



# Métiers du cinéma & de l'audiovisuel 2011

## Image et formation

Nous avons le plaisir de vous proposer le catalogue de nos formations.

## Notre métier

Rhinoceros s'affirme comme partenaire formation des entreprises et des professionnels de l'audiovisuel. Nous aidons nos clients à développer leur compétitivité par la maîtrise des évolutions techniques et organisationnelles des différents métiers du secteur.

## A votre mesure

Des produits de formation toujours plus personnalisés :

- > Format entreprise : minimum un jour
- > Format intermittent : une à cinq semaines

En plus des formations proposées au catalogue, Rhinocéros modélise aussi les actions de formation en fonction des besoins et priorités de ses clients ... nous nous adaptons aux contraintes de contenu, de durée et de calendrier.

- > Pour plus d'infos : [www.rhinoceros-formation.com](http://www.rhinoceros-formation.com)
- > Contact : Rémy Cordier : 01 47 83 53 01 - 06 60 90 60 66
- > [info@rhinoceros-formation.com](mailto:info@rhinoceros-formation.com)

## Sommaire

### ■ ANIMATION 2D

PAGE 01

- Animation Cut out avec Toon Boom Harmony
- Flash Animation
- ToonBoom StoryBoard Pro
- Gestion de Production en animation Digitale

### ■ ANIMATION 3D

PAGE 05

- Maya 3D Animation
- Maya Modélisation polygonale
- Maya Rendu et Textures
- 3DS Max pour le jeu vidéo : Modélisation
- 3DS Max pour le jeu vidéo : Techniques d'Animation
- Z Brush : Sculpture et Mate Painting
- Bakery Relight : Rendus et éclairages pour une exploitation 3D

### ■ VIDÉO

PAGE 10

- After Effects : De la prise en mains au compositing
- After Effects : JavaScript & Expressions

### ■ PROGRAMMATION

PAGE 12

- Flash ActionScript 3
- Programmation-développement I Phone / I PAD/ I Touch

### ■ SON/POST-SYNCHRONISATION

PAGE 14

- Le sous-titrage avec Ayato : prise en mains du logiciel
- Techniques de Sous titrage et prise en mains du logiciel Ayato
- Traduction audiovisuelle et accessibilité avec Ayato
- Détection et doublage informatisés avec Synchronos
- Détection informatisée avec Synchronos

### ■ WEB

PAGE 19

- Flash pour le Web
- Maintenance de site Web
- Création de site web avec Dreamweaver
- Photoshop pour le Web

### ■ PAO

PAGE 23

- Produire avec Photoshop
- Produire avec Illustrator
- Produire avec Indesign

### ■ MANAGEMENT - CONDUITE DE PROJET

PAGE 25

- Manager au quotidien
- Gestion des conflits
- Gestion de projet informatique





# ANIMATION CUT-OUT AVEC TOONBOOM HARMONY

## Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de créer de l'animation 2D et de l'intégrer dans une chaîne de production

## Public Concerné

Graphistes, Animateurs en Dessin Animés voulant aborder une nouvelle approche de l'animation composition et de l'animation d'images vectorielles.

## Pré requis

Culture du Dessin Animé, Environnement Windows techniques d'animation traditionnelles

## Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

### Jour 1

#### Présentation du Logiciel

- Présentation de l'interface
- Contrôle Center
- Création des environnements / paramètres
- Imports / Exports
- Paramétrage des vectorisations & rendus
- Layout
- Toolbars
- Préférences
- Librairie Générale / Création des dossiers

### Jour 2

#### X sheet, Scan, Import d'images, Dessins...

- Ajouter et nommer des colonnes
- Timing
- Frames
- Scans (depuis le module de scan & depuis le control center)
- Imports d'images (BG, Overlays, Bitmap)
- Identification des outils de dessin
- Pelure d'oignons Scanner et vectoriser un dessin

### Jour 3

#### Utilisation des Palettes

- Création d'une plage de couleurs modèle.

- Import de couleurs d'une image de référence Bitmap
- Outils de peinture, choix des pinceaux
- Créations de palettes

### Jour 4

#### Sceneplanning

- Utilisation des Sceneplanning vues (Frame, Camera, Rendu, Playback, Haut, Coté...)
- Utilisation des outils « sélection », « Translate », « Rotation », « Echelle » et raccourcis
- Utilisation des reglettes pegs
- Faire bouger des éléments avec les pegs
- Explication de la timeline
- Comprendre la vue en réseau

### Jour 5

#### Effets spéciaux

- Eclairages, ombrages, ombres avec Quadmap, dégradés, transparence
- Isolation d'une partie d'un élément avec Color Override
- Les effets avancés (transformations, clignotements)

### Jour 6

#### Création de personnages en Cut-Out

- Réglage des préférences pour l'animation Cut-Out-Ajouts d'éléments dans la Bibliothèque
- Explication des 19 points pour créer un personnage en Cut-Out
- Hiérarchisation des styles

### Jour 7

#### Animation en Cut-Out et utilisation de la Timeline 1/2

- Utilisation des outils de transformation
- Edition de la Timeline
- Duplication des dessins avec les mêmes points pivot
- Ajouts des props dans la scène
- Création des cycles de marches
- Importation des modèles

### Jour 8

#### Déformation

- Animation avec l'outil de déformation
- Préparation d'un personnage pour la déformation

### Jour 9

#### Animation en Cut-Out et utilisation de la Timeline 2/2

- Suite de l'animation Cut-Out
- Intégration des principes de déformations
- Différences entre Master Template et Action templates
- Utilisation des banques d'images et des « réutilisations »

### Jour 10

#### Synchronisation labiale

- Lipsync (chargement des bandes son, Mapping du lipsync, Lipsync et timeline...)
- Travaux supervisés (animation cut-out)

### Jour 11

#### Cinématique inverse

- Ik (Blocage des orientations, axes X & Y, Pivots parents pour limiter les mouvements, cinématique inverse...)
- Travaux supervisés (animation cut-out)

### Jour 12

#### Morphing

- Morphing
- Travaux supervisés (animation cut-out)

### Jour 13

#### Glue

- Création des mouvements avec effet de glue
- Création d'un bras avec le module glue pour le coude
- Travaux supervisés (animation cut-out)

### Jour 14

#### Travaux supervisés

- Travaux supervisés (animation cut-out)

### Jour 15

#### Résumé, Questions réponses, conclusion

- Correction des exercices
- Résumé des journées passées
- Conclusion





### FLASH ANIMATION

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de créer de l'animation 2D et de l'intégrer dans une chaîne de production

#### Public Concerné

Graphistes, Animateurs en Dessin Animés voulant aborder une nouvelle approche de l'animation composition et de l'animation d'images vectorielles.

#### Pré requis

Culture du Dessin Animé, Environnement Windows techniques d'animation traditionnelles

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1

##### L'univers de Flash

- Présentation du logiciel
- Préparation et Installation
- Administration
- Sites Web et Séries Animées
- Spécificités de l'animation vectorielle
- Présentation de l'espace de travail (menus, timeline, préférences...)

#### Jour 2

##### Dessin vectoriel 1

- Images Bitmap et traces vectorielles
- Les calques
- Outils de dessins vectoriels
- Manipulation des traces vectorielles
- Gestion des couleurs

#### Jour 3

##### Dessin vectoriel 2

- Les transformations d'objets vectoriels
- L'inspecteur d'objets
- Importation et vectorisation d'images Bitmap
- Les calques masques

#### Jour 4

##### Symboles, Occurrences, Movie clip & Bibliothèques

- Différents types de symboles
- Animation des symboles
- Les Occurrences
- Du symbole au movie clip
- Les Bibliothèques de symboles

#### Jour 5

##### Timeline-scénario & son

- Différents types d'animation: image/image, interpolation de clefs
- Gestion des clefs d'animation dans la timeline
- Insertion d'un son

#### Jour 6

##### Animation 1, Interpolation

- Interpolation de mouvement
- Interpolation de formes
- Les calques guides
- Effets de scénario de la timeline

#### Jour 7

##### Animation 2, amortis, accélérations, cycles

- Gestion des Intervalles: amortis et accélération
- Courbes d'interpolation
- Modifier et corriger une animation
- Tester une animation

#### Jour 8

##### Animation 3, Imbrication des symboles, principe du pantin

- Imbrication des symboles
- Structure d'un personnage animé
- L'explorateur d'animation
- Movie clip et timeline indépendante
- Permutation des symboles

#### Jour 9

##### Exercice pratique 1/2

- Construction d'un personnage "Cartoon" dessin vectoriel
- Préparation et hiérarchie des symboles

#### Jour 10

##### Exercice pratique 2/2

- Animation d'un personnage "Cartoon"
- Animation d'un Movie-Clip
- Synchronisation d'une action simple sur une bande son
- Edition et correction de l'animation
- Conclusion

#### Jour 11

##### Animation 1, Interpolation

- Interpolation de mouvement.
- Interpolation de formes
- Les calques guides.
- Effets de scénario de la timeline

#### Jour 12

##### Animation 2, amortis, accélération, cycle

- Gestion des intervalles : amorti et accélération.
- Courbes d'interpolation.
- Modifier et corriger une animation.
- Tester une animation.

