



Métiers du cinéma & de l'audiovisuel

2011



RHINOCEROS FORMATION

Animation 2D • 3D • Vidéo • Son • Web • PAO • Programmation • Management



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
- > info@rhinoceros-formation.com
- > Tél. : 01 47 83 53 01

Sommaire

■ ANIMATION 2D

PAGE 02

- Initiation aux techniques d'animation traditionnelle
- Story board pro numérique avec Toon Boom
- Animation numérique avec Toon Boom Harmony
- Flash animation Initiation
- Flash animation Perfectionnement
- Gestion de production digitale.

■ ANIMATION 3D

PAGE 07

- Maya Initiation
- Maya Animation
- Maya Set Up
- Maya Modélisation
- 3DS MAX Initiation
- 3DS MAX : modélisation et techniques d'animation 3D
- Zbrush sculptures et Textures
- The Bakery relight

■ VIDÉO

PAGE 15

- After effects : Initiation
- After Effects : java script et Expressions
- Autres modules de perfectionnement sur After Effects

■ PROGRAMMATION

PAGE 18

- Programmation Action script 3 avec Flash
- Développement IPHONE IPAD ITOUCH

■ SON

PAGE 19

- Techniques de Sous titrage et prise en mains du logiciel Ayato
- Détection informatisée avec Synchronos

■ WEB

PAGE 21

- Conception et réalisation d'un site web
- Entretien de site § traitement d'images sous photoshop
- Flash anim pour le web
- Photoshop pour le web

■ PAO

PAGE 25

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

■ MANAGEMENT

PAGE 28

- Gestion de projet informatique
- Réaliser un cahier des charges informatique
- Gestion des conflits et manager au quotidien

■ GESTION

PAGE 31

- Processus de comptabilité et de contrôle budgétaire
- Diagnostic économique et financier de l'entreprise
- Utilisation du logiciel Paye
- Utilisation du logiciel Ciel Compta





ANIMATION 2D

TECHNIQUES D'ANIMATION TRADITIONNELLE

Objectif

A la fin de la session, les stagiaires maîtrisent les principes fondamentaux de l'animation traditionnelle.
Durée : 2 jours.

Public Concerné

Toute personne maîtrisant le dessin et désirant s'initier aux techniques de l'animation traditionnelle.

Pré requis

Maîtrise des techniques de dessin traditionnel et perspective.

Programme

- Analyse et décomposition du mouvement.
- Poids, inertie...
- Etudes et réalisations d' applications simples : animation de balles, les cycles de marche...
- La mise en place d' un acting
- Les techniques d'animation en pose clés.

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'animatique 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 et 3

Environnement de travail

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

Dessin & animatique

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





ANIMATION 2D

ANIMATION NUMÉRIQUE AVEC TOON BOOM 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

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 2

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

Scenepanning

- Utilisation des Scenepanning vues (Frame, Camera, Rendu, Playback, Haut, Coté...)
- Utilisation des outils « sélection », « Translate », « Rotation », « Echelle » et raccourcis
- Utilisation des reglettes pegs

Jour 3

Effets spéciaux

- Eclairages, ombrages, ombres avec Quadmap, dégradés, transparence
- Isolation d'une partie d'un élément avec Color Override

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 4

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

- Utilisation des outils de transformation
- Edition de la Timeline
- Création des cycles de marches

Déformation

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

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

- Différences entre Master Template et Action templates
- Utilisation des banques d'images et des « réutilisations »

Jour 5

Synchronisation labiale

- Lipsync (chargement des bandes son, Mapping du lipsync, Lipsync et timeline...)

Cinématique inverse

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

Morphing

- Morphing

Glue

- Création des mouvements avec effet de glue





FLASH ANIMATION INITIATION

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 grâce à la maîtrise des fonctions simples d'animation avec Flash.

Public Concerné

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

Pré requis

Culture du Dessin Animé, Environnement Windows techniques d'animation traditionnelles. Si nécessaire ce module peut être combiné avec le module "initiation aux techniques d'animation traditionnelle

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...)

Dessin vectoriel 1

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

Jour 2

Dessin vectoriel 2

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

Symboles, Occurrences, Movie clip & Bibliothèques

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

Jour 3

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 4

Animation 1, Interpolation

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

Animation 2, amortis, accélérations, cycles

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





FLASH ANIMATION PERFECTIONNEMENT

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 grâce à la maîtrise des fonctions avancées d'animation avec Flash.

