

Formation ACO-Compositing et effets spéciaux (Actions Collectives AFDAS)

■ Durée :	15 jours (105 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	4 975,00 € HT (standard) 3 980,00 € HT (remisé)
■ Public :	Intermittents (Techniciens du cinéma et de l'audiovisuel)
■ Pré-requis :	Connaissance et pratique de l'environnement PC ou Mac - Connaissances minimales de l'image (Photoshop, Illustrator) et de la vidéo
■ Objectifs :	Réaliser un compositing 2D/3D en utilisant les outils adaptés et leurs fonctionnalités - Gérer la colorimétrie et les effets spéciaux - Concevoir des trucages et des effets spéciaux en utilisant les outils adaptés et leurs fonctionnalités
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none">• Formation synchrone en présentiel et distanciel.• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.• Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	<ul style="list-style-type: none">• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	AUT101445-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
■ Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
■ Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
■ Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

MODULE 1 : COMPOSITING ET EFFETS SPÉCIAUX AVEC AFTER EFFECTS NIVEAU 1 (35h)

Maîtriser les principales fonctionnalités d'After Effects - Savoir créer et manipuler des compositions pour réaliser des animations destinées au web ou à la vidéo - Créer des effets sur des fichiers vidéos, images ou vectoriels.

Découvrir Adobe After Effects

Apprendre son histoire
Connaître les fonctionnalités
Comprendre les différentes utilisations

Comprendre les notions de base de la vidéo

Découvrir les formats vidéo et les formats de compression : .mp4 / .h264 / .mov / ...
Comprendre les formats des pixels
Différencier les modes colorimétriques
Utiliser le cercle chromatique et les différentes représentations de la couleur
Comprendre des principaux formats graphiques : AI / .PSD / .JPEG / .PNG

Utiliser l'interface d'After Effects

Découvrir le panneau effets
Découvrir le panneau composition
Maîtriser la time Line
Utiliser le panneau métrage
Régler les paramètres de l'interface
Personnaliser les préférences

Utiliser les outils fondamentaux d'After Effects

Créer une nouvelle composition
Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue

Configurer la composition en taille et durée
Créer un solide
Connaître les caractéristiques de la boîte de dialogue et configuration du solide
Utiliser les attributs du solide dans la timeline : point d'ancrage, position, échelle, rotation, opacité
Utiliser le chronomètre de la time line
Comprendre la navigation temporelle
Maîtriser la tête de lecture (instant courant)

Atelier : modifier les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Travailler avec les images clés

Modifier un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents
Créer des images clés
Comprendre la notion d'interpolation entre 2 images clés
Modifier les trajectoires avec les points d'ancrages et les poignées
Comprendre les particularités du point d'ancrage
Prévisualiser l'animation
Modifier des paramètres de la composition
Dimensionner
Modifier la durée
Hiérarchiser différents calques

Atelier : animer les propriétés position, échelle, rotation et transparence

Importer des images

Créer des compositions en fonction du métrage
Importer un métrage dans une composition
Mettre à l'échelle
Modifier le point d'ancrage : outil déplacement arrière

Animer et maîtriser la vitesse

Créer des images clés de trajectoire
Modifier les trajectoires
Aligner un métrage par rapport à la trajectoire
Déplacer dans le temps des images clés
Ouvrir et paramétrer l'éditeur graphique de vitesse
Lisser la vitesse à l'éloignement / à l'approche
Maîtriser les principes des courbes de vitesse

Atelier : animer des objets sur des trajectoires, créer des accélérations et décélérations

Importer des vidéos, personnaliser les compositions

Importer des métrages vidéo

Utiliser des règles et repères

Générer des masques

Utiliser les outils de formes pour créer des masques

Déformer les masques avec les outils plume

Animer les propriétés des masques

Utiliser l'outil de peinture, découvrir ses particularités

Atelier : animation de masques sur des fichiers vidéos

Préparer un fichier Photoshop pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo de Photoshop

Préparer les calques

Utiliser les options d'importation de fichiers Photoshop

Gérer les styles de calques modifiables

Atelier : créer une animation avec des fichiers Photoshop

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator

Préparer les calques

Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator

Recharger un métrage

Remplacer un métrage

Importer des fichiers multiples

Atelier : créer une animation avec des fichiers Illustrator

Suivre et stabiliser les mouvements

Utiliser le suivi à 1 point

Interpréter un métrage en cas d'entrelacement

Suivre les mouvements dans le panneau calque

Transformer en position, échelle, rotation

Choisir le positionnement du tracker

Comprendre les caractéristiques du tracker : zone de recherche / zone de confiance

