



FORMATION EN MONTAGE VIDEO ET MOTION DESIGN 2D

Contact : Bertrand Homassel. 09 71 37 80 09 / 06 63 98 77 50. formation@le40erugissant.com
Pour plus d'informations, consultez notre [site internet](#).

Durée et horaires : 70 heures sur 10 jours, de 9h à 17h.

Effectif : 6 personnes. Le nombre restreint de stagiaires permet un suivi personnalisé.

Profil : Toute personne souhaitant s'initier au montage et au motion design 2D: Monteurs vidéo, chefs opérateur, réalisateurs, photographes, responsables communication, truquistes, graphistes, motiondesigners, directeurs artistiques...

Pré-requis : Entretien téléphonique ou rendez-vous afin d'évaluer votre profil et vos objectifs.

Matériel : Chaque stagiaire dispose d'un poste 27 pouces puissant équipé des logiciels étudiés (Processeur 3GHz, carte graphique 4Go dédiés, 32Go de RAM) ainsi qu'une carte son, un casque de monitoring et un micro statique. Le formateur dispose du même matériel que les stagiaires ainsi qu'une carte son RME UFX et une paire d'enceintes de monitoring Focal.

Moyens pédagogiques et techniques : La formation est composée d'explications et démonstrations de fonctionnalités accompagnées de méthodologie professionnelle, et d'exercices pratiques permettant la mise en application des notions abordées dans des situations concrètes de production. Durant toute la durée de la formation, un suivi continu des stagiaires est opéré par le formateur et supervisé par le responsable pédagogique afin de valider les acquis et apporter un suivi personnalisé si besoin.

Objectif Pédagogique : être autonome sur le logiciel de montage Adobe Premiere Pro. Préparer des projets, importer des images, stabiliser des plans, monter des vidéos, appliquer des transitions des filtres et des effets, gérer les bases du montage et du mixage son, accélérer et ralentir un plan, faire du titrage et du sous-titrage, maîtriser l'interface, la terminologie, organiser des projets sur After Effects, réaliser des animations en flat design grâce aux animations de textes et aux calques de formes, détourner des images, faire apparaître et disparaître des éléments graphiques ou leur appliquer des effets localisés, utiliser les effets 2D comme les corrections colorimétriques, les effets de déformation, la marionnette, les texturisations et les modes de fusion et enfin paramétrer le bon format pour exporter vos projets.

Moyens d'évaluation et suivi : à la fin de chaque module, un test de validation des acquis est proposé : Il s'agit d'un QCM reprenant les notions fondamentales abordées lors de la formation. Chaque candidat passera également en fin de formation dans un délai donné une épreuve pratique dans laquelle il mettra en application les fonctionnalités apprises, dans le cadre d'un projet de mise en situation professionnelle. Cette évaluation est liée à la certification "Monter des vidéos professionnelles et optimisées avec de l'animation 2D" dispensée par l'organisme certificateur SKMG STUDIO et aboutit en cas de réussite à l'obtention d'un parchemin de certification.

Les avantages du 40ème Rugissant :

- Tous nos formateurs sont certifiés Adobe Premiere Pro Certified Expert.
- Vous repartez avec un accès illimité à plus de 4 heures de tutoriels vidéo et tous les éléments utilisés lors de la formation.
- Afin que vous puissiez pratiquer après la formation, vous pouvez repartir avec plus de 40 Go de rushes; multi-caméras, interviews, audio à synchroniser, plans de coupe, drone...



PROGRAMME DÉTAILLÉ

MODULE 1 : DEVENIR AUTONOME EN MONTAGE

LES BASES DU MONTAGE

- Terminologie du montage
- Les différentes parties de l'interface
- Le montage virtuel avec Première Pro
- Configuration, menus et préférences
- Entrée/sortie vidéo
- Les différents formats et codecs
- Personnalisation de l'interface

IMPORTER LES RUSHES ET AUTRES ÉLÉMENTS

- Import, acquisition et numérisation des rushes vidéo
- Travailler Online ou Offline
- Prévisualisation des rushes
- Utiliser et gérer les Proxy (Red, 2K,4K)
- Utiliser un timecode
- Utiliser l'Adobe Bridge
- Interaction avec Adobe Prelude
- Création d'une amorce de décompte
- Analyse des propriétés d'un élément

CRÉATION D'UN MONTAGE

- Montage non-linéaire sur la timeline
- Montage de séquences et des sous-éléments
- Insérer des points d'entrée et de sortie
- Montage à 2, 3 et 4 points
- Ajustement des coupes avec le Trim
- Utilisation des marqueurs
- Le module de titrage et de sous-titrage
- Création et modification d'objets graphiques



GESTION DE L'AUDIO

- Le montage son
- Insérer des fondus : entrée, sortie et enchainé
- Pré-écoute des éléments audio
- Pré-mixage
- Utilisation des images clés

