

PAO – 3D – VIDEO & FX

Train. Imagine. Create.



Développez votre univers !

Les logiciels dédiés à la conception et à la retouche de contenu vidéo, photo, interactif ou éditorial sont nombreux.

L'évolution des outils permet aux professionnels de l'audiovisuel d'offrir des contenus visuels et musicaux toujours plus étonnants. Néanmoins, les maîtriser requiert patience et méthode.



KIELA vous propose ses formations destinées à un large public en apprentissage, perfectionnement ou expertise.

Photographes, vidéastes, webdesigners, éditeurs, concepteurs multimédia : vous trouverez votre bonheur dans ce livret !

TRAITEMENT DES IMAGES

- PHOTOSHOP
- LIGHTROOM
- GIMP

DESSIN VECTORIEL

- ILLUSTRATOR
- INKSCAPE

MISE EN PAGE PROFESSIONNELLE

- INDESIGN
- XPRESS

MONTAGE VIDEO ET FX

- PREMIERE
- AFTER EFFECTS
- FINAL CUT PRO

3D

- NUKE
- MAYA
- 3DSMAX
- BLENDER
- FLASH

PACKS



Traitement des images

"On avait dit pas de pub pour
Kanon & Nikon !"

Correction " œil de fouine "



Créez, retouchez et façonnez vos images

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel Photoshop . Utiliser les fonctions de bases et avancées .

Durée : sur mesure / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Tout public, Prérequis en fonction des objectifs.

Formateurs et méthode pédagogique :

Graphiste, Webdesigner, Photographe
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel (CS3 / CS4 / CS5)

1. Gérer un document / Acquisition d'une image

- Importer / Numériser
- Sélectionner son mode, son type, sa résolution

2. Utilisation des outils / les outils de sélection

- Construire et combiner les sélecteurs grâce aux outils
- Rectangles et ellipses, Lassos et baguettes magiques
- Comprendre le contour progressif et la frange ainsi que les particularités du menu sélection
- Sélectionner, déplacer, supprimer, gommer, dupliquer et mémoriser les objets
- Convertir les sélections en tracés et inversement

3. Les outils de dessin

- Définir les couleurs de premier et d'arrière plans
- Manier l'outil pipette / couleur (TSV, RVB, LAB, CMJN)
- Déterminer les couleurs personnalisées, utiliser les nuanciers, gérer une charte graphique à l'aide d'une palette de couleurs
- Choisir les modes d'application de la couleur
- Interpréter leur richesse et leur étendue
- Choisir les formes d'outils à travers les palettes existantes, créer d'autres types de brosses
- Dessiner : crayon, trait, aérographe et pinceau
- Manier l'outil plume en tant que moyen de sélection complémentaire ou de dessin vectoriel

- Se servir du pot peinture et de ses options
- Construire des dégradés linéaires et concentriques
- Utiliser et créer des motifs et des textures

4. Les outils de retouche

- La palette des couches et des calques
- Utiliser les multiples outils de retouche locale dans leurs divers modes tels que le tampon, la netteté

5. Transformation d'une image

- Rogner/redimensionner ré échantillonner une image
- Utiliser les options de collage
- Inventorier les effets spéciaux tels que rotation, homothétie, inclinaison, symétrie et perspective
- Convertir l'image et travailler sur ses couches
- Effectuer des corrections chromatiques
- Appliquer des filtres

6. Gestion du texte

- Découvrir la gestion d'un texte Bitmap
- Concevoir un logo ou un titre

7. Sortie directe et indirecte

- Imprimer une image et demi-teintes / en séparations quadri chromiques
- Gérer les options d'impression
- Mises à jour dynamiques

TARIFS

Par participant / jour	525 €
4 à 6 participants / jour	1800€
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

Tel : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Photographes : optimisez vos clichés

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel Lightroom . Utiliser les fonctions de bases et avancées .

Durée : 2 jours (14 heures)

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Photographes, Webdesigners
Prérequis en fonction des objectifs.

Formateurs et méthode pédagogique :

Photographe, formateur spécialisé
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.