Analyser un métrage
Ajuster le tracker
Choisir la cible
Réutiliser le suivi sur plusieurs calques via l'objet nul

Atelier : suivre des mouvements vidéos et les appliquer à des objets

Stabiliser un élément avec un suivi à 2 points

Suivre les mouvements dans le panneau calque
Transformer en position, échelle, rotation
Choisir le positionnement du tracker
Analyser un métrage
Ajuster le tracker
Choisir de la cible
Appliquer la stabilisation

Atelier : stabiliser une vidéo "caféinée"

Suivre en perspective des 4 points

Choisir le positionnement des trackers
Analyser le métrage
Ajuster les trackers
Choisir la cible

Atelier : suivre des mouvements complexes en vidéo et les appliquer à des objets

Utiliser les effets, réglages et déformations de l'image

Régler les couleurs avec la correction colorimétrique
Corriger la netteté
Utiliser les différents flous
Travailler les bruits et grains
Utiliser les déformations
Tester les générateurs

Compiler une vidéo

Découvrir Adobe Média Encoder
Choisir les paramètres de rendus
Choisir le module de sortie
Vérifier les codecs

Redimensionner

Gérer la file d'attente de rendu

Animer en 3D sans métrage extérieur

Découvrir les principes de la 3D sous After Effects

Modifier les calques 2D vers 3D

Utiliser les vues multiples pour positionner des calques en 3D

Créer des caméras

Paramétrer les caméras

Animer les caméras

Personnaliser les options de caméra

Créer des lumières

Découvrir les types de lumières

Animer les lumières

Utiliser des calques solides, Illustrator ou Photoshop

Personnaliser les options de lumières

Personnaliser les options de projection d'ombres

Personnaliser les options de surface

Atelier : créer des animations d'objets 3D

Animer en 3D avancée avec métrage extérieur

Personnaliser les effets et paramètres prédéfinis

Utiliser l'assistant d'images clés

Utiliser l'éditeur de graphique

Utiliser les expressions existantes :

Tremblement ou wiggle

Boucle : loop out ou in

Atelier : créer un générique 3D sur une vidéo, utiliser des expressions pour animer

Utiliser la transversalité avec Premiere Pro

Utiliser Adobe Dynamic Link pour importer dans Premiere sans rendu

Exporter une séquence After Effects vers une composition liée Premiere Pro

Modifier la composition sous After Effects et basculer vers Premiere : modification prise en compte

Atelier : remplacer des plans dans une séquence Première pro par des compositions After Effects et mettre à jour dans Premiere pro

Conclusion

Synthèse

Questions/Réponses

MODULE 2 : COMPOSITING ET EFFETS SPÉCIAUX AVEC AFTER EFFECTS NIVEAU 2 (35h)

Maîtriser les expressions pour l'animation - Utiliser les émetteurs de particules - travailler des compositions et des éclairages complexes en 3D - Utiliser les objets graphiques essentiels - Créer un fichier template - gérer un projet (simple et collaboratif).

Travailler la vitesse de lecture vidéos

Maîtriser les principes des séquences d'images

Utiliser le remappage temporel

Utiliser l'interpolation d'images

Maîtriser les propriétés automatiques

Utiliser l'effet déformation temporelle

Atelier : créer des ralentissements ou accélérations de mouvements sur des vidéos

Animer avec les expressions

Découvrir les expressions et les langages de programmation

Parcourir la bibliothèque d'expression d'After Effects

Utiliser les expressions élémentaires :

- Wiggle

- LoopIn et LoopOut

- Time

Paramétrer les variables des expressions

Utiliser les expressions et le parentage de propriétés

Contrôler des expressions à l'aide du paramètre glissière

Atelier : animer facilement plusieurs éléments à l'aide d'expressions

Créer des émetteurs de particules

Prendre en main les principes des émetteurs

Maîtriser les principes : gravité, longévité, ...