#### Jour 13

##### Animation 3, Imbrication des symboles, principe du pantin

- Imbrication des symboles
- Structure d'un personnage animé
- L'explorateur d'animation.
- Movie-clip et timeline indépendante.
- Permutation des symboles

#### Jour 14

##### Exercice pratique

- Construction d'un personnage « Cartoon » : Dessin vectoriel, préparation et hiérarchie des symboles

#### Jour 15

##### Exercice pratique suite

- Animation d'un personnage "Cartoon".
- Animation d'un movie-clip.
- Synchronisation d'une action simple sur une bande son.
- Edition et correction de l'animation
- Conclusion





# GESTION DE PRODUCTION DIGITALE

## Objectif

Les stagiaires seront sensibilisés les techniques nécessaires à la gestion d'une production digitale :

1. Gestion prévisionnelle et suivi de la production sous Excel,
2. Traitement et transfert des données lourdes ( d'un poste de travail à l'autre, d'un continent à l'autre...)
3. Gestion d'équipe dans un environnement technique.

Les stagiaires verront la chaîne de production de l'animation 2D sous Flash et Harmony

## Public Concerné

Chargés de production – Assistants de production.

## Pré requis

Culture du dessin animé, connaissance de l'environnement informatique

## Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

## Jour 1

### L'univers de Flash

- L'univers de Flash
- Sites Web et séries animées
- Spécificités de l'animation vectorielle
- Images Bitmap et tracés vectoriels
- Les calques
- Outils de dessins vectoriels
- Les contraintes que les animateurs rencontrent sur Flash
- Les atouts du logiciel pour de la série animée

## Jour 2

### L'univers de Flash et dessin Vectoriel

- Import et Export de fichiers .fla
- Conversion des éléments flash en éléments psd, jpg ou autres
- Création d'espaces de travail personnalisés et modification des préférences
- Les transformations d'objets vectoriels
- L'inspecteur d'objets
- Importation et vectorisation d'images Bitmap
- Les calques masques

## Jour 3

### L'univers de ToonBoom Harmony

- Présentation de l'interface
- Contrôle Center
- Création des environnements / paramètres
- Imports / Exports
- Paramétrage des vectorisations & rendus
- Layout, toolbars, préférences

## Jour 4

### Animation en Cut-Out et utilisation de la Timeline

- Animation avec l'outil de déformation
- Préparation d'un personnage pour la déformation
- Intégration des principes de déformations
- Différences entre Master Template et Action templates
- Utilisation des banques d'images et des « réutilisations »

## Jour 5

### Cinématique inverse

- Ik (Blocage des orientations, axes X & Y, Pivots parents pour limiter les mouvements, cinématique inverse...)
- Travaux supervisés (animation cut-out)
- Les contraintes que les animateurs rencontrent sur Flash
- Les atouts du logiciel pour de la série animée

## Jour 6

### Suivi de la production avec Excel 1/2

- Réglages des préférences
- Saisie semi-automatique
- Réduction, augmentation, ajuster au contenu, dimensionner avec précision
- Formatage de la cellule
- Définir catégorie
- Recopies incrémentées, création de listes personnelles

## Jour 7

### Suivi de la production avec Excel 2/2

- Fonctions automatiques simples
- Réalisation de graphiques
- Ajustements contenus dans la page
- Figurer les volets
- Fonctions automatiques complexes (SI, ET, OU)
- Données relatives, données absolues
- Filtre automatique

- Consolider les données
- Mode plan
- Tableau croisé dynamique

## Jour 8

### Management: Animation et direction d'équipes 1/2

- Clarifier ses rôles et ses responsabilités
- Développer des comportements efficaces
- Identifier ses styles de management préférés et trouver des axes d'amélioration
- Adapter son style au contexte et aux situations
- Favoriser l'autonomie de ses collaborateurs

## Jour 9

### Management: Animation et direction d'équipes 2/2

- Organiser, animer et motiver son équipe
- Mesurer la performance de l'équipe pour la faire grandir
- Jouer sur les motivations, identifier ses moyens
- Evaluer ses collaborateurs et les faire évoluer
- Etre le représentant de son équipe
- Diagnostiquer les situations difficiles et intervenir efficacement

## Jour 10 matin

### Les réseaux : Comment faire transiter des données lourdes ?

- Classification des réseaux : LAN, WAN, paquet circuit, sans fils et cablés
- Protocoles
- Les Transferts FTP
- Sécurité des transferts : Authentification des utilisateurs

## Jour 10 après midi

### Programmation AS3 dans l'animation ? C'est possible !

- Démonstration des capacités de Flash en ActionScript 3 dans une série animée.





## ANIMATION 2D

# STORYBOARD PRO NUMÉRIQUE AVEC TOON BOOM

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de créer un StoryBoard 100% numérique, de visualiser l'animation et d'intégrer son et commentaires associés aux vignettes

### Public Concerné

Storyboarders, animateurs, Graphistes, voulant aborder une nouvelle approche du StoryBoard

### Pré requis

Environnement Windows

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

### Jour 1

#### Introduction

- Présentation du logiciel
- Préparation et Installation
- Administration
- Les environnements
- Préférences

### Jour 2

#### Environnement de travail

- La numérisation
- Le dessin
- La composition d'images
- Les annotations
- Les sorties

### Jour 3

#### Dessin & animation

- Les outils de dessin
- Mise en application de l'animation
- Mise en couleur
- Exercices pratiques

### Jour 4

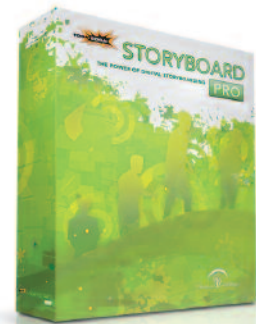
#### Scene-Planning & Modèles

- Introduction au scene-planning
- Creation de modèle
- Creation de "Cut-Out"
- Exercices pratiques

### Jour 5

#### Scene-Planning & Modèles (suite)

- Enregistrements d'informations orales & écrites
- Exercices divers "conditions réelles"
- Enregistrement et structure d'un projet Toon Boom électeur d'expressions"





# 3DS MAX POUR LE JEU VIDÉO : MODÉLISATION ET TECHNIQUES D'ANIMATION 3D

## Objectif

Objectif A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de modéliser et d'animer sur 3DS max pour une application jeu vidéo. A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de créer des scènes complexes, les organiser, travailler dans de bonnes conditions, résoudre les problèmes courants et obtenir les résultats visés par leurs projets par la maîtrise des outils proposés par 3DS max.

## Public Concerné

infographistes

## Pré requis

Environnement Windows

## Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

## Module 1 : Modélisation

### Jour 1

#### Navigation

- présentation de l'interface élément par élément
- navigation dans les vues 3d avec utilisation de raccourcis
- présentation des outils de sélection et des transformations

### Jour 2

#### Création d'objet et transformation

- création d'objets (primitives et création d'objets avancée (extrusion, boolean)
- utilisation des outils de transformation principaux
- explication du principe des modificateurs et introduction à la modélisation détaillée avec edit poly.

### Jour 3

#### Transformation complexe

- présentation des outils d'organisation (layers, groupes, cacher des objets)
- approfondissement de la modélisation avec edit poly
- mise en pratique, chaque infographiste entame une création personnelle avec mon aide

A la fin de cette première période les infographistes savent naviguer dans le logiciel, créer et transformer des objets et en modifier la modélisation pour obtenir des formes complexes.

### Jour 4

#### Matériaux, textures et rendus

- présentation du travail avec des textures, explication du principe des UV
- mise en place des UV puis édition avec présentation détaillée de l'outil UnWrap UVW.

### Jour 5

#### Matériaux, textures et rendus (suite)

- approfondissement de l'édition d'UV avec exercice
- présentation détaillée de l'édition de matériaux
- mise en place du rendu (lumières, caméras, options)

### Jour 6

#### Matériaux, textures et rendus (suite)

- mise en pratique, chaque infographiste édite les UV de sa création personnelle et applique des textures. Les outils de bases sont aussi révisés

Après cette deuxième période les infographistes savent éditer les coordonnées UV de formes complexes et appliquer des matériaux adaptés pour déjà produire des scènes et des rendus complets.