Programme de la formation

1. Introduction

2. Prise en main

- Référencement des images (importation)
- Depuis une carte ou un APN connecté
- Depuis un disque dur interne ou externe

3. Réglage de l'interface et des préférences

- Découvertes des modules, film fixe, panneaux etc...
- Personnalisation des cellules, barre d'outil...
- Revue des raccourcis claviers indispensables
- Réglage des préférences de l'application et du catalogue

4. Stratégie de catalogage et de stockage

- Utilisation d'un ou de plusieurs catalogues
- Echanges de catalogue d'une machine à l'autre
- Organisation logique de votre photothèque
- Utilisation de disques durs internes et externes

5. Utilisation des métadonnées IPTC, EXIF et mots-clefs

- Sélection d'images / métadonnées
- Création et applications de métadonnées
- Automatisation de l'application de métadonnées

6. Exports de fichiers JPEG, TIFF et PSD

- Flux de travail
- Export rapide autres fonctions d'export
- Automatisation des exports

7. Ajustements rapides

- Recadrage et ajustements simples en bibliothèque
- Module Développement : Balance des blancs, Réglages de base...
- Courbes, TSL, Couleurs, Niveau de gris, Virage partiel...
- Anti poussière, yeux rouges...

8. Ajustements avancés et localisés

- Détail et réduction du bruit, aberration chromatique...
- Retouches localisées et nouvelles fonctions
- Etalonnage de l'appareil photo : nouveautés

9. Collaboration avec d'autres logiciels

- Aller-retour simple avec Photoshop ou Element
- Fonctions avancées avec Photoshop
- Collaboration avec d'autres logiciels

10. Modules Diaporama, Impression et Web

- Utilisation simple des réglages standard
- Création de modèles personnalisés

TARIFS

Par participant	1050 €
4 à 6 participants	3600 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

' : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

La retouche photo Open Source !

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel GIMP. Utiliser les fonctions de bases et avancées .

Durée : 2 jours (14 heures)

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Webdesigner, photographe, open sourcer
Prérequis en fonction des objectifs.

Formateurs et méthode pédagogique :

Webdesigner, photographe
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.

Programme de la formation

1.Introduction a l'image numérique

2.Prise en main rapide

3.Les couleurs

- Règles à connaître sur les accords de couleur
- L'outil pipette / la palette nuancier

4.Les sélections

- Les formes de sélection
- Extraction de premier plan
- Sélection contiguë
- Sélection à main levée
- Sélection par couleur
- Ciseaux intelligents
- Outil de découpage

5.Les calques

- Création, gestion, liaison, opacité, fusion Protection d'un calque

6.Les dessins

- Le crayon, le pinceau, l'aérographe, calligraphie
- La gomme
- Le pot de peinture / dégradé
- Création d'un dégradé personnalisé
- Motifs et textures
- Les techniques de transformation

7.La retouche photo

- clonage
- Correcteur
- Clonage en perspective
- Flou et de netteté
- Barbouillage
- Eclaircissement et assombrissement

8.Le texte

- Insertion de texte
- Notion de typographie
- Texte le long d'un chemin

9.Techniques de détourage

10.Les filtres

- Les différents types de filtres
- Application d'un filtre
- Paramétrer un filtres

11.Les corrections

- Contraste, luminosité d'une image
- Les niveaux
- Les courbes
- Teinte, saturation
- Colorier
- Balance des couleurs

TARIFS

Par participant	1050 €
4 à 6 participants	3600 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

