

INTRODUCTION AUX TECHNIQUES D'ANIMATION

ADOBE AFTER EFFECTS CC



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

15, 16, 22 et 23 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 2018. Idéalement, les étudiants doivent déterminer la date de leur rendez-vous le plus tôt possible, en choisissant une date après la dernière formation du 23 septembre 2017.

OBJECTIFS PRINCIPAUX DE LA FORMATION

Ce cours initiatique vise à :

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

Favoriser la réflexion personnelle et critique dans l'élaboration d'un parcours de production d'une séquence animée ; de l'idée originale à la sortie finale.

Élargir 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 dont l'objectif de reproduire les exercices présentés au groupe. Cette méthodologie favorise la rétention de l'enseignement.

Veillez noter que puisque les niveaux de connaissances des participants sont multiples, les étudiants sont encouragés à apporter leur propre matériel pour expérimenter les concepts enseignés avec leurs projets personnels. N'hésitez pas à apporter votre disque dur ou 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 :

Initiation au logiciel et à ses différentes composantes : espace de travail, configuration de l'interface, panneaux, barre d'outils, création de compositions, couches, animations et effets de base.

Visualisation des étapes du flux de production: organisation des fichiers, création d'un projet, importation des séquences (divers modes vidéos ou image par image), création d'une composition, prévisualisation et sortie (divers modes vidéos ou image par image).

Exercice A: *La canette de Red Bull*

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

Exercice B: *Les danseuses*

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

Exercice C: *On the move !*

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

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

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 et réviser les apprentissages de la première journée.

DEUXIÈME COURS : ANIMATION

Objectifs:

Explorer les clés d'animation avec le papier découpé, l'animation de texte et les effets.

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 pré-composition 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 (format télévision)

Création de l'ouverture d'une émission de télévision avec un logo animé.

Exercice B: Poupée de papier découpée

Découper les parties d'une poupée en papier (initiation à la découpe dans *Adobe After Effects* et *Adobe Photoshop*). Importer un fichier avec des couches multiples à partir d'*Adobe Photoshop*. Comprendre les rudiments de l'animation d'un personnage.

Exercice C: Ouverture (format film)

Création de l'introduction de l'ouverture d'un film documentaire avec des effets et des animations de textes pré-établies.

Exercice D: Animation de marionnettes

Travailler l'animation d'un personnage 2-D avec l'outil de déformation *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 du *motion tracking* (qui permet de suivre automatiquement les mouvements de la séquence vidéo.)

Stabiliser une séquence vidéo.

Utiliser l'outil de rotoscopie (*rotoshop brush*) pour découper un personnage de son arrière-plan et le recomposer sur un nouveau fond.

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

Exercice A: *In House Animation*

Animation de formes générées à partir d'Adobe After Effects et ajouts d'effets spéciaux.

Exercice B: Stabilisation de séquences vidéos (Fleurs).

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

Exercice C: Suivre le cheval

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

Exercice D : Vente sur Ebay

Réaliser un *3D camera tracker* sur une vidéo pour vendre des objets et indiquer leur prix.

Exercice E: Rotoscopie

Découper le personnage de Claude Jutra d'un arrière-plan afin de le recomposer dans un film d'animation pour 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 (animation multimédia).

Initiation à l'animation 3-D : créer une forme 3-D 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 au survol des caméras et de l'éclairage.

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

Exercice A: LECTRICE DE NOUVELLES

Trafiquer l'écran d'un ordinateur avec une autre séquence vidéo et explorer les modes de masques.

Exercice B : L'ÉCRAN DE TÉLÉVISION

Trafiquer l'écran de la télévision une autre séquence vidéo, raffiner les masques et initiation à une couche 3D.

Exercice C: Animation multimédia

Réaliser une séquence d'animation complexe avec plusieurs sources (photo, vidéo, dessin, etc.) dans le cadre d'une présentation multimédia.

Si le temps le permet

Exercice D : L'animation 3-D

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