



Stage conventionné AFDAS 2010

MONTAGE ET COMPOSITING AVEC FINAL CUT PRO

M2i Formation Sud

860 rue René Descartes – ZA La Duranne – Les Pléiades Bât C - 13090 Aix-en-Provence

Tél: 04 42 90 32 90 - **Mél:** sud@m2iformation.fr

www.m2iformation.fr

Titre du stage

MONTAGE ET COMPOSITING AVEC FINAL CUT PRO

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 vivement 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 20" - 2 Go de RAM - Graveur DVD

Magnétoscope PRO SONY DSR 20P et DSR 11P

Monitoring audio et vidéo

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 : 860 rue René Descartes – ZA La Duranne – Les Pléiades Bât C - 13090 Aix-en-Provence

Prix du stage

6 600€ HT

Dates

Du 1er mars au 2 avril 2010

Du 7 juin au 9 juillet 2010

Du 20 septembre au 22 octobre 2010

Du 15 novembre au 17 décembre 2010

► **Gestion de l'espace de travail (nouvelle interface)**

Explorateur de fichiers
Recherche (métadonnées)
Image numérique
Connaissances de base du traitement de l'image numérique
Étalonnage du moniteur

► **Correction de l'image**

Correction chromatique
Courbes de niveaux
Corrections sélectives
Balance des couleurs
Noir et Blanc
Retouche photo et création graphique
Fonctions et outils de sélection
Fluidité
Outil correcteur, outil panorama
Alignement automatique des calques
Script "Statistiques"
Retouche des images
Outils de dessin et de maquillage
Détournage (outil plume)

► **Filtres**

Filtres créatifs
Galerie de filtres
Filtres non destructifs
Combinaison d'images et incorporation

► **Calques**

Masques de fusion
Calques de réglages, styles de calques
Objets dynamiques
Opacité et mode de fusion
Vectorisation et formes personnalisées
Effets spéciaux
Création de matières et de textures
Photomontage
Harmonisation des couleurs
Paramétrage et utilisation du moteur de peinture
Brosses de motifs
Travail sur le texte
Outil texte bitmap
Texte sur courbe de Bézier
Transformation et déformation
Outils de point de fuite
Déformation d'image

► **Finalisation des documents**

Exportation
Formats de fichiers
Configuration du logiciel
Organisation des fichiers

► **Montage avec Final Cut Pro**

Révision générale orientée Vidéo (Codec, Formats, Importations, Exportations...)
Appréhender les contraintes et les avantages des nouveaux formats HD (XDCam, XDCamHD, P2, HDCam, HD DVC PRO ...)
Présentation et utilisation du Codec Apple Pro Res 4.2.2
Vue générale des machines existantes et des configurations possibles en hardware et software (Xserve, XSan ...)
Démonstration du Workflow et des passerelles entre les logiciels de la suite FCP
Paramétrage de la machine et du système
Interface (Navigateur, Visualiseur, Canevas, Timeline, Outils...)
Personnalisation du projet (Fenêtres, raccourcis clavier, préférences générales...)
Explications et créations de séquences à différents formats
Mixage de formats différents dans la même TimeLine (Open formats)
Montage de base (drag and drop)

► **Montage avancé avec Final Cut Pro**

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
Utilisation précise des outils d'ajustement (Ripple, Roll, Slip, Slide,)
Utilisation précise de la fenêtre "Trim"
Application précise d'un "Remappage temporel"
Utilisation des outils de sélection
<Éalonnage et PAD avec Final Cut Pro
Utilisation des filtres vidéo et audio
Corrections couleurs trois voies
Utilisation et intérêts des imbrications de séquences (Nested)
Préparation et vérification du montage pour le PAD (utilisation du filtre "bon pour la diffusion")
Sortie sur bande en montage et en master
Exportations via Compressor 3 vers le DVD, HD_DVD, Web, Podcast, (réglages personnalisés)
Utilisation du gestionnaire de données (copier, effacer, archiver, recompresser...)
Point sur les systèmes d'archivage et de stockages des données Vidéo
Révision générale de FCP à travers les menus

► **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

After Effects (Niveau 2)

5
jours

► **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 nul**

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