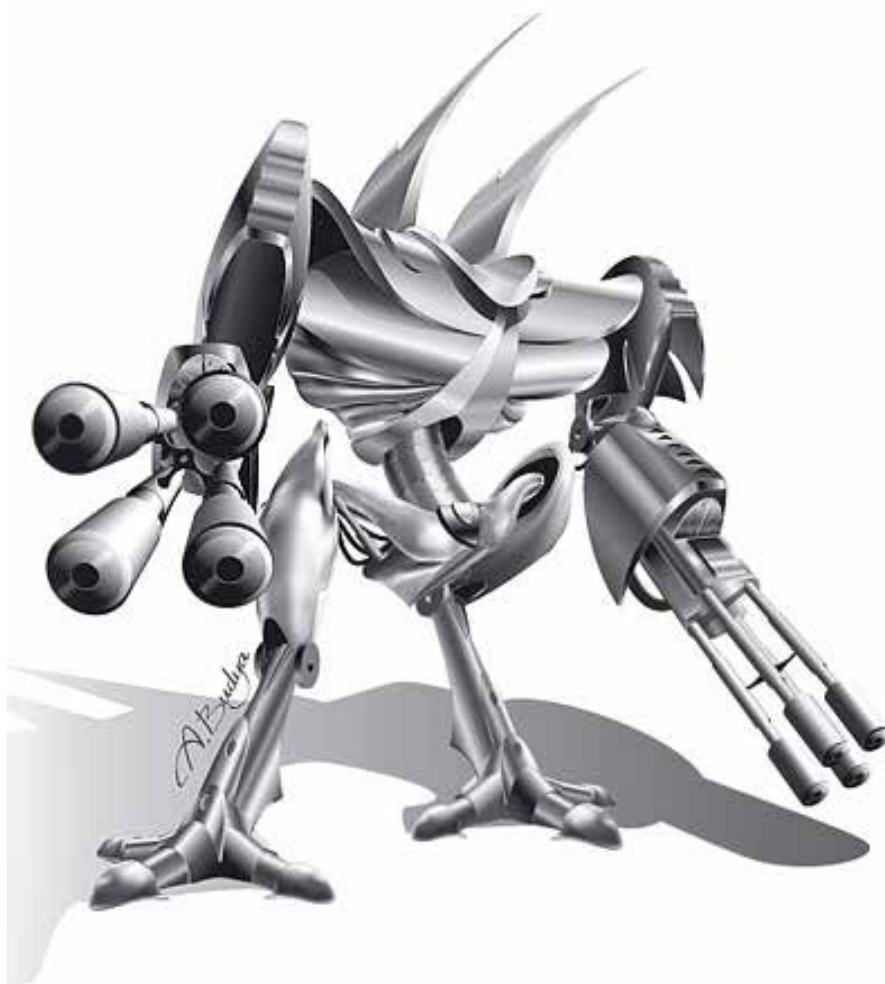
Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

T : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Dessin Vectoriel



Créatifs : A vos pinceaux... vectoriels

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le dessin vectoriel grâce à ILLUSTRATOR. Utiliser les fonctions de bases et avancées.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Webdesigner, maquettistes, Graphiste
Prérequis en fonction des objectifs.

Formateurs et méthode pédagogique :

Webdesigner, maquettistes, Graphiste
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel (CS3 / CS4 / CS5)

1. Interface et présentation générale

2. Techniques

- Dessin vectoriel et dessin bitmap
- Vectorisation dynamique
- Retouches de tracés

3. Les outils et palettes d'illustrator

- Dessin libre (crayon, pinceau, gomme)
- Outil plume
- Formes géométriques
- Pathfinder
- Alignements

4. Outils avancées

- Vectorisation dynamique
- La création de traits de coupe
- Masques d'écrêtage
- Enveloppe de déformation dynamique
- Outil dégradé de formes
- Fluidité

5. Les effets

- Gestion des aspects
- Création de styles
- Transparence et opacité

- Filtres et effets spéciaux
- Transformations

6. Les calques

- Gestion des calques
- Gestion des tracés
- Déplacements et copies
- Groupes

7. Gestion de la couleur

8. Le texte

- Gestion des caractères
- Gestion des paragraphes
- Texte captif
- Texte curviligne

9. Symboles

- Création de symboles
- Pulvérisation de symboles

10. Scripts

11. Graphe

12. Importation

13. Contrôle pour la sortie

TARIFS

Par participant / jour	525 €
4 à 6 participants / jour	1800€
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

Tel : 01.42.21.09.78

Email : info@kiela.fr



Suivez le vecteur Open Source

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel Inkscape (open source).
Utiliser les fonctions de bases et avancées.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Webdesigner, maquettistes, Graphiste
Prérequis en fonction des objectifs.

Formateurs et méthode pédagogique :

Maquettiste, formateur spécialisé
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base et vos objectifs.