### Jour 7 et jour 8

#### Approfondissement et Application

- explication des points importants du travail destiné au temps réel
- aperçu d'outils avancés variés qui pourront être approfondis séparément
- reprise des projets personnels
- continuation des projets personnels en utilisant l'ensemble des connaissances acquises.

## Module 2 :

## Techniques d'animation 3D

### Jour 9 et Jour 10

#### Organisation

- Utilisation des hiérarchies ; La gestion temporelle ; Organisation des niveaux de travail
- TD spécifiques

### Jour 10 et Jour 11

#### Texture et éclairage

- Création de clés et comportement ; Les éditeurs de l'animation ; L'animation sur un chemin ; Les contrôleurs d'animation.
- TD spécifiques

### Jour 12

#### Texture et éclairage (suite)

- Le modificateur UVW ; Les « shaders » ; L'éditeur de matériaux ; Création et édition des lumières ; Matières, lumières et mise au point de l'image
- TD spécifiques

### Jour 13

#### Paramétrages

- Création et édition de caméra ; Les modes de rendu ; Les paramètres de sortie des images ; Contrôle du temps de calcul

### Jour 14 et Jour 15

#### Fichiers particuliers et composition d'image

- Création et utilisation de fichier.rpf ; Utilisation des fichiers dans Adobe After-Effects
- TD spécifiques : travaux de synthèse.





## ANIMATION 3D

### MAYA ANIMATION

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront les techniques d'animation avancées et élaboreront une séquence animée en image de synthèses

#### Public Concerné

Graphistes, animateur 2D voulant aborder un logiciel phare de l'industrie du film d'animation

#### Pré requis

Environnement Windows XP - Photoshop - Culture cinématographique

#### Matériel

PC ou IMac 24" Apple (Sous Windows)

#### Jour 1

##### Retour sur les bases du logiciel

- Consolidation des connaissances
- Chapitrage du travail

#### Jour 2

##### Animation 1/3

- Keyframing
- La Dope Sheet
- L' Animation Editor
- Les Driven keys

#### Jour 3

##### Animation 2/3

- Animation faciale
- Le Blend Shape Editor

#### Jour 4

##### Animation 3/3

- Character Set
- Character mapper
- Le Trax Editor

#### Jour 5

##### Animation technique 1/2

- Contraintes & Expressions
- Les clusters
- Squelettes, IK et FK
- Character Setup
- Skinnin
- Le Component Editor
- Déformations ciblées
- Le contrôle des structures

#### Jour 6

##### TD - Animation (acting) 1/3

- Comportements
- Marches & courses

#### Jour 7

##### TD - Animation (acting) 2/3

- Gestuelles
- Interactions avec l'environnement

#### Jour 8

##### TD - Animation (acting) 3/3

- Travail avec le son
- Lipsync et animation faciale
- Synchronisation
- Robot et Animations mécaniques

#### Jour 9

##### Pré-production

- Réception du story-board, des personnages et du layout
- Analyse et choix techniques
- Segmentation et répartition du travail

#### Jour 10

##### Production 1/5

- Réalisation des animations

#### Jour 11

##### Production 2/5

- Réalisation des animations

#### Jour 12

##### Production 3/5

- Réalisation des animations

#### Jour 13

##### Production 4/5

- Réalisation des animations

#### Jour 14

##### Production 5/5

- Réalisation des animations

#### Jour 15

##### Post-production

- Compilation des travaux
- Projections et analyse de groupe





### MAYA MODÉLISATION

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront les différentes notions de la modélisation sur maya

#### Public Concerné

Graphistes, animateur 2D/3D voulant aborder un logiciel phare de l'industrie du film d'animation

#### Pré requis

Environnement Windows XP - Photoshop

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1

##### Le polygone et l'édition de polygone

- Les primitives : nature, propriété
- Prise connaissance des outils de base
- Exploration en deux temps des multiples outils de modeling de maya
- Création de la boîte à outils du modeler

#### Jour 2

##### Techniques de modélisation basse définition et édition de polygone (suite)

- Les objets 3D au sein d'une même scène
- La hiérarchie
- Suite de la découverte de la palette de création polygonale de maya en travaillant des objets complexes

#### Jour 3

##### Techniques de modélisation en haute définition

- Le smooth
- Modéliser en fonction du smooth
- Les outils de déformation

#### Jours 4 et 5

##### Le dépliage U.V et mise en pratique

- Etape intermédiaire entre la modélisation et le texturing, nous étudierons les autres potentiels que nous offrent cet outil

### MAYA RENDU ET TEXTURES

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront les différentes dimensions du logiciel qui structurent et influencent le rendu

#### Public Concerné

Graphistes, animateur 2D/3D voulant aborder un logiciel phare de l'industrie du film d'animation

#### Pré requis

Environnement Windows XP - Photoshop

#### Matériel

Station de travail DELL Précision 350 P4 2,8 Ghz 1Go Ram 2 écrans (outils récurrents)

#### Jour 1

##### Retour sur les bases du logiciel et Préparatifs

- Interface utilisateur (GUI) et manipulation
- Base de données Maya et les références
- Les caméras : type et paramétrages, images planes, la profondeur de champ
- Les lumières
- Les éditeurs de contrôles des sorties

#### Jour 2

##### Textures et shaders

- Définition du type d'image
- Utilisation de l'hypershade
- Création de texture et de shader
- IPR

#### Jour 3

##### Les moteurs de rendu

- Maya Software Rendering
- Maya hardware Rendering
- Maya Vector Rendering
- Les layers

#### Jours 4

##### Mental Ray Part 1

- Mental ray rendering
- L'illumination globale
- Le "final gathering"
- Le contrôle des temps de rendu

#### Jour 5

##### Mental Ray Part 2

- Mise au point de l'image
- La fusion des couleurs
- Les caustics
- Les noeuds de rendu particuliers
- Les soft shadow
- Displacement & bump dans mental ray
- Mental ray et Hardware Rendering
- Composite et ajustement de l'image







### ZBRUSH SCULPTURES & TEXTURES

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables d'importer dans Zbrush des modèles afin de les remodeler, d'en affiner les détails et les texturer

#### Public Concerné

Animateurs 2D, graphistes, designer voulant aborder une nouvelle approche du rendu d'images numériques

#### Pré requis

Maîtrise du dessin 2D / 3D ; maîtrise d'un logiciel 3D

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur systeme d'exploitation Windows

#### Jour 1

##### Introduction

- Présentation du logiciel
- Préparation et Installation
- Administration
- Les environnements
- Préférences
- La 2D/2.5D/3D

#### Jour 2

##### ZBrush en 2D et 2.5D

- Gestion des documents
- Les calques
- Les outils 2D, 2.5D
- Le dessin 2D , 2.5
- Le stencil
- Les marqueurs

#### Jour 3

##### ZBrush en 3D

- Les primitives 3D
- La modélisation simple
- Les ZSphères
- L'utilisation des masques pour la 3D
- Le Projection Master
- La création de détails via les alphas
- La passerelle avec les autres applications 3D
- Le displace
- Les normal maps

#### Jour 4

##### La suite

- Les Uvs
- La texture
- Les matériaux

#### Jour 5

##### Le rendu et les scripts

- Les lumières
- Les fibres
- Le rendu
- Les scripts
- Conclusion





## ANIMATION 3D

# BAKERY RELIGHT : RENDUS ET ÉCLAIRAGES POUR UNE EXPLOITATION 3D

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront les techniques d'éclairage, de shading et de rendu interactif avancées de l'outil Relight™ et élaboreront un éclairage de scène animée prédéfinie

### Public Concerné

Graphistes 3D interagissant avec le calcul de rendu d'images dans les spécialités suivantes : Lighters, Surfacers, FX, Compositeur

### Pré requis

Environnement Windows XP / Linux – Maya / XSI – Notions d'éclairage 3D

### Matériel

PC

### Jour 1

#### Prise en main du logiciel

- Introduction des concepts nouveaux du moteur de rendu
- Survol du fonctionnement de l'interface

### Jour 2

#### Lighting 1/3

- Premiers pas de Lighting sur scènes simples
- Navigation par la fenêtre de rendu
- Gestion des étapes de rendu : rasterisation, shading, shadowmaps

### Jour 3

#### Lighting 2/3

- Introduction de concepts avancés : Point Clouds, Illumination Globale
- Gestion avancée des ombres

### Jour 4

#### Shading 1/2

- Assignation de matériaux et arbres de shading
- Gestion des scénarios multiples
- Matériaux à base de point clouds (sub-surface scattering)

### Jour 5

#### Shading 2/2

- Poils & cheveux
- Procéduraux
- Maps

### Jour 6

#### Lighting 3/3

- Lighting environnemental
- Raytracing

### Jour 7

#### Entrées / Sorties

- Export de données Maya
- Gestions de l'animation
- Notion de Pipeline

### Jour 8

#### TD – Pipeline

- Spécialisation du pipeline
- Interface scriptées et extensions du logiciel

### Jour 9

#### Production 1 / 2

- Eclairage d'un plan fixe
- Eclairage du plan avec animation
- Gestion du rendu animé

### Jour 10

#### Production 2 / 2

- Eclairage d'un plan à partir de Maya
- Post-Production et Compositing





## AFTER EFFECTS DE LA PRISE EN MAINS AU COMPOSITING

**Objectif**

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables, selon les standards professionnels de composer, de truquer et d'habiller un programme de façon autonome

**Public Concerné**

Graphistes, monteurs voulant maîtriser les effets spéciaux et le trucage numérique.

