

INTRODUCTION AUX TECHNIQUES D'ANIMATION

ADOBE AFTER EFFECTS CS6



Vidéographe

4550 rue Garnier, Montréal, QC H2J 3S7

Contact : Olivia Lagacé (514) 521-2116 (poste 221)

info@videographe.org

ENSEIGNANTE

Marie-Josée Saint-Pierre

Courriel: mjstp@hotmail.com

Site Internet: www.mjstpfilms.com

HORAIRE

9, 10, 16 et 17 septembre 2017 de 9h à 17h avec une pause de soixante minutes pour l'heure du dîner.

Chaque étudiant aura un cours privé de 4 heures dont la date est à déterminer directement avec l'enseignante par courriel. Le cours doit être enseigné avant le 1er décembre 2017. Idéalement, les étudiants doivent déterminer la date de leur rendez-vous le plus tôt possible, en choisissant une date après la dernière formation du 17 septembre 2017.

OBJECTIFS PRINCIPAUX DE LA FORMATION

Ce cours initiatique vise à :

Outiller les étudiants sur les paramètres et les concepts de base de l'animation par ordinateur avec le logiciel **Adobe After Effects CS6**.

Favoriser la réflexion personnelle et critique dans l'élaboration d'un parcours de production d'une séquence animée.

Ouvrir les horizons créatifs de la production d'images de synthèses et de séquences titres animées digitalement.

MÉTHODOLOGIE

Présentations magistrales de l'enseignante alternées avec des périodes de pratiques individuelles avec l'objectif de reproduire les exercices présentés au groupe pour favoriser la rétention de l'enseignement.

Puisque les niveaux de connaissances des participants sont multiples, les étudiants sont fortement encouragés à apporter leur propre matériel pour expérimenter les concepts enseignés sur leurs projets personnels. Ainsi, n'hésitez pas à apporter votre disque dur ou une clé USB avec vos créations et projets individuels pour les explorer durant la formation.

L'entraide et la collaboration entre les étudiants est un atout fondamental pour améliorer l'expérience de tous et favoriser l'esprit de groupe.

PREMIER COURS : INTRODUCTION

Objectifs :

Survol du logiciel et de ses différentes composantes (couches, interface, visionneuse, effets de base et personnalisation de l'interface selon le type de travail requis).

Visualisation des étapes du flux de production: organisation des fichiers, création d'un projet et importation des séquences (sous divers modes).

Créer une composition, prévisualiser le travail et faire une sortie (sous divers modes vidéos ou image par image).

Visionnement : *La Bille Bleue* par Co Hoedeman (2014)

Exercice A: La canette de *Red Bull*

Créer une première composition, importer une séquence d'images, superposer une image statique et exporter la composition.

Exercice B: Les danseuses

Survol de certains effets de base, superposition d'une séquence vidéo avec des éléments graphiques et de la typographie.

Exercice C: Animatique

Créer une animatique avec des images du storyboard du film *Oscar*.

Exercice D: Composer un film d'animation

Création d'une scène du film d'animation *La Bille Bleue* de Co Hoedeman avec une séquence d'images animées, des arrière-plans et de l'avant-plan. Les étudiants pourront superposer différentes compositions.

DEUXIÈME COURS : ANIMATION

Objectifs:

Explorer les clés d'animation avec le papier découpé, l'animation de texte et des effets de base (*drop shadow* et *emboss*).

Utiliser *Adobe Bridge* pour prévisualiser et importer des éléments.

Travailler avec des couches importées d'un autre logiciel *Adobe* (*Photoshop* ou *Illustrator*).

Découvrir les animations de texte pré-établies et la précomposition des couches.

Survoler les liens de parenté entre les différents éléments.

Animer un personnage avec le *puppet pin tool*.

Visionnement : *Les Négatifs de McLaren* de Marie-Josée Saint-Pierre (2004)

Exercice A: Ouverture télé
Création de l'ouverture d'une émission de télévision.

Exercice B: Poupée de papier découpée
Découper les parties d'une poupée en papier et comprendre les rudiments de l'animation du personnage.

Exercice C: Ouverture film
Création de l'introduction de l'ouverture d'un film documentaire.

Exercice D: Puppet
Travailler l'animation d'un personnage avec le *puppet pin tool*.

TROISIÈME COURS : MOTION TRACKING, ROTOSCOPIES ET COUCHES DE FORMES

Objectifs:

Créer des formes spécifiques, utiliser un tracé pour modifier les formes, animer les couches de formes et ajouter des effets.

Explorer les notions de base *motion tracking* qui permet de suivre les mouvements de la vidéo.

Stabiliser une séquence vidéo.

Utiliser l'outil de rotoscopie pour découper un personnage de son arrière-plan et le recomposer sur un autre arrière-plan.

Visionnement : *Flocons* et *JUTRA* de Marie-Josée Saint-Pierre (2014)

Exercice A: *DJ Quad*

Animation de formes avec des effets spéciaux.

Exercice B: Stabilisation

Stabiliser une séquence d'archives du film *JUTRA*.

Stabiliser un enregistrement vidéo de fleurs.

Exercice C: Suivre le cheval

Réaliser un *motion tracking* sur la vidéo d'un cheval.

Exercice D: Rotoscopie

Découper le personnage de Claude Jutra d'un arrière-plan afin de le recomposer dans un film d'animation et rendre son visage anonyme.

QUATRIÈME COURS : MASQUES, ANIMATION MULTIMÉDIA, ANIMATION 3-D ET CAMÉRA 3-D.

Objectifs:

Créer des masques de formes et ajuster les contours afin de réaliser une cache professionnelle.

Réaliser une animation plus complexe à partir de sources diverses.

L'animation 3-D : comment créer une forme tridimensionnelle à partir d'une couche solide, regarder une forme 3-D à partir de prises de vues diverses, comprendre les axes X, Y et Z. La dernière partie du cours, si le temps le permet, sera consacrée à la notion de la caméra 3-D.

Visionnement: *Oscar* de Marie-Josée Saint-Pierre (2016)

Exercice A: Lectrice de nouvelles

Trafiquer l'écran d'un ordinateur avec une autre séquence vidéo.

Exercice B: Animation multimédia

Réaliser une séquence d'animation complexe avec plusieurs sources dans le cadre d'une présentation multimédia.

Exercice C: L'animation 3-D

Créer un objet 3-D et comprendre l'espace. Utiliser la caméra 3-D.