1. **Prise en main rapide**
2. **Les formes vives et outils**
3. **Ajouter du texte**
4. **Transformer les formes**
 - Redimensionner et pivoter
 - Aligner et distribuer
 - Utilisation de groupes
 - Récupération du chemin
 - Simplification des chemins
 - Élargissement/Rétrécissement
5. **Optimiser les répétitions**
 - Créer et appliquer des motifs
 - Créer et appliquer des clones
 - Répétition automatisée de clones
6. **Utiliser les calques**
 - Créer des calques et des sous-calques
 - Modifier la disposition
 - Sélecteur rapide, verrouillage et affichage
 - Sélection d'objet sur plusieurs calques
7. **Outil Bézier et les nœuds**
 - Créer des lignes et des courbes
 - Remanier des courbes et des angles
 - Transformer une forme en chemins
 - Changer le sens d'un chemin

8. Diagrammes et organigrammes

- Utiliser l'outil Connecteur
- Paramétrer les lignes du diagrammes

9. Couleurs

- Couleur de fond et de contour
- Modes de sélection des couleurs
- Opacité d'objet et de couleurs
- Créer et utiliser des dégradés
- Reproduire automatiquement des couleurs

10. Images matricielles

- Importer des photos
- Rogner l'affichage des photos
- Incorporation et liaison des photos
- Exportation en matriciel de graphique vectoriels
- Vectorisation

11. Masques

- Utiliser des zones de rognage
- Utiliser des masques

12. Commandes spécifiques

- Utiliser des effets
- Travail collaboratifs avec Inkboard
- Diaporama avec Inkview

13. Échanger avec d'autres applications

- GIMP
- Scribus
- Blender

TARIFS

Par participant / jour	525 €
4 à 6 participants / jour	1800€
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

T : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Mise en page professionnelle

KIELA donne aussi des cours de langues !



Impression et Publication Numérique

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel INDESIGN. Utiliser les fonctions de bases et avancées.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne en charge de la publication numérique et du Print

Formateurs et méthode pédagogique :

*Maquettiste, formateur spécialisé
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.*

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel (CS3 / CS4 / CS5)

1. L'espace de travail

- Présentation de l'interface
- Modification et organisation de l'espace de travail
- Présentation la barre de propriétés
- Gestion des "fenêtres"
- Les préférences
- Les repères

2. Création de document

- Gestion des formats
- Mémorisation des formats et paramètres
- Sauvegarde des fichiers
- Gestion des pages simples et doubles
- Documents multipages

3. Gestion du texte

- Blocs texte (création, modification)
- Saisie et import de texte
- Modification de styles
- Chainage de blocs texte
- Césures et justifications
- Gestion des caractères et des paragraphes
- Les glyphes
- Blocs ancrés
- Les feuilles de styles (paragraphe et caractère)

4. Intégration d'images

- Formats acceptés et conseillés
- Importation (classique et avec Bridge)
- Ajustement et placement
- Modification des imports
- Gestion des liens

5. Dessin et modifications

- Indesign et la plume
 - Dessin de forme
 - Modification des formes
 - Alignement
 - Groupe
 - Le Pathfinder
 - Vectorisation du texte
- Positionnement par rapport à l'origine

6. Gestion des la couleur

- Différence entre le CMJN et le RVB
- Création de couleurs et de dégradés
- Gestion des couleurs avec le nuancier
- Gestion de surimpression et de la défonce
- Modification, export et importation

7. Préparation la forme imprimante

- Sauvegarde des fichiers
- Préparation de PDF
- Rassemblement des informations
- Contrôle en amont

TARIFS

Par participant / jour	525 €
4 à 6 participants / jour	1800€
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

T : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Gutenberg hebdo 2.0

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel INDESIGN. Utiliser les fonctions de bases et avancées.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne en charge de la publication numérique et du Print

Formateurs et méthode pédagogique :

*Maquettiste, formateur spécialisé
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.*

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel.

