

INTRODUCTION AUX TECHNIQUES D'ANIMATION

ADOBE AFTER EFFECTS CC



Vidéographe

4550 rue Garnier, Montréal, QC H2J 3S7

Contact : Charlie Carroll-Beauchamp

(514) 521-2116 (poste 221)

info@videographe.org

ENSEIGNANTE

Marie-Josée Saint-Pierre

Courriel: mjstp@hotmail.com

HORAIRE

21, 22, 28, 29 septembre et 12,13 octobre 2019 de 9h à 16h avec une pause de soixante minutes pour le lunch (12h à 13h).

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 numériquement.

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 sont des atouts fondamentaux pour améliorer l'expérience de tous et favoriser l'esprit de groupe.

Si vous utilisez votre propre équipement informatique, assurez-vous d'avoir une version à jour du logiciel ainsi que de l'espace sur votre disque dur.

PREMIÈRE FIN DE SEMAINE : INTRODUCTION ET ANIMATION DE BASE

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).

Explorer les clés d'animation avec les formes et le texte.

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

Réaliser des masques.

DEUXIÈME FIN DE SEMAINE : ANIMATION

Objectifs:

Explorer les clés d'animation avec le papier découpé et les effets.

Utiliser *Adobe Bridge* pour prévisualiser et importer les animations de textes pré-établies.

Survoler les liens de parenté entre les différents éléments.

Animer un personnage avec le *puppet pin tool*.

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

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

TROISIÈME FIN DE SEMAINE : MOTION TRACKING, ROTOSCOPIES ET COUCHES DE FORMES

Objectifs:

Explorer les notions de base du *motion tracking* 2-D et 3-D (qui permet de suivre automatiquement les mouvements de la séquence vidéo.)

Stabiliser une séquence vidéo.

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

Réaliser une animation plus complexe à partir de sources diverses (animation multimédia).

Animation de couches diverses.