TRANSITIONS ET EFFETS

- Création et personnalisation des transitions
- Fondu au noir, blanc, enchainé et morphing
- Utiliser et modifier les effets
- Utiliser et modifier les filtres
- Position, échelle et rotation de l'image
- Ajustement et sauvegarde des effets
- Accélérer et ralentir un plan
- Masques de sélection et masques d'effets

RENDUS ET EXPORTS

- Rendre des effets ou des séquences
- Exporter des fichiers, séquences et projets
- Gérer l'export pour le web



MODULE 2 : LES INDISPENSABLES DU MOTION DESIGN

LES BASES

- Interface, personnalisation et optimisation
- Préférences et options essentielles pour bien démarrer
- Introduction à l'animation vidéo : les concepts de calques et de points clés
- Organiser son travail et ses sources à l'intérieur et à l'extérieur du logiciel
- Les paramètres de pré-visualisation : optimiser le rendement

COMPOSITIONS, ANIMATION DE POINTS CLÉS, INTERPOLATIONS

- Création de compositions et pré-compositions
- Création et manipulation des points clés : animer un élément
- Interpolation spatiale : effectuer des courbes de déplacement d'un élément
- Interpolation temporelle : lisser les départs et arrivées des éléments
- Graphiques et courbes : pics de vitesse et amortis pour donner du style

MASQUES

- Concept de masque : faire apparaître, disparaître et détourer un élément
- Création et modification de masque : utiliser les formes prédéfinies, les outils Plume et Retoucher
- Les modes de masque : utiliser des inversions et des intersections
- Détourage, contour progressif et expansion : affiner le détourage
- Animation de masque : Animer les apparitions et disparitions d'éléments

TRACÉS, PEINTURE ET ANIMATION

- Concept de tracé et de chemin
- Les différentes applications : la palette d'action des tracés
- Orientation automatique
- Peinture vectorielle, gomme et tampon

CALQUES DE FORME

- Concept de vectoriel en motion design
- Les calques de forme : créer des logos, personnages et décors vectoriels
- Effets vectoriels : animer des jauges, camemberts, statistiques, remplissages
- Convertir et animer des fichiers Illustrator



CACHES, MODES DE FUSION, COUCHE ALPHA

- Concept de couche alpha et de transparence
- Cache par approche et inversion
- Modes de fusion : les images se surimposent et se texturisent entre elles

TEXTES ET TITRAGES

- Création et modification de textes
- Animateur de caractères : l'outil pour animer chaque lettre, mot ou ligne
- Sélecteur de plage : décliner les animations autour d'une thématique
- Utilisation des animations prédéfinies / Utiliser un Template et le Cloud d'Adobe

EFFETS

- Calque d'effet : regrouper et organiser les effets
- Fenêtre Effets : modifier les paramètres des effets
- Correction colorimétrique : modifier ou remplacer les couleurs, étalonner
- Flou : appliquer des flou simples, vectoriels, directionnels
- Déformation : étirer, gonfler, changer la perspective, réduire, créer des ondes
- Esthétique : peinture, dessin animé, kaléidoscope, stroboscope, néon
- Masquage : masquer des couleurs pour générer de la transparence
- Marionnette : animer des articulations sur un personnage
- Animations prédéfinies et sauvegarde des effets

VIDÉO – PARTIE 1

- Importer une vidéo et de l'audio
- Ajouter des points In / Out et manipuler sur la timeline
- Ralenti, accéléré et arrêt sur image
- Remappage temporel : adapter la rythmique d'une vidéo ou d'un motion design à une musique
- Interpolations d'image : fluidifier les ralentis et accélérés

OPTIONS ET OUTILS DIVERS

- Solides : créer un fond uni et une matière à exploiter
- Flou de bougé : donner une fluidité naturelle aux mouvements
- Mode discret : masquer et faire apparaître les calques
- Objet nul et parentage : lier les calques entre eux pour optimiser le workflow
- Option Solo, navigation verticale, marqueurs : se repérer dans un projet
- Dessin de trajectoire : tracer un mouvement à main levée pour donner un aspect naturel



40^{ème} RUGISSANT

FORMATS D'IMPORTS/EXPORTS, DYNAMIC LINK, ARCHIVAGE

- Les formats et paramètres d'export : Web, HD et Alpha pour habillages
- File d'attente de rendu : le module d'export interne
- Adobe Media Encoder : exports web par paquets
- Fichiers Photoshop et Illustrator : importer tous les calques et effets compatibles PSD et AI
- Import et traitement d'une suite d'images : stop motion, timelapse
- Dynamic link : lier After Effects à Premiere, Photoshop, Illustrator
- Interpréter un métrage : modifier les rushs en interne et gommer le tramage de rushs sur bande
- Offline : relier des éléments manquants ou les délier pour les remplacer
- Archivage de projets : sauvegarder, archiver ou échanger avec ses collaborateurs