**Pré requis**

Environnement Mac OS.X / Windows – Photoshop – Culture cinématographique

**Matériel**

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

**Jour 1****Les formats de fichiers 2D, 3D et leur manipulation - Un marché porteur**

- Identifier et comprendre la nature des différents types de fichiers utilisés par AFTER EFFECTS

**Jour 2****Les flux de production et la chaîne numérique - Le vertige des chiffres liés aux applications**

- Description et analyse d'une chaîne de production

**Jour 3****Environnement de travail et cadres de compétences**

- Vidéo, codecs et formats d'image
- Organisation
- Création de projet
- Formats et paramètres
- Interface et repérages

**Jour 4****Outils et importations - Catégories et extensions**

- Les types d'importations
- Doublures et résolution
- Les outils directs

**Jour 5****La composition d'images - Tour d'horizon des principales API par thème**

- Gestions des calques
- Les différentes méthodes de masquage d'images
- Pré-compositions et vue schématique
- Visualisation et interaction

**Jour 6****Animation**

- Les bases de l'animation
- Parentés et objet « null »
- Gestion des clefs d'animation
- Comportements, trajectoires et courbes d'animation
- Les modifications temporelles

**Jour 7****Les effets**

- Création d'effets
- Contrôle des effets
- Animations des effets

**Jour 8****Sorties, options et calcul final**

- Paramétrage des sorties
- La file de rendu
- Le rendu en réseau

**Jour 9****TD – Projets personnels**

- Elaboration, mise en place des personnels

**Jour 10****TD – Projets personnels**

- Elaboration, mise en place des personnels

**Jour 11****Gestion des expressions**

- Approche des expressions : Les cycles
- Notion de Java Script
- Création d'expressions
- Développement d'expressions

**Jour 12****L'espace 3D : ses objets et ses repères**

- Le monde 3D : Ses outils, ses repères
- Calques et disposition
- Caméras et lumières
- Options des calques 3D
- Animation en trois dimensions
- Analyse et utilisation d'une séquence RPF

**Jour 13****TD Manipulation et Animation dans l'espace 3D**

- Exercices imposés dans le monde 3D

**Jour 14****La stabilisation**

- Contexte
- Méthodologie et type d'analyse
- TD spécifiques

**Jour 15****Le tracking**

- Contexte
- Types d'analyses
- Les combinaisons
- Les corrections manuelles
- TD spécifiques





## AFTER EFFECTS : JAVA SCRIPT & EXPRESSIONS

Dans After Effects les propriétés peuvent être animées par images clés, elles peuvent aussi être paramétrées et animées automatiquement en utilisant du code basé sur le Javascript : les "Expressions".

### Objectif

A l'issue de cette formation, le stagiaire sera capable d'écrire des expressions pour toutes les propriétés animables des calques et de créer des animations complexes automatisées

### Public Concerné

Graphistes vidéo After Effects, truqueurs voulant se perfectionner sur l'ensemble des composantes des expressions et augmenter leur productivité.

### Pré requis

Environnement Windows vista - After-Effects CS3 (Bonnes connaissances de l'animation par images clés)

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

### Jour 1

#### Créer une interaction entre des propriétés

- Rappel des principes d'animation
- Ne pas confondre expressions et scripts
- Mise en place d'une influence dynamique entre propriétés
- Cas précis où les expressions sont devenues indispensables

### Jour 2

#### Appliquer une méthode à une propriété

- Extraire la valeur d'une propriété à un autre instant
- Transformer des valeurs vers une autre variation
- Boucler une animation
- Tremblement et valeurs aléatoires
- Lissage et saccades

### Jour 3

#### Utilisation avancée

- Les différentes catégories du langage pour expression
- Syntaxe utilisée dans une expression
- Options pour expressions et création de variable
- Travail sur les paramètres 2D, 3D et RVB

### Jour 4

#### Programmation

- Les conditions
- Les boucles de calcul
- Calculer une intégrale

### Jour 5

#### Expressions spécifiques aux calques de texte

- Expressions pour définir la source du texte
- Animations avec le "sélecteur d'expressions"





## PROGRAMMATION

### PROGRAMMATION ACTIONSCRIPT 3 AVEC FLASH

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de créer des animations et applications interactives

#### Public Concerné

Animateurs, Graphistes (sans aucune notion de programmation), voulant aborder la programmation dans Flash

#### Pré requis

Connaître l'environnement Flash et son utilisation pour l'animation

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1

##### Bases de la programmation 1/2

- principes de la programmation
- compilation et interprétation
- fonctionnement interne du moteur Flash (asvm1 et asvm3)
- algorithmique
- syntaxe du langage

#### Jour 2

##### Bases de la programmation 2/2

- variables
- types
- conditions
- fonctions
- boucles

#### Jour 3

##### Travaux dirigés bases de la programmation :

- Exercices de mise en application sur les bases de la programmation
- Exercices simples
- Corrections

#### Jour 4

##### Programmation Orientée objet

- Définitions, concepts, vocabulaire
- Classes, instances, propriétés, méthodes
- Portée des propriétés et méthodes
- Mise en oeuvre dans flash
- Package

#### Jour 5

##### Travaux dirigés programmation Orientée Objet :

- Travaux Dirigés
- Exercices de mise en application programmation Orientée Objet
- Corrections

#### Jour 6

##### Interactions :

- Evénements
- Evénements souris
- Evénements clavier
- Autres événements

#### Jour 7

##### Affichage dans flash :

- Liste d'affichage
- Classes clip, sprite
- Manipulation du texte
- Passage plein écran

#### Jour 8

##### Travaux dirigés Interactions / Affichages:

- Travaux Dirigés
- Exercices de mise en application Affichages
- Corrections

#### Jour 9

##### Utilisation de classes internes et externes :

- Chargement de swf externes
- Le son dans flash
- La video dans flash
- Utilisation de la classe Tweenmax

#### Jour 10

##### Travaux dirigés Programmation Globale:

- Travaux Dirigés
- Exercices de mise en application regroupant les différents points abordés
- Corrections
- Analyse des projets des apprenants
- Conclusion





## PROGRAMMATION

### FORMATION PROGRAMMATION – DÉVELOPPEMENT IPHONE, IPAD, ITOUCH

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de développer sous la bannière IOS des applications professionnelles sur les terminaux Apple : l'iPhone, l'iPod Touch, ou l'iPad..

#### Public Concerné

Ingénieur logiciel / développeur / analyste programmeur.

#### Pré requis

bonnes connaissances de la programmation et d'un langage orienté objet (C++, Java, C#, PHP5 objet)

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1

##### Les architectures iPhone / iPod touch / iPad

- Un marché porteur
- La « sécurité » économique du modèle de développement
- Les spécificités du matériel (processeur, mémoire, disque, ...)
- Différences concrètes entre les modèles
- Les besoins en ressources selon l'utilisation
- Impacts du firmware sur les applications
- Contraintes de développement liées à la plateforme iPhone
- Particularités du système d'exploitation iOS
- Pourquoi utiliser Objective-C ?

#### Jour 2

##### L'environnement de développement

- Le vertige des chiffres liés aux applications
- Configuration Mac nécessaire
- Présentation des outils et IDE disponibles (Xcode, Interface Builder, iPhone Simulator)
- Démarrer un nouveau projet avec Xcode
- Compiler à destination de l'iPhone / iPod touch / iPad
- Compiler à destination de l'iPhone / iPod touch (Organizer)
- Pourquoi faut-il signer un binaire (Target) ?
- Les pragma XCode / compilateurs ObjC
- Concevoir ses propres modèles (templates) de projet XCode
- Le simulateur iPhone
- Où trouver de l'aide ?