Public Concerné

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

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

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

Exercice pratique 1/2

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

Jour 2

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

Animation 1, Interpolation

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

Animation 2, amortis, accélération, cycle

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

Jour 3

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

Exercice pratique

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

Jour 4

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





ANIMATION 2D

GESTION DE PRODUCTION DIGITALE

Objectif

Les stagiaires seront sensibilisés aux 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 comprendront 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 et dessin vectoriel

- 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
- 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 2

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 3

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

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 4

Management: Animation et direction d'équipes 1/2

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

Jour 5

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

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





MAYA INITIATION

Objectif

Produisez des images, des animations ou des vidéos 3D avec l'un des logiciels phares de la production d'image de synthèse : MAYA 3D

Pour des applications professionnelles dans les secteurs de l'édition, architecture, DVD, Cinéma d'animation, jeu vidéo, télévision.

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtrisent les principales fonctions du logiciel et sont autonome dans son utilisation. Les stagiaires sont capables de créer des images de synthèses et des animations de qualité et de les intégrer dans une chaîne de production professionnelle.

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle. Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo, Architectes...

Jour 1

La découverte de l'interface

- Gestion de fichiers et organisation de la production d'images

Le modeling

- Présentation et caractéristique des curves, surfaces, polygones, subdivisions
- Création de primitives
- Utilisation et sélection des différents "components"
- Création et gestion des caméras
- Les outils d'édition polygonale (booléen)
- Edition de courbes : attach intersect, fillet

- Surface Nurbs : Loft, revolve, planar, extrude
- Subdivision de surface hiérarchisée: proxy polygonal et Detail Level
- Conversion d'objets : Nurbs to Polygone etc.

Jour 2

La création et la gestion d'une scène

- Organisation des objets : groupes, parentage et contraintes
- Outliner, hypergraph et hypershade. Layers

Le Shading et le texturage

- Présentation des outils hypershade, Multilister, UV Texture Editor
- Les projections, Les UV
- La création et la gestion des shaders et textures

Jour 3

L'éclairage

- Propriété et utilisation des différentes sources de lumière : omni, ambient, spot, etc.
- Les Paramétrages : couleur, intensité, affect diffuse/specular, atténuation, shadowMap ou Raytrace
- Principe d'éclairage en 3D et le Light Linking

Jour 4

L'Animation

- Généralités : temps, durée et clés d'animation
- Hiérarchie et points de pivots : cinématique directe
- Modification des courbes d'animation (Graph Editor)
- Présentation des Déformeurs, les contraintes simples d'animation

Jour 5

Le Rendu

- Utilisation du PlayBlast et de l'IPR
- Principe et utilisation des différents moteurs de rendu Software/Hardware/Mental Ray/Vector
- Paramètres de rendu : résolution, formats, séquences, entrelacement, etc.





MAYA ANIMATION

MAYA SET UP

Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtrisent les techniques d'animation avancées sur maya.

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle. Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo...

Pré requis

Environnement Windows XP - Photoshop

Matériel

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

Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtrisent les techniques de SET UP sur maya.

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle. Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo...

Pré requis

Environnement Windows XP - Photoshop

Matériel

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

Jour 1

- Layout
- Caméras, son
- Playblast timeline, Graph editor,
- Dopesheet
- Exercices d'application

Jour 2

- Ghost et motion trail les contraintes, layers d'action
- Import/Export d'anim et de fichiers
- Exercices d'application

Jour 3

- Character Set, trax editor
- Exercices d'application : prise en main d'un personnage, animation balle, pousser et tirer

Jour 4

- Activités de synthèse
- Acting sur une phrase création d'un playblast complet

Jour 1

- les bases de la modélisation création du squelette, le skinning, l'outil paint
- Exercices d'application

Jour 2

- Driven key, les blend shapes
- les deformers
- les expressions

Jour 3

- Les groupes, chesters partitions
- le character set / trax editor
- Exercices d'application

Jour 4

- Activités de synthèse
- Création d'un squelette





MAYA MODÉLISATION

MAYA RENDU ET TEXTURES

Objectif

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

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle. Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo...

Pré requis

Environnement Windows XP - Photoshop

Matériel

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

Objectif

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

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle. Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo...

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 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

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

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





3DS MAX INITIATION

Objectif

Produisez des images, des animations ou des vidéos 3D avec l'un des logiciels phares de la production d'image de synthèse : 3D Studio Max.

Pour des applications professionnelles dans les secteurs de l'édition, architecture, DVD, Cinéma d'animation, jeu vidéo, télévision.

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtrisent les principales fonctions du logiciel et sont autonome dans son utilisation : modélisation, animation, rendu.

Les stagiaires sont capables de créer des images de synthèses et des animations de qualité et de les intégrer dans une chaîne de production professionnelle.