1. L'interface

- Paramétrer XPress
- Documents multi-maquettes
- Les grilles de lignes de base avancées
- Calques, gabarits, bibliothèques, livres
- Réaliser un index, une table des matières, des listes

2. Les blocs

- Tracés de Bézier
- Redimensionner, Fusionner et diviser des blocs, convertir des lettres en bloc

3. Les attributs graphiques

- Normes RVB, CMJN, Pantone, Web
- Séparation quadri, tons directs, cinquième couleur
- Couleurs multi-Ink
- Couleurs hexa chromes

4. Le texte

- Grille des lignes de base, calage vertical du texte
- Réglages des césures et de la justification pour un meilleur gris typographique
- Feuilles de styles de paragraphes / de caractères
- Prise en charge de feuilles de styles spécifiques
- Lettrines

- Blocs ancrés au texte
- Optimisation des repères : Guide Manager Pro

5. La gestion des tableaux

- Défonce automatique
- Paramétrage de défonce par couleur, paramétrage de défonce par objet

6. Les images

- Détourer et habiller des images
- Couleurs des images
- Gestion des formats natifs (.ai et .psd)

7. Méthodes d'organisation

- Les "Job Jackets "
- Notion de " livre", compiler des listes, compiler un index

8. La préparation à l'impression

- Gérer la couleur et les paramètres ICC
- Imprimer une épreuve du document
- Vérifier et préparer un document pour le flashage
- Exporter en PDF

9. Autres formats de publication

- HTML
- PDF pour l'impression / pour le web.

TARIFS

Par participant / jour	525 €
4 à 6 participants / jour	1800€
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

T : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Montage Vidéo & FX



Lights, Camera.... Action !

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel de montage et de production de film vidéo au format pro.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne souhaitant faire du vidéo montage.

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel (CS3 / CS4 / CS5)

1. Premiers pas

- Notions vidéo
- Prise en main & personnalisation de l'interface
- Processus et flux de production

2. Importation / Acquisition

- Numérisation de la vidéo (Online / Offline)
- Acquisitions interactive, en série ou fichier off-line

3. Création d'un montage vidéo

- Pré configuration du logiciel
- Montage des séquences et des sous-éléments
- Automatiser à la séquence
- Incruster, insérer, supprimer raccorder, prélever...
- Verrouillage de synchronisation
- Multi-sélection

4. Techniques de montages

- Coupes J et L, Montage 3/4 points
- Séquences imbriquées, multi-caméras

5. Animations et titrages

- Le module de titrage
- Interpolation, remappage temporel

6. Effets & transitions

- Ordre d'application
- Panneau options d'effet
- Pré configurations
- Raccords, effets, filtres et transitions

7. Composition, incrustation, colorimétrie

- Opacité, Transparence, fondu, placage, incrustations
- Incrustation : chrominance, luminance et oscilloscope
- Réglages colorimétriques / Résolution des couleurs
- Affichage vidéo

8. Audio

- Mixage audio
- Effets, enregistrement, transformation
- Automatisation, émissions, mixage avancé

9. Rendu et exportation

- Adobe Clip Note, Adobe Media Encoder
- Formats d'exportation
- Exportation
- Séquences et projets
- Exportation swf "Flash Intégrée"

10. Métadonnées

- Panneau, lien, schémas
- Transcription
- Recherche dans le discours

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

' : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Pour vos animations et FX

Objectif de la formation :

Découvrir et Maîtriser le logiciel d'animations, de retouches et effets spéciaux d'Adobe

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Tout public souhaitant agrémenter ses animations web ou films vidéo

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets.

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel (CS3 / CS4 / CS5)

1. Découverte de l'interface & utilisation des sources

- Présentation et organisation d'un projet After Effects
- Gestion de l'espace de travail, préférences
- Importation d'éléments / Interprétation de métrage
- Utilisation de la fenêtre montage & composition

2. Compositing

- Gestion des calques
- Précomposition
- Calques d'effets, masques
- Paramétrage des previews

3. Animations des propriétés géométriques

- Gestion des images clés, Interpolations spatiales temporelles
- Parentage et changement de référentiel
- Assistant d'images clés, palette d'outils et de fonctions
- Repères et grilles

