options de prévisualisation et commandes d'affichage
Options de rendu

→ **Animation 2D: paramètres avancés**

Interpolation spatiale des keyframes
Interpolation temporelle des keyframes
Précision de la vitesse d'interpolation
Comparaison des méthodes d'interpolation
Assistants d'image clé standards
Éditeur de graphes

→ **Compositing 2D: bases**

Gestion des couches: hiérarchie des plans
Création automatique des séquences
Duplication, scission des couches
Définition des points d'entrée et de sortie
Gestion des compositions gigognes
Création et paramétrage de "solides"

→ **Compositing 2D: transparence et masques**

Animation et interpolation de masque
Module d'interpolation avancé des masques
Contrôle de la couche alpha
Gestion des modes de transfert
Caches par approche en alpha et en luminance

→ **Compositing 2D: effets de vitesse**

Extension temporelle et remappage temporel

→ **Options d'animation et de compositing avancées**

Dessin et lissage de trajectoire
Tremblement et alignement

→ **Compositing 2D: effets standards**

Calques d'effets
Effets de texte
Nombreuses animations de texte avancées

→ **Rendu et compression**

Optimisation du projet
Intégration dans la chaîne de post-production
Productivité: fonction de prérendu et création de doublure
Formats d'exportation polyvalents

→ **Gestion d'un projet complet**

Mise en pratique de l'ensemble des fonctionnalités 2D du niveau 1
Utilisation d'éléments graphiques, de vidéos et de sons
Rendus optimisés

→ **Compositing et animation 3D: bases**

Généralités sur la 3D
Interface 3D: multiples vues 3D, outils spécifiques
Utilisation du module rendu 3D avancé
Gestion de l'axe Z: trois modes axes
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

→ **Compositing et animation 3D: éclairages**

Éclairage d'une scène 3D: composante ambiante
Paramétrage des sources de lumière: parallèles, radiales, spots
Propriétés, réflexions, ombres portées, projection
Animation et auto orientation des éclairages

→ **Compositing et animation 3D: caméras**

Création et paramétrage des caméras: focales, ouverture, profondeur de champ
Contrôle de caméras multiples: animations de caméras
Effets: travelling compensé, aberrations de distance de mise au point
Utilisation des outils de caméra

→ **Compositing et animation 3D: objets nuls**

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

→ **Compositing et animation 3D: hiérarchisation des calques**

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

→ **Outil texte**

Différentes fonctions de bases (les deux modes d'animation)
Application de modèles de texte
Gestion de l'animation 3D sur le texte
Import d'objet 3D de Photoshop
Paramétrage des lumières
Options de textures
Import d'objet 3D d'un logiciel de 3D via les passerelles Adobe
Méta données XMP pour les informations sur les ressources
After Effects et les terminaux mobiles

→ **Gestion d'un projet complet**

Mise en pratique des fonctionnalités des niveaux 1 et 2
Les shapes

→ **Effets spéciaux et productivité**

Création, optimisation des favoris d'effets

→ **Compositing et animation 3D: intégration de fichiers 3D**

Explication de passage du fichier 3D à After Effects
Création et Importation et gestion des fichiers RPF et RLA (3ds Max et Maya), Cinema4D
Création et importation des données de caméra
Intégration et interaction de couches 2D et 3D: compositing, étalonnage et corrections d'éclairages
Intégration et retouche d'imports dans des composites 2D et 3D
Caches de profondeur
Effets de couche 3D
Assistants de compositing 3D

→ **Effets de particules et effets 3D**

Laboratoire de particules

→ **Effets de lumière**

Faisceau, Vegas, tracé, ondes radio, éclairs, éclairs élaborés, leur diffuse

→ **Effets "Audio"**

Effets sur les couches audio
Effets graphiques d'après amplitude audio

→ **Modification des comportements prédéfinis**

→ **Effets temporels**

Écho, balayage temporel
Utilisation de l'outil Puppet
Importation de calques vidéo Photoshop
Incrustation sur fond vert
Tracker et stabilisateur
Export pour flash avec et sans Cue Point
Export pour flash "pixéliser ou ignorer"
Export au format xlf

→ **Travaux pratiques**

Import de vidéo de Photoshop
Import de fichier flash
Stabilisation d'un plan
Le tracker
Tracking dans Moccha
Production
Récupération
Modification de calques vidéo Photoshop

→ **Les expressions**

Syntaxes, objets, propriétés, tableaux
Condition et boucle(if else while)
Formules mathématiques appliquées au mouvement
Le sons et les expressions
Corrections colorimétriques