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle.
Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo...
Architectes..

Pré requis

Environnement Windows

Jour 1

Prise en Main

- Découvrir et adapter l'Interface
- Gestion des vues 3D, des grilles et des Unités
- Les différentes méthodes de sélections
- Coordonnées XYZ, axes, repères et Points de Pivot
- Création de primitives, notion de Spline et de Polygone.
- Pile de modification, les Modificateurs incontournables

- Notion d'Objet, de sous-objet et de Gizmo
- Utilisation d'outils d'alignement, de symétrie et de clonage
- Exemple d'un premier Rendu Itératif

Jour 2

Modélisation

- Les splines : Courbes de Bézier, Extrusion, Tour, Balayage
- Modélisation basée sur les primitives, édition en Maillage et Poly
- Les objets composés (ProBooléens, ShapeMerge et Loft)
- Modélisation LowPolygon et lissage avec TurboSmooth
- Notions d'optimisation du maillage et ProOptimizer

Jour 3

Matériaux et textures

- Notion de Shading, Texture 2D et 3D, bitmap procédurales
- Etude approfondie des Matériaux Standards et Multisub-object
- Découverte des Matériaux Arch&Design
- Les Coordonnées de Mapping UVW et les Canaux de Texture
- Développés de Mapping, Pelt et Spline

Jour 4

Lumières, caméras et effets d'environnement

- Lumière Ambiante, Standard et Photométrique
- Présentation de l'Eclairage avancé : Radiosité & Light Tracer
- Pratique de l'Illumination Globale et du F.G avec Mental Ray
- Etudes des différents types d'ombre
- Effets de lumières volumétriques, de brouillard et feu
- Le Contrôle d'Exposition
- Créer, paramétrer et animer les caméras
- Coordonner la camera avec le format de rendu

Jour 5

Animation

- Configuration du temps et création de clés d'animation
- La Track Bar, le Curve editor et Dope Sheet
- Auto key, set key et unités de temps
- Contrôleurs et courbes d'animation
- Liens hiérarchiques et objet factices
- Notion de cinématique avant et inverse
- Paramétrage du rendu





3DS MAX : MODÉLISATION ET TECHNIQUES D'ANIMATION 3D

Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires maîtrisent les fonctions avancées du logiciel dans les domaines de la modélisation et/ ou de l'animation.

Les stagiaires sont capables de modéliser et / ou de produire une animation de qualité et de l'intégrer dans une chaîne de production professionnelle.

Public Concerné

Professionnels du graphisme multimédia et de la post production audiovisuelle.

Professionnels du Cinéma d'animation, du jeu vidéo...

Architectes...

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

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 2

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.

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 3

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)

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 4

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 1

Organisation

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

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 2

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 3

Paramétrages

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

Jour 4

Fichiers particuliers et composition d'image

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





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

THE 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

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 2

Lighting 2/3

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

Shading 1/2

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

Jour 3

Shading 2/2

- Poils & cheveux
- Procéduraux
- Maps

Lighting 3/3

- Lighting environnemental
- Raytracing

Jour 4

Entrées / Sorties

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

TD – Pipeline

- Spécialisation du pipeline
- Interface scriptées et extensions du logiciel

Jour 5

Production 1 / 2

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

Production 2 / 2

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





AFTER EFFECTS : INITIATION

Objectif

After Effects est un logiciel incontournable dans les domaines de la création graphique ou du montage vidéo. A l'issue de cette formation, les stagiaires sont autonome dans l'utilisation du logiciel et sont capable d'habiller et de truquer un programme et de l'intégrer dans une chaîne de production.

Public Concerné

Tout professionnel appelé à produire des images animées...Monteurs, réalisateurs, graphistes... souhaitant évoluer vers les techniques du trucage numérique.

Pré requis

Maîtrise de l'environnement MacOS ou Windows.
Culture audiovisuelle, maîtrise d'un logiciel de traitement d'images : Photoshop.

Jour 1

L'animation 2D

- Personnalisation de l'espace de travail
- Importation et gestion des médias graphiques, vidéo et audio
- Gestion des projets
- Paramétrage des compositions
- Gestion des points clés : interpolation temporelle et spatiale
- Travail de synchronisation des couches
- Options de prévisualisation et paramétrage des rendus

Jour 2

Les Paramètres avancés

- Réglage non linéaire de la vitesse d'interpolation
- Paramétrage des flous de mouvement
- Palettes d'animation : dessin, lissage de trajectoire, tremblement et alignement

Le compositing 2D

- Gestion des couches : hiérarchie des plans, duplication, scission
- Gestion des « précompositions »
- Liens de parenté et animation hiérarchique des couches

Options avancées : transparence et masques

- Gestion et animation des masques vectoriels
- Modes de transfert et modes de fusion...