#### Jour 3

##### Le langage Objective-C 2.0

- Présentation générale et vocabulaire
- Comparatif langages orientés objet Objective-C, C++ et Java
- Philosophie des messages (message d'appel à une méthode)
- Les méthodes et les classes
- Création de classes et d'instances
- L'importance des conventions de nommage
- Différence entre classe et interface
- Accès et portée des variables d'instances
- Propagation des messages
- La directive @selector
- S'y retrouver dans la documentation officielle
- Objective-C 2.0 runtime référence

#### Jour 4

##### La programmation objet avec Objective-C 2.0

- Catégories et extensions
- Les propriétés déclarées (@property)
- L'utilité des protocoles (@protocol)
- Déclarations des interfaces donnant la responsabilité à d'autres pour l'implémentation
- Une gestion de la mémoire performante
- Comprendre et savoir utiliser le « runtime reference »

#### Jour 5

##### Les API Cocoa Touch du SDK iPhone

- Tour d'horizon des principales API par thème
- Les grandes lignes des méthodes de codage avec Cocoa
- Classes de base et hiérarchie
- Conventions de nommage et comportements attendus
- Héritage ou bien composition et connaissance ?





## SON POST SYNCHRONISATION

### TECHNIQUES DE SOUS TITRAGE ET PRISE EN MAINS DU LOGICIEL AYATO

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront l'ensemble des fonctionnalités du logiciel de sous-titrage Ayato.

#### Public Concerné

Professionnels du sous-titrage (version originale sous-titrée /version sourds et malentendants) ou débutants déjà formés maîtrisant un autre logiciel de sous-titrage ou au minimum les techniques de repérage

#### Pré requis

Environnement Windows XP – Maîtrise du sous-titrage

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1 (matin)

##### Bases de la programmation ½

- Pré-requis techniques et installation du logiciel
- Création ou importation d'un projet
- Paramétrage du projet
- Fonctions de repérage simple

#### Jour 1 (après midi)

##### Bases de la programmation 2/2

- Exercices encadrés
- Vérification et questions

#### Jour 2 (matin)

##### Travaux dirigés bases de la programmation :

- Fonctions d'adaptation
- Vérifications intégrées
- Mode simulation
- Livraison, exports

#### Jour 2 (après midi)

##### Programmation Orientée objet

- Exercices encadrés
- Vérification et questions

#### Conclusion :

- Fonctions avancées pour manipuler les fichiers

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtriseront les tâches techniques du sous-titrage (repérage, calage, simulation) et l'ensemble des fonctionnalités du logiciel de sous-titrage Ayato.

#### Public Concerné

- Traducteurs spécialisés dans l'audio-visuel (scripts, doublage, sous-titrage en " traditionnel ") ou prédisposés à l'adaptation de dialogues voulant faire du sous-titrage sur Ayato.
- Chargés de production ou autre membre de la chaîne de post-production ayant besoin de mieux comprendre cette étape et de maîtriser le logiciel pour effectuer de petits travaux de sous-titrage, commander/vérifier/retoucher des sous-titrage, etc.

#### Pré requis

Environnement Windows XP – Anglais ou Espagnol pour les exercices

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1 (matin)

##### Présentation du sous-titrage et du logiciel

- Un métier de traducteur sous contraintes
- Positionnement au sein de la chaîne de post-production
- Présentation de l'outil Ayato
- Installation et paramétrage du logiciel
- Présentation de la molette
- Programme de la semaine

#### Jour 2

##### Prise en main

- Création/importation d'un projet
- Paramétrage du projet (propriétés et modèles)
- Principes et règles du repérage VOST (Version Originale Sous-Titrée)
- Technique du repérage sous Ayato
- Exercices encadrés

#### Jour 3

##### Principes et règles d'adaptation en sous-titrage VOST

- Exposé des manipulations pour l'adaptation sous Ayato
- Exposé des fonctions d'aide à l'adaptation
- Exercices encadrés

#### Jour 4

##### Exposé des étapes de vérification d'un sous-titrage

- Fonction de vérification du logiciel
- Vérification orthographique
- Simulation
- Relecture
- La livraison, les formats et les exports

#### Jour 5

##### Principes et règles du sous-titrage VSM (Version pour Sourds et Malentendants)

- Technique du sous-titrage VSM sous Ayato
- Fonctions avancées (calage, récupération de fichiers corrompus...)
- Ouverture sur la voice-over et sa technique sous Ayato et introduction de l'Audiodescription.





## SON POST SYNCHRONISATION

### TRADUCTION AUDIOVISUELLE ET ACCESSIBILITÉ AVEC AYATO

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires auront une vision d'ensemble approfondie des différents métiers de traducteur/auteur en post-production. Ils maîtriseront les méthodes de sous-titrage VOST et VSM (sous Ayato), d'adaptation de voice-over (Ayato et traitement de texte), d'adaptation de scénarios et de relevé de dialogues (traitement de texte) et auront les bases nécessaires pour une formation de technicien et d'adaptateur de doublage ou pour pratiquer l'écriture d'audiodescription. Supports traités : Documentaire, fiction, télé-réalité, institutionnels, bonus...

#### Public Concerné

- Traducteurs en fin de formation ou professionnels.
- Auteurs professionnels ou très qualifiés (style, maîtrise de la langue, grammaire et orthographe) dotés d'au moins une seconde langue parfaitement maîtrisée et courante.

#### Pré requis

- Traducteurs en fin de formation ou professionnels.
- Auteurs professionnels ou très qualifiés (style, maîtrise de la langue, grammaire et orthographe) dotés d'au moins une seconde langue parfaitement maîtrisée et courante.

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz  
4Go Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

#### Jour 1

##### Présentation

- L'adaptation comme activité d'accessibilité
- Des mots, mais aussi du son et/ou de l'image
- Les différents métiers de traducteur/adaptateur audiovisuel
- Leur positionnement au sein de la chaîne de post-production
- Les qualités et qualifications requises
- Tour de table des attentes et motivations
- Programme des 2 semaines de stage

#### Jour 2

##### Sous-titrage – technique (suite)

- Présentation de l'outil Ayato
- Installation et paramétrage du logiciel
- Présentation de la molette
- Prise en main
- Création/importation d'un projet
- Paramétrage du projet (propriétés et modèles)
- Principes et règles du repérage VOST (Version Originale Sous-Titrée)
- Technique du repérage sous Ayato
- Exercices encadrés

#### Jour 3

##### Sous-titrage – technique (suite)

- repérage sous Ayato
  - Exercices encadrés
  - La maîtrise du logiciel comme garanti d'efficacité et donc de rentabilité
- ##### Introduction à l'adaptation
- Être auteur sous contraintes (techniques et professionnelles)
  - Le sens du détail pour gagner la confiance du spectateur

#### Jour 4

##### Sous-titrage - adaptation

- Principes et règles d'adaptation en sous-titrage VOST
- L'équilibre entre rigueur et créativité
- Servir un message, mais aussi un client et un public
- Exposé des manipulations pour l'adaptation sous Ayato
- Exposé des fonctions d'aide à l'adaptation
- Exercices encadrés
- Introduction des fonctions "avancées" (calage, récupération de fichiers corrompus)

#### Jour 5

##### Sous-titrage – vérifications, simulation et livraison

- Exposé des étapes de vérification d'un sous-titrage
  - fonction de vérification du logiciel
  - vérification orthographique
  - simulation
  - relecture
- La livraison, les formats et les exports (changement de format, Ceefax...)

#### Jour 6

##### Sous-titrage pour sourds et malentendants

- Principes et règles du sous-titrage VSM (Version pour Sourds et Malentendants)
- Technique du sous-titrage VSM sous Ayato
- Exercices encadrés

#### Jour 7

##### Voice-over et recherches

- Présentation des différents types de programmes
- Les recherches
- Un repérage simplifié
- Une adaptation fluide
- Une présentation primordiale
- Exercices encadrés

#### Jour 8

##### Doublage

- Introduction à la technique. De nouvelles contraintes
- La liberté du doubleur et ses limites
  - Qualité, fidélité, client et public, questions juridiques
- Aperçu de la chaîne de production

#### Jour 9

##### L'audiodescription

- Introduction
- Méthode
- Utilisation d'un logiciel de sous-titrage ou de doublage
- Exercices encadrés

#### Jour 10

##### Autour du film

- Traduction de scénarios
- Traduction de génériques
- Traduction de matériel de production
- Projection commentée d'extrait sous-titrés en première semaine
- Écoute commentée d'audiodescriptions du jour 9
- Conclusion :
  - Plusieurs métiers en un
  - Une activité de techniciens et d'auteurs indépendants qui collaborent
  - Quelques infos pratiques (Statuts, Agessa, SACEM, SCAM, Congés spectacles...)







## SON POST SYNCHRONISATION

### DÉTECTION ET DOUBLAGE INFORMATISÉS AVEC SYNCHRONOS

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de maîtriser le logiciel de Rythmo informatique SYNCHRONOS dans les domaines de la détection numérique et de préparer l'intervention de l'auteur.

