



Stage conventionné AFDAS 2010

TRUCAGE ET EFFETS SPÉCIAUX AVEC AFTER EFFECTS

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

TRUCAGE ET EFFETS SPÉCIAUX AVEC AFTER EFFECTS

Public concerné

Profil professionnel des stagiaires :

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

Pré-requis, expérience professionnelle :

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

Objectifs pédagogiques

After Effects est le logiciel expert en trucage. De plus, il est 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 de d'aborder toutes ses caractéristiques: masques, animation 2D/3D, painting, effets spéciaux avancés, caméras, expressions, ...

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

Moyens techniques à la disposition de chaque stagiaire

Ordinateur Apple IMAC INTEL - écran 20" - Graveur DVD

PC DELL Dimension 8400 - écran 19" ou 20" - Graveur de DVD

Connexion internet ADSL

Prix du stage

3 960 € HT

Dates

Du 22 mars au 9 avril 2010

Du 11 au 29 octobre 2010

After Effects (Niveau 1)

5
jours

- ▶ **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 préréendu 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

After Effects (Niveau 3)

5
jours

- ▶ **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