Jour 3

Création d'effets visuels

- Les calques d'effet
- Corrections colorimétriques, effets de lumière et effets graphiques
- Effets de vitesse, méthodes linéaire et progressive

Habillage graphique

- Animation de texte
- Animation et morphing de masques vectoriels

Jour 4

Présentation de la 3D

- Origine et spécificité de l'espace 3D dans After Effects
- Gestion de l'espace de travail

La bonne utilisation des scripts

Rendu compression et exportation

- Optimisation des projets
- Gestion des Rendus et spécificités du menu Exporter
- Résolution vidéo, format de pixels, rendu de trames
- Optimisation et archivage des projets



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"





AUTRES MODULES DE PERFECTIONNEMENT SUR AFTER EFFECTS (SUITE)

TRAPCODE. (3 JOURS)

Objectif de la formation :

Maîtrise des plug-in Trapcode Particular et Trapcode Form. Prise en main des possibilités de toute la gamme Trapcode.

TRACKING AFTER EFFECTS CS5.5. MOCHA + STABILISATION DE DÉFORMATION. (4 JOURS)

Objectif de la formation :

Stabilisation, Tracking, Rotoscoping.

PERFECTIONNEMENT : MISE À NIVEAU DE CS4 VERS CS5.5 (4 JOURS)

Objectif de la formation :

Augmenter son niveau de performance pour tirer partie des nouvelles fonctionnalités des dernières versions.

PERFECTIONNEMENT : AFTER EFFECTS 3D. (5 JOURS)

Objectif de la formation :

Maîtriser l'espace 3D d'After Effects, le déplacement des caméras et l'éclairage.

ANIMATION DE TEXTE SOPHISTIQUÉ. (3 JOURS)

Objectif de la formation :

Maîtriser l'animation de texte.

ROSCOPING. (4 JOURS)

Objectif de la formation :

Formation sur les différents outils de détourage proposé dans After Effects.





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 ½

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

Jour 2

Travaux dirigés bases de la programmation :

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

Programmation Orientée objet

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

Jour 3

Travaux dirigés programmation

Orientée Objet :

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

Interactions :

- Evénements
- Evénements souris
- Evénements clavier
- Autres événements

Jour 4

Affichage dans flash :

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

Travaux dirigés Interactions /

Affichages:

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

Jour 5

Utilisation de classes internes et externes :

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

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

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 rythme 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 rythme 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, le stagiaire maîtrise les phases nécessaires à la création d'un site internet avec DreamWeaver.

Public Concerné

Tout professionnel ayant à concevoir et à réaliser un site internet ou devant assurer le suivi de fabrication par un prestataire

Pré requis

environnement Windows

Matériel

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

Jour 1

Concevoir son projet

- Dépôt du nom de domaine.
- Choix de l'hébergeur pour son site.
- Définir la structure du site et des contenus,
- Concevoir la navigation.

Jour 2 et 3

Concevoir les pages

- Acquérir les bases techniques du HTML. (les bases)
- Utiliser un logiciel de mise en page Web
- Créer les pages de son site. (les bases)

Jour 4

Gérer les liens hypertextes entre les pages du site et autres applications

Jour 5

Organiser la mise en page





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 professionnel, responsables de petites structures souhaitant développer leur autonomie vis à vis des 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 professionnel, responsables de petites structures souhaitant développer leur autonomie vis à vis des 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 professionnel, responsables de petites structures souhaitant développer leur autonomie vis à vis des 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 détourage.
- Le détourage 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

Indesign est un logiciel de référence dans les domaines la mise en page.

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
- Détournement et habillage

Préparation à l'impression

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

Jour 5

Les images

- Détourner 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

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



PRODUIRE AVEC PHOTOSHOP

Objectif

A l'issue de cette formation, les stagiaires seront capables de maîtriser efficacement l'environnement de travail du logiciel Photoshop. Photoshop est le logiciel incontournable dans le cadre du traitement d'images numériques

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

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

Jour 2

Les calques

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

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 détournage

- Détournage « rapide » à l'aide d'une sélection
- Masque de détournage 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

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.

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



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. Illustrator est un logiciel incontournable dans les domaines de l'illustration et de la mise en page.

Public Concerné

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

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 ».





RÉALISER UN CAHIER DES CHARGES INFORMATIQUE

Objectif

A l'issue de la formation, les stagiaires sont capables de concevoir et de formaliser un cahier des charges : identification des besoins, modélisation en fonctions des différents critères financier, logistique, humain, délais...

