

## Objectifs

Maîtriser les fonctionnalités et les procédures principales d'un logiciel de compositing de référence.

## Participants

Toute personne souhaitant être formée aux principes fondamentaux du compositing et du trucage vidéo Professionnels de l'image (assistants monteurs, monteurs, réalisateurs...).

## Prérequis

Pratique régulière du montage virtuel et désireux d'enrichir leur pratique créative. Ce stage nécessite des bases en informatique.

## Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

## Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

## Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

## Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

## Programme

### Notions de base d'une image informatique

Les différents formats informatiques et vidéo

Pixels carrés et rectangulaires

La résolution.

### Prise en main du logiciel

Etude de l'interface et des outils, le chutier, le visualiseur, la palette d'outils, la chronologie, roto-pinceau.

Paramétrage de l'interface

Logique de travail du logiciel

### L'animation

Notions de base

Animation automatique

Création d'une composition

## After Effect



3 jours - 21 heures

Code formation : OGV100

[www.adhara.fr](http://www.adhara.fr)

Animation simple sans source extérieure et prévisualisation RAM

Gestions des images clés

Notion d'interpolation

Espace et temps

Le point d'ancrage et particularités

Suivi de cible

Animation sur tracé et options

### Les calques

Notions fondamentales sur les calques

Manipulations des calques

Les calques nuls et leurs applications

Exploitation des fonctions avancées

Flou directionnel