#### Public Concerné

Personnels des métiers de l'audiovisuel, calligraphes, traducteurs, comédiens de doublage, souhaitant acquérir les savoirs liés à la détection numérique et comprendre les contraintes du doublage opérationnel en studio.

#### Pré requis

Environnement Windows XP - Culture cinématographique

#### Matériel

PC ou Imac 24" Apple (Sous Windows), logiciel synchronos

#### Jour 1

##### Introduction et Environnement de travail

- Présentation de l'environnement technique :
- Configuration matérielle (Shuttle, Hardware, Carte graphique...)
- Configuration logicielle (Quicktime, Synchronos, Shuttle, Dongle)
- Présentation logicielle de Synchronos (lancement, interface, Préférences de configuration)

#### Jour 2

##### Présentation logiciel Synchronos

#### Jour 3

##### Présentation logiciel Synchronos

- Guide d'écriture
- Ecriture sur Bande Rythmo en manuscrit ou clavier
- Présentation de la fenêtre de saisie de texte
- Modifications sur texte dactylographié
- Copie de texte d'un calque à l'autre
- Gestion des fichiers générés

#### Jour 4

##### TD – Travail de Détection

- Création de projet
- Création Intervenants,
- Mise en place des plans, boucle, etc.
- Calques (passage de l'un à l'autre)
- Pose des signes de détection

#### Jour 5 à jour 8

##### TD – Travail de détection

#### Jour 9

##### Phase Adaptation

- De la traduction à l'adaptation
- Etude de la « Bible » de l'œuvre, des personnages
- Etude du texte original (VO), de son rythme, de la gestuelle...
- Etude de la phase d'enregistrement
- Gestion des VI/VO

#### Jour 10 à jour 14

##### TD – Travail d'adaptation

#### Jour 15

##### Analyses et conclusions

- Projection des exercices effectués par les stagiaires
- Comparaison avec travail professionnel (visite de studio...)
- Analyses et conclusions





## SON POST SYNCHRONISATION

### DÉTECTION INFORMATISÉE AVEC SYNCHRONOS

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de maîtriser le logiciel de rythme informatique Synchronos dans les domaines de la détection numérique.

#### Public Concerné

Les professionnels de la chaîne du doublage : les détecteurs et les adaptateurs qui travaillent aujourd'hui avec la méthode traditionnelle et qui souhaitent s'orienter vers la rythmo informatique. Les autres acteurs de la filière son (Les techniciens du son, les directeurs de plateau, les ingénieurs du son..) qui souhaitent être initiés au logiciel afin de mieux adapter leurs pratiques professionnelles à la rythmo informatique.

#### Pré requis

Expérience professionnelle, environnement Windows / Mac  
La connaissance de la chaîne du doublage est indispensable.

#### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows  
Contour shuttle express

#### Jour 1

##### Introduction et Environnement de travail

- Introduction et environnement de travail
- Présentation de l'environnement technique
- Configuration matérielle (Shuttle, Hardware, Carte graphique..)
- Configuration logicielle (Quicktime, Synchronos, Shuttle, Dongle)
- Présentation logicielle de Synchronos (lancement, interface, Préférences de configuration)

#### Jour 2

##### Présentation logiciel Synchronos 1

- Création de projet
- Prise en main des outils
- Création et saisie d'un intervenant
- Calques (mise en place du texte original, signes de détection...)
- Plans et boucles
- Guide d'écriture
- Ecriture sur bande Rythmo en manuscrit ou clavier

#### Jour 3

##### Présentation logiciel Synchronos 2

- Guide d'écriture
- Ecriture sur bande Rythmo en manuscrit ou clavier
- Présentation de la fenêtre de saisie de texte
- Modification sur texte dactylographié
- Copie de texte d'un calque à l'autre
- Gestion des fichiers générés

#### Jour 4

##### TD - Travail de détection (1)

- Création de projet
- Création Intervenants
- Mise en place des plans, boucles etc.
- Calques (passage de l'un à l'autre)
- Pose des signes de détection

#### Jour 5

##### TD - Travail de détection (2)

- De la traduction à l'adaptation
- Etude de la "Bible" de l'œuvre, des personnages
- Etude du texte original (VO), de son rythme, de la gestuelle...
- Etude de la phase d'enregistrement
- Gestion des VI / VO
- Exercices de détection





## CONCEPTION ET RÉALISATION D'UN SITE WEB

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de créer un site web et de préparer les transferts vers un serveur

### Public Concerné

Graphistes, designers, monteurs, réalisateur... voulant élaborer des sites web classiques de promotion de leurs travaux

### Pré requis

Environnement Windows XP / vista / Mac OS X – Photoshop

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows  
Logiciels : DreamWeaver CS4

### Jour 1

#### Introduction

- Historique d'Internet
- Les rapports stations de travail/serveur
- Lexique et utilitaires
- Les formats du web

### Jour 2

#### Environnement de travail

- Les palettes couleur dédiées web
- Règles typographiques
- Les différences entre Macintosh, PC et plateforme Linux
- Les navigateurs
- Animation et interactivité

### Jour 3

#### Fireworks 1/3

- Interface
- Structure d'image
- Photoshop et FireWorks
- Identification des objectifs
- Maquettage

### Jour 4

#### Fireworks 2/3

- Les tables d'image
- La division d'image
- Nombre d'images
- Edition de texte
- Outils de dessin

### Jour 5

#### Fireworks 3/3

- Les comportements
- Les propriétés
- Les liens externes
- Optimisation et exportation

### Jour 6

#### DreamWeaver 1/4

- Le HTML et nous
- Normes et plugins
- DHTML, PHP et les évolutions du web
- Interface
- Analyse d'une page simple

### Jour 7

#### DreamWeaver 2/4

- Correspondances avec Fireworks
- Code et balises
- Liens, ancrés, images et tableaux

### Jour 8

#### DreamWeaver 3/4

- Gestion des cadres
- Utilisation des calques et DHTML
- Les medias

### Jour 9

#### DreamWeaver 4/4

- Les styles CSS
- Comportements et JavaScript
- Utilisation des bibliothèques

### Jour 10

#### FTP et Transferts

- Gestion de site
- Utilisation du client FTP
- Exportations et Hébergement

### Jour 11

#### TD - Création de site

- Sous contraintes clients définies
- Analyse des objectifs
- Choix personnels

### Jours 12, 13 et 14

#### TD - Création de site

- Réalisation et finalisation du site
- Exportations sur le serveur

### Jour 15

#### Projection

- Exposition du travail stagiaires
- Navigation PC et Macintosh
- Analyse et conclusion





## ENTRETIEN DE SITE INTERNET & TRAITEMENT D'IMAGES SOUS PHOTOSHOP

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables, sur un site internet déjà constitué, de créer des nouveaux liens, mettre dates et informations à jour et d'y intégrer des images préalablement traitées sous photoshop.

### Public Concerné

Tout public, responsables de petites structures souhaitant développer leur autonomie vis à vis de prestataires internet.

### Pré requis

Environnement Windows

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

### Jour 1

#### Introduction

- Historique de l'internet
- Les différents acteurs de l'internet
- Protocoles et architecture client / serveur
- Découverte de l'environnement de travail : Dreamweaver (éditeur de code) et Photoshop (photo numérique)
- Organiser son espace de travail : différence entre le miroir local du futur site internet et les documents sources. Structure d'un site internet.
- Structure d'un document HTML : initiation aux balises

### Jour 2

#### Les principales balises HTML et leur utilisation

- L'en-tête : head
- Le corps : body
- Le texte : p, h1, h2, etc
- Les liens : a
- Les images : img
- Les tableaux : table, tr, td, etc.
- Les formulaires : form
- Spécificités des balises bloc et des balises en-ligne
- Les attributs de balises
- Imbrication des balises
- Exercice de mise en page avec tableaux

### Jour 3

#### Initiation aux CSS (cascade style sheet)

- Les principale caractéristiques des CSS : l'enrichissement typographique et visuel (différence entre les CSS et les attributs de balises liées à l'enrichissement typographique et visuel)
- Aperçu des CSS de positionnement : exercices de mise en page sans tableau

### Jour 4

#### Les principaux formats d'image sur le web et leur utilisation

- Les principaux formats d'image sur le web et leur utilisation
- Initiation Photoshop : les claques, la boîte d'outils principaux, exportation pour le web
- Traitement des images dans photoshop
- Création d'images animées dans photoshop : le format gif

- Création d'images animées dans Dreamweaver : initiation aux comportements (génération de code Javascript par Dreamweaver).