Public Concerné

Chef de projets

Jour 1

Définir le cadre du projet

- Faire partager les constats à l'origine du projet.
- Identifier périmètre, objectifs et contraintes.

Choisir une stratégie de conduite de projet

- Construire une démarche adaptée en suivant la typologie du projet SI.
- Répartir les tâches d'élaboration et de validation entre les différents acteurs du projet SI.
- Renseigner la matrice des exigences fonctionnelles et de sécurité du SI.

Analyser les besoins

- Décrire les modes de recueils.
- Maîtriser les techniques de recueil d'information.
- Positionner le rôle du maquettage pour aider à la validation.
- Préparer la stratégie des tests et recettes.

Jour 2

Élaborer le système d'information cible : les modèles fonctionnels

- Extraire les fonctions attendues.
- Recenser les données nécessaires.
- Traduire l'activité en objets "métiers" fonctionnels.

Concevoir des scénarios

- Repérer les scénarios cibles.
- Fixer les scénarios relatifs aux techniques.
- Analyser l'impact, les changements et la rentabilité des scénarios retenus.
- Identifier les moyens nécessaires : participer à un appel d'offres, apprécier les services d'un progiciel.
- Valoriser les critères d'appréciation de la cible.
- Évaluer le rapport utilité/coût.

L'apport des outils d'aide à la conception

- Utiliser un langage commun, faciliter l'expression.
- Organiser les validations nécessaires.
- Gérer l'aspect documentaire.

Formaliser le cahier des charges

- Structurer selon une logique de plan.
- Retenir le contenu pertinent, s'assurer de sa précision, vérifier son exhaustivité et son évolutivité.





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

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 : 2x7 = 14 HEURES

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

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 : 3x7 = 21 HEURES



PROCESSUS DE COMPTABILITÉ ET DE CONTROLE BUDGÉTAIRE

Permettre aux responsables de PME et centres de profits, de mieux appréhender la gestion des flux financiers dans l'entreprise et d'être autonome dans l'utilisation de logiciels comptables.

Objectif

- Conception d'un processus de comptabilité budgétaire et mise en place de procédures de contrôle budgétaire
- Maîtriser l'équilibre de la trésorerie à court terme

Public Concerné

Gestionnaire de petites entreprises

Organisation du séminaire

- Budget des ventes
- Budgets des approvisionnements
- Budget de fonctionnement
- Budget de trésorerie
- Bilan et compte de résultats prévisionnel
- Equilibre du budget de trésorerie

DURÉE DE LA FORMATION : 2x7 = 14 HEURES

DIAGNOSTIC ÉCONOMIQUE ET FINANCIER DE L'ENTREPRISE

Objectif

- Analyse et critique de la rentabilité de l'entreprise
- Analyse et critique de la structure financière de l'entreprise
- Analyse et critique des opérations d'exploitation, de financement et d'investissement
- Analyse et critique de la trésorerie
- Mise en évidence des risques liés à l'environnement interne et externe

Public Concerné

Gestionnaire de petites entreprises

Organisation du séminaire

- Analyse de la rentabilité (soldes intermédiaires de gestion/capacité d'autofinancement/ratios)
- Analyse de la structure financière et du bilan (bilan fonctionnel/bilan financier/ratios)
- Tableaux de flux et de trésorerie
- Analyse des risques (grille de risques)
- Diagnostic économique et financier et préconisations





UTILISATION DU LOGICIEL PAYE

Objectif

- Maîtriser les paramètres de la politique de rémunération
- Utilisation de Ciel Paye

Public Concerné

Gestionnaire de petites entreprises

Organisation du séminaire

- Développement des politiques de rémunération
- Conception d'une fiche de paye
- Paramétrage et utilisation du logiciel Ciel Paye

DURÉE DE LA FORMATION : 2x7 = 14 HEURES

UTILISATION DU LOGICIEL CIEL COMPTA

Objectif

- Maîtriser les principes de comptabilité générale
- Maîtriser la comptabilisation des opérations courantes
- Maîtriser l'élaboration des documents de synthèse
- Utilisation de Ciel Compta

Public Concerné

Gestionnaire de petites entreprises

Organisation du séminaire

- Développement des principes de comptabilité générale
- Comptabilisation des opérations courantes
- Paramétrage et utilisation du logiciel Ciel Compta





RHINOCEROS FORMATION

www.rhinoceros-formation.com

11, rue Copreaux - 75015 Paris
Tél : 01 47 83 53 01