4. Habillage, corrections et effets spéciaux basiques

- Introduction à Textacy, le générateur de texte
- Appliquer et animer un effet
- Couche alpha, découpe et cache
- Masques vectoriels Bézier et RotoBézier

5. Effets visuels avancés

- Utilisation des métadonnées XMP
- Gestion des Effets et paramètres prédéfinis
- Effets de Déformation
- Correction colorimétrique
- Codage couleur HDR

6. After Effects et la 3D

- Les caméras
- Les lumières
- Compositing 3D
- Intégrer un fichier 3D
- Effets 3D

7. Les expressions

- Application courante et simple
- Concept de base, tableau, JavaScript et programmation
- Utilisation des effets Options pour expression
- Expressions les plus utiles: boucles, tremblement ou lissage d'animation, variation d'après audio

8. Echanges avec Flash

9. Rendu et exportation

- Exporter et sauvegarder ses projets
- Résolution vidéo, format de pixels et rendu de trames
- Rendu multiple, choix du codec
- Rendu réseau et dossier de contrôle
- Optimisation et archivage des projets

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

Tel : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Lights, Camera.... Action !

Objectif de la formation :

Découvrir et maîtriser le logiciel de montage d'Apple.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne souhaitant faire du vidéo montage.

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel

1.Acquisition vidéo et formats numériques

- Réglage des Préférences, réglages audio/vidéo, Configuration de l'interface et du clavier
- Consignage et capture.
- Le signal vidéo
- Gestion des rushes, des chutiers
- La norme Firewire, les codecs, les formats vidéo et audio, numérisation d'un signal analogique, compression de fichiers audio et vidéo
- Les modes de diffusion / supports multimédia

2.Montage

- Points d'entrée et de sortie modes de montage
- Split, edit, décalage des entrées/sorties audio et vidéo
- Synchronisation et désynchronisation
- La palette outils
- Montage au raccord. Images concordantes
- Utilisation des transitions
- Montage multi-caméras

3.Audio

- Fréquences d'échantillonnage et formats
- Acquisition, montage cut, montage avec transitions

- Désynchronisation et scripts audio
- Effets et mixage en temps réel. Les filtres, noise gate, coupe bas, l'équalisation
- Enregistrement d'une voix off en temps réel
- Mixage avec Soundtrack Pro

4.Effets et compositing

- Outils de correction colorimétrique
- Animation des plans vidéo et des filtres
- Modification dynamique de la vitesse des plans
- Titrage, sous-titrage, générique
- Animation des titres dans LiveType
- Importation de multi-calques de Photoshop
- Incrustation, transparence, couche alpha
- Gestion multicouches de l'animation vidéo
- Modes off line temps réel et RT extrême pour le rendu des effets

5.Gestion du projet

- Création de séquences, copie du projet
- Archivage du projet
- Déplacement, copie, effacement et recapture dans Media Manager
- Gestionnaire de rendus

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

T : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

3D



C'est de la bombe !

Objectif de la formation :

Découvrir et dompter les techniques de Trucage 2D et 3D à travers Nuke. Maîtriser le logiciel.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne intervenant dans la postproduction, métiers du cinéma

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel

1. Prise en main du logiciel

2. Bases nuke

- Menu drop down. Imports, Arborescence
- Générateur de formes. Gestion de fichiers .ps
- Gestion de l'alpha channel. Modes de fusion
- Masquage, filtres, pistes cache, opérateurs

3. Habillage

- Texte. Anti-aliasing. Animation vectorielle. Gestion des attributs - typos, tailles, couleurs, espacements,...
- Modificateurs. Effets d'animations
- Gestion de l'alpha channel
- Dégradés. Masques animés

4. Outils colorimétriques

- Profondeur couleur. Normes...
- Contrôle
- Opérations sur les couches. Informations Z et coordonnées UV

5. Incrustation

- Bases techniques : éclairage, mouvement, échantillonnages.