### Jour 5

#### Intégration d'objets dans une page HTML (balise object) : animations flash, vidéos, iframes

- Révisions : exercices de mise en page et intégration
- Finalisation du site et référencement naturel
- Utilisation d'un logiciel de FTP, mise en ligne du site.





## FLASH ANIMATION POUR LE WEB

**Objectif**

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables, sur un site internet déjà constitué, de créer des nouveaux liens, mettre dates et informations à jour et d'y intégrer des images préalablement traitées sous photoshop.

**Public Concerné**

Tout public, responsables de petites structures souhaitant développer leur autonomie via prestataires internet.

**Pré requis**

Environnement Windows

**Matériel**

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

**Jour 1****Introduction**

- Rappel rapide des notions de base relatives à la création de sites internet : histoire de l'internet, protocoles, architecture client/serveur et formats de fichiers.
- Définition du format vectoriel.

**Découverte de l'interface de Flash**

- La scène
- Le scénario
- Les calques
- Les outils de dessin vectoriel
- La bibliothèque
- Les autres outils principaux : texte, dégradé et transformation libre.
- Les autres palettes principales : propriété, couleur, information et transformation

**Jour 2****Organiser son espace de travail**

- Manipuler les palettes et les fenêtres
- Enregistrer son espace de travail

**Création / modification d'un symbole**

- Premier concept fondamental : relation entre forme, symbole et occurrence
- Utilisation des outils de dessin vectoriel, dégradé et transformation libre.
- Importation d'objets-image : Photoshop, Illustrator, JPEG, GIF, PNG, etc.

- Rappel sur les formats de fichiers
- Conversion en symbole

**Modification d'une occurrence**

- Utilisation des palettes propriété, couleur, information et transformation
- Utilisation de la bibliothèque

**Jour 3****Création d'une animation**

- Deuxième concept fondamental : relation entre interpolation et images clé.
- Création d'une interpolation de mouvement
- Création d'une interpolation de forme
- Utilisation du scénario
- Gérer facilement plusieurs objets sur la scène grâce aux calques

**Prévisualiser son animation**

- Générer un fichier swf
- Régler les paramètres de publication
- Intégration html
- Rappel sur les formats de travail et les formats de diffusion

**Initiation Actionsript : prendre le contrôle de son animation**

- Création d'un bouton
- Création d'une étiquette d'image
- Syntaxe et vocabulaire de base
- Scripts d'objet et scripts de scénario
- Créer un script sur le scénario
- Créer un script sur le bouton
- Créer une séquence de préchargement

**Jour 4****Plus loin dans l'animation**

- Création d'un symbole clip animé
- Imbrication de clips
- Création de masques
- Utilisation des trajectoires
- Application de filtres (ombre portée, flou, rayonnement, etc.)

**Manipuler du son**

- Importation d'un son
- Lire un son
- Lier un son à un événement
- Lire un fichier son externe

**Jour 5****Manipuler de la vidéo**

- Compiler une vidéo avec Flash Vidéo Encoder
- Importer une vidéo au format flv
- Importer une autre vidéo
- Quel type d'importation choisir
- Contrôler la vidéo

**Exercice pratique**

- Réalisé tout au long de la formation
- Création d'un site en flash avec navigation, son, animation et vidéo.
- Intégration html et mise en ligne





## PHOTOSHOP POUR LE WEB

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables d'utiliser Photoshop pour créer et retoucher des images numériques afin de les exporter, entre autres, dans un environnement Web

### Public Concerné

Tout public, responsables de petites structures souhaitant développer leur autonomie vis à vis de prestataires internet.

### Pré requis

néant

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système  
d'exploitation Windows

### Jour 1

#### Introduction

- L'image numérique. La colorimétrie.
- Présentation de Photoshop.
- Modes de séparation (quadri, vidéo, TEL, bichromies...). Réglages chromatiques.
- Les palettes de couleur pour le web.

#### Les images pour le Web

- La préparation des photos : recadrage par modification de la zone de travail.
- Les formats PNG, GIF, JPG, GIF animé.
- Outils de maquillage
- Courbes de transfert.
- Réglages de luminosité et de contraste.
- Corrections des couleurs.

#### Les images pour le Web

- La préparation des photos : recadrage par modification de la zone de travail.
- Les formats PNG, GIF, JPG, GIF animé.
- Outils de maquillage
- Courbes de transfert.
- Réglages de luminosité et de contraste.
- Corrections des couleurs.

### Jour 2

#### Les images pour le Web

- La préparation des photos : recadrage par modification de la zone de travail.
- Les formats PNG, GIF, JPG, GIF animé.
- Outils de maquillage
- Courbes de transfert.
- Réglages de luminosité et de contraste.
- Corrections des couleurs.

#### Les opérations sur les couches

- Les conditions.
- Les différents types d'opérations.
- La copie d'une couche, la mise à niveau
- Présentation des catégories de filtres.
- Description détaillée des principaux filtres

### Jour 3

#### Les opérations sur les couches

- Les conditions.
- Les différents types d'opérations.
- La copie d'une couche, la mise à niveau
- Présentation des catégories de filtres.
- Description détaillée des principaux filtres

#### Les sélections et les masques

- Les outils et les commandes de sélection.
- Les couches masques de détournage.
- Le détournage vectoriel.
- Création et gestion des calques.
- Chaînage et fusion. Masques de fusion.
- Calques de réglage et de texte.
- Les colorations, les outils de dessin, les outils de retouche, les textes. Les transformations : symétrie, rotations, effets spéciaux.

#### Exportation vers le Web et multimédia

- Importations et ouvertures des fichiers EPS.
- L'outil tranche.
- Coupler Photoshop et Image Ready.
- Les formats d'exportation. Exporter en haute résolution (Illustrator...) pour l'édition.



## PRODUIRE AVEC INDESIGN

### Objectif

A l'issue de cette formation les stagiaires seront capables de maîtriser efficacement la mise en page sous In Design

### Public Concerné

Graphistes, infographistes, secrétaires, tout acteur de la chaîne de l'édition

### Pré requis

Environnement Windows/Mac

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

## Initiation

### Jour 1

#### Principes de base

- Présentation de l'environnement
- Les outils, palettes, zooms, repères

#### Format du document

- Gestion des pages d'un document
- Utilisation de pages types
- Gestion des calques

#### Les objets graphiques

- Création d'objets graphiques, de tracés de Bézier
- Placement manuel et paramétré d'objets
- Déformation, groupement, déplacement, duplication, alignement et répartition d'objets

### Jour 2

#### Le texte

- Retraits, colonages, alignements
- Chaînage des objets textes
- Saisie, importation et correction texte
- Typographie du caractère et format du paragraphe
- Réglages des césures et justification
- Feuilles de style de paragraphes et de caractères
- Réalisation et paramétrages de tableaux
- Vectorisation du texte

### Jour 3

#### Les images

- Les formats d'images
- Importation et cadrage
- Détourage et habillage

#### Préparation à l'impression

- Impression d'une épreuve
- Vérification et préparation d'un document pour le flashage
- Exportation au format PDF

#### Les documents longs

- Créer un livre
- Générer une table des matières
- Générer un index

#### La préparation à l'impression

- Imprimer une épreuve du document
- Vérifier et préparer un document pour le flashage
- Exporter en PDF

## Perfectionnement

### Jour 4

#### Méthodes d'organisation

- Paramétrer InDesign
- Grilles, repères
- Diviser une page, modules et repères
- Documents multimaquettes
- Modèles, bibliothèques

#### Les objets

- Tracés de Bézier
- Aligner, répartir, transformer
- Plans de superposition
- Empilement des calques

#### Les attributs graphiques

- Le nuancier, les couleurs en aplats, les dégradés de couleurs
- Normes : RVB, CMJN, Pantone, Web
- Séparation quadri, tons directs
- Cinquième couleur, vernis, défonce
- Surimpression du noir
- Transfert de nuanciers entre documents Illustrator et InDesign

#### Le texte

- Grille des lignes de base
- Réglages des césures et justification
- Styles de paragraphes / caractères
- Blocs ancrés au texte
- Alignement optique des marges

#### Les images

- Détourer et habiller des images
- Couleurs des images
- La palette des Liens

#### Les tableaux

- Importer un tableau de Word ou d'Excel
- Formater, fusionner des cellules
- Création de fonds et de contours
- Texte ou images dans les cellules



## PRODUIRE AVEC PHOTOSHOP

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de maîtriser efficacement l'environnement de travail du logiciel Photoshop

### Public Concerné

Utilisateurs de Photoshop dans le cadre de la réalisation de travaux en bureautique et /ou le maintien de site Web.

