



**Stage conventionné AFDAS 2010**

---

# **MONTAGE ET COMPOSITING AVEC AFTER EFFECTS ET FINAL CUT PRO 7**

## **Dossier administratif**

Chantal Tourret

☎ 01 45 80 50 50

✉ intermittent@m2iformation.fr

## **Pour audit ou questions techniques**

Jimmy Pichard

☎ 01 44 53 36 25

✉ j.pichard@m2iformation.fr

---

**M2i Formation** Paris

6-10 boulevard Jourdan - 75014 - Paris

**Tél:** 01 45 80 50 50 - **Mél:** intermittent@m2iformation.fr

www.m2iformation.fr

---

## Titre du stage

MONTAGE ET COMPOSITING AVEC AFTER EFFECTS ET FINAL CUT PRO 7

---

## Public concerné

### Profil professionnel des stagiaires :

Monteurs, assistants monteurs et réalisateurs désirant maîtriser les techniques de montage vidéo et de compositing tout en tenant compte des contraintes techniques de production afin de répondre à la demande des sociétés de productions audiovisuelles.

### Pré-requis, expérience professionnelle :

Posséder une bonne connaissance du système OSX et être familiarisé avec la culture audiovisuelle. La connaissance d'un logiciel vidéo est conseillée.

---

## Objectifs pédagogiques

Afin de répondre à une demande grandissante des sociétés de production et des chaînes de télévision, ce stage offre une formation complète au montage et au compositing. Les logiciels sélectionnés font référence dans leur domaine.

Final Cut Pro est aujourd'hui une référence en montage SD, HD et Film. Il dispose d'une interface intuitive et de puissants outils de montage, d'habillage, d'étalonnage et de mixage.

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

Final Cut Pro et After Effects décuplent leurs possibilités créatives avec les documents Photoshop. C'est pourquoi nous proposons une initiation à ce logiciel que l'on ne présente plus. Référence professionnelle du traitement des images fixes, il est aussi indispensable au compositing et à la création d'habillage vidéo et film.

---

## Moyens techniques à la disposition des stagiaires :

- Ordinateur Apple IMAC INTEL - écran 24" – ou MacPro 4 Go de RAM - Graveur DVD – Disque Dur 300 Go
  - Magnétoscope PRO SONY DSR 20P ou DSR 11P
  - Lecteurs de cartes P2
  - Monitoring audio et vidéo
  - Connexion ADSL
- 

## Modalités et mise en œuvre

Durée totale : 175 heures / 25 jours

Effectif maximum : 6

Durée hebdomadaire : 35 heures

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

Lieu de formation : 6-10 boulevard Jourdan - 75014 - Paris

---

## Prix du stage

6 600€ HT

---

## Dates

Du 01/03/2010 au 02/04/2010

Du 17/05/2010 au 18/06/2010

Du 06/09/2010 au 08/10/2010

Du 15/11/2010 au 17/12/2010

---

**M2i Paris** : 01 45 80 50 50- intermittent@m2iinformation.fr

### → 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  
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: les bases**

Généralités sur la 3D  
Interface 3D: multiples vues 3D, outils spécifiques  
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

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

Fonctions de bases (les deux modes d'animation)  
Application de modèles de texte  
Gestion de l'animation 3D sur le texte  
Import d'objets 3D de Photoshop  
Paramétrage des lumières  
Options de textures  
Import d'objets 3D d'un logiciel de 3D via les passerelles Adobe  
Métadonnées 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), Cinema 4D)  
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 vidéos de Photoshop  
Import de fichiers Flash  
Stabilisation d'un plan  
Le tracker  
Tracking dans Moccha  
Production  
Récupération  
Modification de calques vidéo Photoshop

### → Les expressions

Syntaxes, objets, propriétés, tableaux  
Conditions et boucles (if else while)  
Formules mathématiques appliquées au mouvement  
Le son et les expressions  
Corrections colorimétriques

### → Finalisation

Révision générale  
Questions/réponses  
Archivage et gravage des exercices pour chaque stagiaire.

→ **Révision générale orientée vidéo (codecs, formats, importations, exportations...)**

Les formats HD Tapeless

Apple Pro Res 4.2.2 - 4444

Conseils matériels

Démonstration du Workflow et des passerelles entre les logiciels de la suite

→ **Paramétrage de la machine et du système**

Interface (navigateur, visualiseur, canevas, timeline, outils...)

→ **Montage de base et montage avancé**

Montage de base (drag and drop)

Montage 3 points avec le visualiseur

Modes d'insertions (Overwrite, Insert, Fit to fill, Replace)

Utilisation des marqueurs de timeline

Manipulation et sauvegarde des transitions

Ripple, Roll, Slip, Slide

Utilisation précise de la fenêtre "Trim"

Utilisation des filtres vidéo et audio

Corrections couleurs trois voies

Imbrications de séquences (Nested)

→ **Le PAD**

Sortie sur bande et exports Quicktime

Exportations via Compressor 3.5

Utilisation du gestionnaire de données

Révision générale de Final Cut Pro 7

→ **Soundtrack Pro 3**

Interface, outils, raccourcis

Nettoyage du son

Effets audio

Mixage multipistes

Utilisation du mixeur

Éditeur de fichier

Voice over multipistes

Utilisation de la vue à points multiples

Utilisation de la bibliothèque des boucles

Utilisation de la fonction conformer

Création de son Dolby 5.1 en temps réel

Filtre surround space designer

→ **Passerelles vers les autres logiciels**

Liens vers Motion 4

Liens vers Color 1.5

Liens vers Compressor 3

→ **Finalisation**

Révision générale sur les passerelles entre les logiciels de la suite FCS2

Révision générale des formats de diffusions et des codec utilisés en production

Rappel de la chaîne production audio visuelle complète