- Incrustation : hue, luma, couche. Incrustateur IBK.
- Incrustateur primatte
- Harmonisation : spill, colorimétrie, flou, bruit/grain
- Gestion des mattes

6. Rotoscoping

7. Effets spéciaux

- Bruit, flou gaussien, flou vectoriel, dilatation incrustation, matte, warpings, fusion,...
- Localisation d'effets
- Transformations 2D et 3D avec "filtrage" définissable par l'utilisateur. Editeur d'animation
- Retiming

8. Outils avancés

- Gestion avancée des nodes. Fonction clone.
- Gestion des proxy. Fichiers openexr. Visualiseurs multiples, comparaisons A/B, vue en ROI Framecyclier

9. 3D Espace 3D:

- Caméra, lumières, vues... Compositing 3D

10. 3D stéréoscopie

11. Sorties & imports/exports

- Nuke et les autres logiciels
- Sorties vidéo

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

T : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr



Donnez vie à vos croquis !

Objectif de la formation :

Maîtriser les techniques de modélisation d'objet ou de personnage. Paramétrer la prise de vue, éclairer un objet, créer des matières et des textures.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne intervenant dans la postproduction, métiers du cinéma

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel

1. Prendre en main l'interface

- Fenêtres, Hot Box, Merking Menu
- Manipulateurs et mode de sélection
- Pivots, hiérarchie par relation de parentage ou groupement
- Le langage MEL

2. Architecture

- Node Attributes
- Dependency Graph. Connections
- MEL

3. Camera

- Modélisation par courbe et surfaces Nurbs
- Les outils de contrôle.
- Attachement de surfaces.
- Modélisation polygonale, subdivisions de surfaces, déformation (Clusters, Lattices, warp, deformeurs non lineaires, artisan)

4. Animation

- Graph editor, dop sheet, ligne de temps. Animation par key Frame, par trajectoire, par "in between". Bâtir

un squelette.

- Cinématique directe, inverse, par courbes.
- Contraintes et attributs. Attacher une surface à un squelette
- Les outils de contrôle de la déformation d'une forme attachée à un squelette
- Les règles de bases de l'animation de personnage

5. Dynamiques

- Types de dynamiques : RigidBody, SoftBody
- Contrôle des dynamiques avec forces, champs et contraintes
- Introduction au générateur de particules

6. Rendu

- Camera et mise en scène
- Lumières et ombres. Rendu : description et utilisation de l'hyershade et d'IPR
- Introduction aux principes de fabrication de matières. Mapping Calcul des images, Vector, Hardware

7. Effets

- Introduction aux principes de Maya Paint Effects, de Maya Fluids et dynamiques sur vêtements

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

Tel : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr



Créez de nouveaux univers

Objectif de la formation :

Maîtriser les techniques de modélisation d'objet ou de personnage. Paramétrer la prise de vue, éclairer un objet, créer des matières et des textures.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne intervenant dans la postproduction, métiers du cinéma

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel

1. Présentation de l'interface

- Généralités sur la 3D
- Concepts de 3DD Max (affichage, menus, outils, panneaux)
- Gestion de fichiers (ouverture, import, export)

2. Création d'objets simples

- Dessin de splines Primitives 3D (copies, instances, références)

3. Édition d'objets simples

- Edition de splines
- Edition de polygones
- Ajout de modificateurs
- Gestion de la pile de modifications

4. Assemblages

- Sélections
- Groupes
- Attachement
- Avantages et contraintes des différentes méthodes

5. Objets composés

Booléennes Morphing

6. Texturage

- L'éditeur de matériaux
- Création et assignation de matériaux Shaders et compositeurs
- ID de matériaux
- Coordonnées UVW

7. Éclairage

- Lumières simples (omnis, spots, skydomes)
- Illumination globale
- Gestion des lumières
- Effets atmosphériques/lumières

8. Animation

- Principes généraux
- Trajectoires de caméras
- Autres techniques : lumières, matériaux, paramètres de la pile)

9. Rendu

- Gestion des fichiers (séquences, entrelacement, formats)
- Qualité et optimisation du rendu standard

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

' : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr



Open Model, Animate & Render

Objectif de la formation :

Maîtriser les techniques de modélisation d'objet ou de personnage. Paramétrer la prise de vue, éclairer un objet, créer des matières et des textures.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Toute personne intervenant dans la postproduction, métiers du cinéma

Formateurs et méthode pédagogique :

