

Programme de Formation

MULTIMÉDIA - AFTER EFFECTS Montage 3D / HD

RÉFÉRENCE

MUAFEF01

PUBLIC VISÉ

Créatifs Multimédias
Infographistes
Monteur Vidéo

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Exercices pratiques
- Fiches d'évaluation

PRÉ REQUIS

Connaissances de base
en Informatique et en
Multimédia.

PAGE

1/2

OBJECTIFS

- Prise en main du logiciel
- Acquisition des techniques des effets spéciaux

PROGRAMME

✚ Notion de base d'une image informatique

- les différents formats informatique et vidéo
- pixels carrés et rectangulaires
- la résolution

✚ Prise en main du logiciel

- étude de l'interface et des outils, le chutier, le visualiseur, la palette d'outils, la chronologie.
- paramétrage de l'interface
- logique de travail du logiciel

✚ L'animation 2D et 3D

- notions de base
- création d'une composition
- création de solides
- animation simple sans source extérieure et prévisualisation RAM
- gestions d'images clés bézier
- création de points clés selon les axes x, y et z
- notion d'interpolation
- espace et temps
- le point d'ancrage et particularités
- option de suivi de cible
- animation sur tracé et options
- animation automatique
- composition (compositing) avec ou sans calques 3D
- imbrications de compositions

✚ Les calques

- notions fondamentales sur les calques
- manipulations des calques
- projet multi-calques
- les calques nuls et leurs applications
- exploitation des fonctions avancées
- calques de lumières et caméras
- exploitation des fonctions avancées
- flou directionnel

RÉFÉRENCE
MUAFEF01
PUBLIC VISÉ
Créatifs Multimédias Infographistes Monteur Vidéo
MOYENS PÉDAGOGIQUES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Exercices pratiques ▪ Fiches d'évaluation
PRÉ REQUIS
Connaissances de base en Informatique et en Multimédia.
PAGE
2/2

Modes, masques et casques

- notion de luminance, de chrominance, de couche alpha
- outils et modes de transfert
- les masques et leurs propriétés
- masquage par différences de couleurs (incrustation sur fond bleu et vert)
- outils trait et remplissage
- le morphing de masque
- les caches par approche
- les modèles et l'option (transparence, mode de fusion, ajout alpha)
- correspondance avec les logiciels Photoshop et Illustrator.

Les principaux effets

- application des effets
- les calques d'effets et propriété
- solides et effets
- principaux effets
- effet dessin animé

Importation et rendu

- importation et interprétation
- la file d'attente de rendu
- normes de diffusions web, télé et commerciales
- rappel sur les standards utilisés en Europe et en dehors
- métadonnées XMP
- compression multimédia, CD-ROM, Internet, codecs de compression
- exportation aux différents formats

Espace 3D, caméras et lumière

- l'espace tridimensionnel
- les caméras et leurs propriétés & l'outil caméra
- l'éclairage en 3D
- projection d'ombres sur fond 2D et 3D simple et avancé
- transmission de la lumière
- option de lumière sur les calques
- animation de lumières
- suivi de cible dans Mocha