A la fin de la formation, le stagiaire est capable de modifier et d'intégrer sur les différents supports de communication professionnels des images numériques par la maîtrise des fonctions de base de Photoshop

### Pré requis

Environnement Windows/Mac

### Matériel

I Mac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

### Les outils de modification

- Symétrie, rotation, redimensionnement
- Inclinaison, perspective, torsion
- Taille de l'image

### Les outils de dessin

- Gomme
- Pinceau
- Trait
- Crayon
- Palettes Formes, formes prédéfinies
- Styles

### Jour 3

#### La colorimétrie

- Analyse de l'image, histogramme
- Netteté
- Niveaux de luminosité, courbes, balance des couleurs

#### Le détournement

- Détournement « rapide » à l'aide d'une sélection
- Masque de détournement à l'aide d'un tracé vectoriel, utilisation de la plume
- Palette tracés

#### Format d'enregistrement & impression

- Importation & exportation dans les différents formats (jpeg, pdf, gif, psd)
- Paramétrage d'impression

## Initiation

### Jour 1

#### Image numérique, les notions de base

- Taille & résolution
- Ré échantillonnage et interpolation.
- Modes colorimétriques (niveaux de gris, RVB, CMJN)

#### Espace de travail, Ecran principal

- Présentation & personnalisation de l'interface
- Barres d'outils - Affichage des fenêtres - Options des palettes
- Unités de règles, repères & grilles

#### La sélection

- Menu & outils de sélection
- Manipulation et déplacement

### Jour 2

#### Les calques

- Palette calque
- Effet de calque
- Les calques texte : création et mise en forme.

## Perfectionnement

### Jour 4

#### Retour sur les fonctions de base

#### Produire avec les outils de sélection : optimisation

- La plume... Optimisation

### Jour 5

#### Créer et gérer son photomontage : optimisation

- Les calques pour le photomontage ; application des principaux effets...
- Automatiser les tâches
- Gérer le texte dans Photoshop
- Gérer l'enregistrement de sa production en fonction de l'usage.





## PRODUIRE AVEC ILLUSTRATOR

### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de maîtriser efficacement le logiciel Illustrator avec notamment l'illustration vectorielle grâce aux nouveaux outils proposés dans la version CS3

### Public Concerné

Toute personne ayant à utiliser ce logiciel ou souhaitant actualiser ses connaissances sur CS3

### Pré requis

Environnement Windows/Mac

### Matériel

Imac 24" Intel Core Duo 3.06 Ghz 4Go  
Ram Boot camp sur système d'exploitation Windows

### Jour 1

#### Présentation

- Principes de base du dessin vectoriel
- Formes prédéfinies
- Découvrir l'environnement et l'utilisation d'Illustrator

#### Principes associés au tracé

- Transformation de forme
- Le Pathfinder
- Connaître la définition et la gestion du dessin vectoriel
- Techniques de dessin à base de géométrie et de courbes de Bézier
- Utilisation de l'outil Plume

### Jour 2

#### La transparence

#### Les masques

- La gestion de la transparence interne et pour des applications externes

#### Effets et filtres

#### La fenêtre Aspect

#### Les styles

- Connaître et utiliser les effets
- Gérer les styles

### Jour 3

#### Les fonctions texte

- Gérer le texte dans Illustrator

#### Les graphes

#### Les symboles

#### Les outils spécialisés

- Utilisation avancée des outils d'Illustrator

### Jour 4

#### Utilisation de la couleur

- La couleur web
- La couleur d'impression
- Les nuanciers
- Les profils colorimétriques

#### Motif / Texture

- Définition et gestion de la couleur selon son utilisation

#### L'impression

#### La séparation des couleurs

#### Gestion des PPD

- Connaissance de l'univers de l'impression

### Jour 5

#### Illustrator et le web : son utilisation et ses fonctions avancées

- Maîtrise d'Illustrator pour le web





### GESTION DE PROJET INFORMATIQUE

#### Objectif

A l'issue de la formation, les stagiaires sont capables de gérer un projet informatique de façon plus efficace.

#### Public Concerné

managers, chefs de projets, producteurs, chefs d'entreprise

#### Pré requis

Culture du dessin animé, connaissance de l'environnement informatique

#### Jour 1

##### Les Spécificités du projet informatique

- Situer le développement dans la démarche d'innovation.
- Les fonctions de chef de projet informatique.
- Placer le projet dans le SI global de l'entreprise : cadrer son périmètre.
- Identifier ses partenaires et leurs rôles : MOA et MOE, éditeur, intégrateur, prestataire, fournisseur...
- L'intégration du client dans la chaîne de développement.
- Les spécificités de la gestion de projet en cinéma d'animation / Jeu vidéo

- Repérer les acteurs clés du développement et leurs rôles.

##### Prise en main de la mission

- Le projet, ses objectifs, ses contraintes.
- Évaluer la réalisation.
- Obtenir l'adhésion de l'équipe et des différents partenaires. (si nécessaire le module de formation « Manager au quotidien » peut être intégré ici )
- Planifier, ordonnancer.

#### Jour 2

##### Structurer le projet

- Identifier les causes de dérives d'un projet informatique.
- Découper en tâches selon le type de projet.
- Le plan de développement : RAD, cycle en V ou W.
- Recenser les risques et construire son plan qualité (POP).
- Impliquer les acteurs à chaque étape du projet.

##### Conduire, suivre et contrôler le projet

- Utiliser les techniques de planification (PERT, GANTT).
- Lisser/niveler le plan de charges. Piloter les ressources.
- Les instances de pilotage : membres, périodicité et circuits

d'information/décision.

- Définir ses indicateurs de pilotage, les suivre.
- Préparer les réunions du comité de pilotage.

##### Faire le bilan du projet

- Effectuer la synthèse du projet.
- Capitaliser sur les méthodes et outils du projet.
- Préparer et assister la conduite du changement.

Rmq : un Module complémentaire peut être développé : « Rédaction d'un cahier des charges ».





### GESTION DES CONFLITS

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront sensibilisés pour savoir comment intervenir dans leur rôle de manager en cas de conflit dans l'équipe

#### Public Concerné

Agents de Maîtrise, Cadres de tous secteurs ayant à encadrer une équipe.

#### Pré requis

Avoir ou préparer une fonction d'encadrement

#### Matériel

Documents remis aux stagiaires, tableau blanc.

#### Déroulement

##### Objectifs

- Enrichir nos manières de percevoir, prévenir et sortir des situations conflictuelles (hors conflits sociaux)
- Savoir comment intervenir dans notre rôle de manager en cas de conflit dans l'équipe

##### Il sera proposé aux participants :

- Du temps pour parler de leurs situations conflictuelles
- Des outils qui facilitent l'action
- Des grilles de lectures qui aident à se situer et à progresser

##### Thèmes abordés

- Comprendre ce qui se passe en situation de conflit

- Nos différentes attitudes dans le conflit, leurs avantages, leurs inconvénients et - comment avancer.
- Comprendre et faire avec les émotions, les siennes et celles des autres
- Quelles techniques utiliser pour contourner les blocages
- Quand des collaborateurs sont en conflit entre eux ; Quel mode d'intervention choisir en qualité de manager
- Comment réguler les tensions inhérentes à la vie d'équipe.

DURÉE DE LA FORMATION : 2 X 7 = 14 HEURES • Pour les dates et tarifs, nous contacter.

### MANAGER AU QUOTIDIEN

#### Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de Disposer de repères concrets pour décider, préparer, conduire, les actions du manager au quotidien.

#### Public Concerné

Agents de Maîtrise, Cadres de tous secteurs ayant à encadrer une équipe.

#### Pré requis

Avoir ou préparer une fonction d'encadrement

#### Matériel

Documents remis aux stagiaires, tableau blanc.

#### Déroulement

##### Objectifs

- Permettre aux participants de gagner en efficacité dans leur rôle de manager
- Echanger sur leurs difficultés, prendre du recul sur leurs pratiques pour les valider ou les enrichir
- Objectifs pédagogiques :
- Disposer de repères concrets pour décider, préparer, conduire, les actions du manager au quotidien.

##### Il sera proposé aux participants :

- Des outils qui facilitent l'action
- Des grilles de lecture qui aident à mieux se comprendre et comprendre les autres
- Divers entraînements
- Des temps d'échanges

##### Thèmes abordés

- Les temps forts de son management au quotidien
- La légitimité du rôle de l'encadrant
- S'affirmer dans des situations délicates
- Trouver le ton juste en fonction de soi, de l'interlocuteur, de l'équipe
- Déléguer plus efficacement
- conduire des réunions
- Utiliser les marques d'attention pour entretenir, à son niveau, la motivation des collaborateurs
- Repérer comment s'aider soi-même à rester en forme



DURÉE DE LA FORMATION : 3 X 7 = 21 HEURES • Pour les dates et tarifs, nous contacter.