Monteur, concepteur multimédia, vidéaste. Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel

1. Introduction et prise en main**2. Modéliser**

- Les Mesh
- Les Splines
- Les Curves
- Les Surfaces
- Extrusion
- Modélisation sur chemin
- Modélisation sculpturale
- Opérations booléennes
- Subdivision/Adoucissement/Warp

3. Lumière, textures et matériaux

- Matériaux
- Textures
- Contrôles des textures en fonctions des faces
- Types de lumière, propriétés
- Utiliser les lumières
- Halos et ombres

4. Sélections

- Outils de sélection rectangle et ellipse
- Outils lasso et ciseaux intelligents

- Sélection des couleurs
- Opérations booléennes
- Éditeur de sélection
- Le mode « masque »
- Réutiliser une sélection

5. Caméras et rendus

- Paramètres de rendus
- Ajouter et paramétrer les caméras
- Rendu panoramique
- Aspect Cartoon
- Radiosité
- Rendus avec Yafray

6. Animation

- Principes de l'animation
- Mouvements de caméras et d'objets
- Armatures
- Animation de déformation

7. Production audio/vidéo

- Montage
- Insertion sonore
- Post-production

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

☎ : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Pour vos applications interactives !

Objectif de la formation :

Maîtriser le logiciel Flash et créer des contenus interactifs destinés au web, au jeu ou à la vidéo.

Durée : Selon niveau / projet

Groupe : De 2 à 6 participants

Public et prérequis

Graphistes, maquetistes, Webmasters, Webdesigner. Expérience en programmation.

Formateurs et méthode pédagogique :

Graphistes, Webmasters, Webdesigner
Méthode : Cas pratiques et travail sur vos éventuels projets

Programme de la formation

Contenu adapté en fonction de votre niveau de base, vos objectifs et à la version du logiciel

1. Découvrir l'interface de Flash

- La scène, les calques, le scénario, les images clés
- Les symboles et occurrences, la navigation
- Les outils, les panneaux, les bibliothèques

2. Dessiner et peindre les objets

- Créer, modifier, effacer vos dessins
- Importer des illustrations, les modifier
- Convertir une image en vecteur
- Masques et zones de couleurs
- Générer des graphiques translucides
- Superposer des objets
- Transparence, couleurs, dégradés...

3. Créer des effets de texte

- Mettre en forme le texte, vectorisation de texte
- Créer des textes variables, des textes animés
- Personnaliser les polices

4. Utiliser les symboles et les occurrences

- Créer un symbole : graphique, bouton, movie-clip
- Bouton: simple, roll over, animé, invisible
- Modifier les propriétés des occurrences

5. Créer des animations

- Définir les dimensions et la vitesse d'une animation
- Ajouter, supprimer des images
- Créer une interpolation de mouvement ou de forme (morphing)
- Créer des effets de rotation
- Organiser l'animation avec différentes scènes

6. Intégrer des sons et des images

- Importer un son, ajouter un calque de son
- Affecter des sons aux images, à des boutons
- Paramétrage du son, démarrage, contrôle, arrêt

7. Ajouter des actions

- Créer une action à l'aide du panneau Actions
- Ajouter des actions aux images et à un bouton
- Actions GoTo, Stop & Play, Load Movie, GetUrl
- Actions avancées

8. Exporter une animation

- Optimiser les temps de chargement et d'affichage
- Vérifier l'affichage de l'animation
- Intégration dans une page HTML.

TARIFS

Par participant /jour	600 €
4 à 6 participants /jour	2100 €
Adhérents AFDAS MEDIAFOR	Nous Contacter

PLANNING

Intra	Sur mesure
-	-
-	-

<http://www.kiela.fr>

Tel : 01.42.21.09.78

@ : info@kiela.fr

Packs

Vos projets nécessitent la maîtrise de plusieurs logiciels ?
Contactez-nous !

Notre Equipe pédagogique et nos Consultants vous accompagnent et développent des contenus sur mesure.

 +  +  = MyReporter Project

 +  +  = MyDesign Project

 +  +  = MyOpenSource Project

 +  +  = MyAnimationMovie Project