Paramétrer les différents réglages

Maîtriser particule systems II et particules world

Animer sur des calques solides
Maîtriser Mr Mercury et les « liquides »

Atelier : animer des effets de poussière, fumée, pluie, ... ou liquides via les émetteurs

Animer en 3D

Rappel Principe de la 3D sous After Effects
Travailler les calque 2D vers 3D
Utiliser les vues multiples pour positionner les objets en 3D
Créer et paramétrer des caméras :
Utiliser des caméras à 1 nœud ou 2 nœuds
Utiliser la profondeur de champ
Maîtriser la distance de mise au point
Utiliser l'ouverture
Animer les propriétés de la caméra
Créer des lumières
Choisir et paramétrer les type de lumières
Animer les lumières
Régler les options de lumières
Régler les options de projection d'ombre
Régler les options de surface des calques 3D
Préparer et importer des fichiers avec l'outil point de fuite Photoshop pour animer en 3D

Atelier : animer des éléments multiples en 3D. Créer des scènes 3D complexes avec des animations d'éclairage

Créer un objet graphique essentiel

Découvrir le panneau Objets Graphiques Essentiels
Isoler les propriétés supportées
Ajouter des propriétés
Comprendre le principe des propriétés maîtresses
Utiliser les expressions et les effets
Exporter le modèle d'animations graphiques
Importer ce modèle dans Premiere Pro

Atelier : créer un modèle d'animation graphique et l'importer dans Premiere Pro

Créer un modèle à charger

Définir l'utilité d'un projet modèle
Paramétrer l'interface et les éventuels dossiers ou sous dossiers
Enregistrer le projet
Accéder à l'onglet Nouveau projet dans les Préférences
Sélectionner le modèle à charger à chaque nouveau projet

Atelier : créer un projet type à charger à chaque nouveau projet

Gérer un projet

Paramétrer les préférences
Contrôler les médias
Utiliser la fonction du dossier de contrôle
Maîtriser la fonction dépendances
Retrouver ou remplacer un métrage
Utiliser l'organigramme de composition
Enregistrer un projet d'équipe dans le Cloud
Ajouter un nom, une description, des collaborateurs
Synchroniser un projet d'équipe

Atelier : contrôler, corriger et archiver un projet complexe finalisé

Gérer un projet d'équipe

Enregistrer un projet d'équipe dans le Cloud
Ajouter un nom, une description, des collaborateurs
Synchroniser un projet d'équipe

Atelier : contrôler, corriger et archiver un projet d'équipe finalisé

Conclusion

Synthèse
Questions/Réponses

MODULE 3 : COMPOSITING ET EFFETS SPÉCIAUX AVEC AFTER EFFECTS ET DUIK NIVEAU 3 (35h)

Maîtriser les fonctionnalités avancées d'After Effects. Améliorer et automatiser les animations avec Duik.

Découvrir Duik

Quelle est son histoire
Quelles sont ses différentes utilisations, ses fonctionnalités

Installer le plugin Duik

Installer la dernière version de Duik

Faire apparaître l'interface Duik dans After Effects

Parcourir l'interface de Duik

Utiliser le panneau Setup :

- Structures
- Liens et contraintes
- Automations
- Contrôleurs
- Outils
- Utiliser le panneau animation :
- Images clés
- Outils d'animation
- Panneau Caméra
- Utiliser le panneau d'outils d'Entrée/Sortie
- Importation
- Exportation
- Utiliser le panneau Réglages

Travailler les automations

Liste

Tremblement

Rebond

Oscillation

Clignotement

Roue

Boucleur

Atelier : animer un véhicule en 2D. Animer un décor 2D

Maîtriser les liens et contraintes

Appréhender les notions de parentage

Utiliser les avantages du parentage Duik

Parenter avec des contraintes

Parenter à travers les compositions...

Atelier : animer des objets composés complexes

Utiliser les connecteurs

Comprendre les différents types de connexion

Maîtriser les contrôleurs

Atelier : animer un cycle jour/nuit, animer un visage expressif

Préparer un fichier Illustrator pour l'animer

Coordonner les paramètres prédéfinis film et vidéo d'Illustrator

Préparer les calques

Utiliser les options d'importation de fichiers Illustrator

Atelier : préparer un personnage pour l'animer dans Duik

Utiliser le rigging

Comprendre le fonctionnement du rigging

Découvrir les différents types de structures

Utiliser autorig & IK

Utiliser les différents types de contrôleurs

Utiliser les effecteurs

Atelier : animer un objet mécanique, le personnage créé dans Illustrator et un animal

Animer avec Duik

Gérer les images clés avec Duik

Utiliser le « Cléttoyeur »

Dupliquer les animations

Passer de IK/FK

Utiliser le mixeur d'animations

Utiliser la feuille d'expo

Utiliser le remappage temporel

Extraire les contrôleurs

Atelier : créer un cycle de marche bipède et un cycle de marche quadripède

Travailler avec les caméras

Utiliser les guides de cadrage

Utiliser les caméra 2D

Utiliser les liens d'échelle en Z

Utiliser le rig de caméra

Atelier : animer un paysage 2D en parallaxe, suivre un personnage 2D avec animation de la caméra

Conclusion

Synthèse

Questions/Réponses