

PROGRAMME DE FORMATION

Monter des vidéos professionnelles et optimisées avec de l'animation 2D

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Créer et paramétrer un projet vidéo dans le logiciel de montage DaVinci Resolve, en organisant les éléments graphiques sources à intégrer à la vidéo (rushs vidéo, images, textes, logos, sons) et en effectuant les choix techniques appropriés, afin de répondre aux attentes exprimées dans un cahier des charges.

Assembler les plans vidéo avec des transitions, des effets et un étalonnage, en utilisant les principales fonctionnalités du logiciel de montage, afin de produire un montage vidéo ayant un rendu de qualité professionnelle.

Transformer un design statique en animation dynamique à intégrer dans la vidéo, en utilisant des templates (gabarits) ou des images clés, afin de créer des séquences 2D fluides et rythmées.

Intégrer un habillage sonore en le mixant de façon à obtenir une piste audio homogène (identique du début à la fin de la vidéo), afin de rendre la vidéo plus immersive et engageante.

Générer des sous-titres afin de rendre la vidéo accessible aux personnes en situation de handicap (déficience auditive) ou aux utilisateurs qui ne peuvent accéder au son, grâce à une transcription manuelle ou automatisée.

Créer un fichier vidéo final optimisé pour le canal de diffusion visé, en paramétrant le rendu et les options d'exportation selon les exigences et recommandations de la plateforme cible, pour maximiser la qualité visuelle et la fluidité de lecture.

PUBLIC CONCERNÉ

Débutant avec DaVinci Resolve ou After Effects.

La formation s'adresse à des professionnels, des entrepreneurs, des demandeurs d'emplois et à toute entité ayant accès aux logiciels de montage vidéo (graphistes, chargés de communications, community managers...) et étant confrontés à des besoins de communication et création visuelle.

PRÉ-REQUIS

Disposer d'une connexion Internet, et d'un ordinateur PC ou MAC.

Maîtriser l'outil informatique (Windows ou MacOS).

Avoir un accès au logiciel DaVinci Resolve ou Adobe After Effects.

Avoir des connaissances basiques des logiciels graphiques (gestion de calques, notion de masque, outil plume...).

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

Durée : 52 heures

Le rythme d'apprentissage est libre et le stagiaire dispose de 2 à 3 mois pour terminer la formation.

Document en date du 30/04/26

LIEU DE LA FORMATION

100% en ligne via la plateforme PODIA.

CONTENU DE LA FORMATION

1. Les réglages de prise de vue (37min)

Apprendre à régler parfaitement des prises de vue vidéo en appliquant les meilleures paramètres possibles à travers l'étude des notions de focale, diaphragme, mise au point, balance des blancs, vitesse d'obturation, exposition et histogramme, filtres ND, ISO, cadence image, format d'enregistrement ou encore profils colorimétriques.

- La focale
- Le diaphragme
- La mise au point
- La balance des blancs
- La vitesse d'obturation
- Exposer grâce à l'histogramme
- Les filtres ND
- Les ISO
- La fréquence d'image
- Les formats d'enregistrement
- Les réglages colorimétriques (Picture Profile)

QCM intermédiaire

2. Les techniques de prise de vue Cinéma (1h et 36min)

Connaître et comprendre les différentes techniques vidéo issues de l'univers du cinéma et applicables au domaine de la vidéo d'entreprise telles que les valeurs de plans, la composition d'image (règle des tiers), le sens du regard, le champ et le hors-champ, le champ et le contre-champ (règle des 180 degrés et des 30 degrés), les raccords de direction, le plan de vue subjectif, le panoramique, le tilt, le travelling, l'effet caméra épaule, le plan-séquence, le travelling compensé, le bokeh et bascule de point, les angles de prise de vue.

Apprendre à filmer avec un appareil photo ou un smartphone.

- Les différentes valeurs de plan
- La composition d'image (règle des tiers)

- Le sens du regard
- Champ / Hors-champ
- Champ / Contre-champ (Règle des 180°)
- Les raccords de direction
- Le plan de vue subjectif (POV)
- Le panoramique (pan)
- Le Tilt
- Le travelling
- L'effet caméra épaule
- Le plan-séquence
- Le travelling compensé (trans-trav)
- Le bokeh et la bascule de point
- Les angles de prise de vue (ex La plongée / Contre plongée)
- Cas pratique 1 : Tournage d'une vidéo - Explications en détails sur le terrain
- Les applis indispensables (soleil, focales)
- 16 Astuces pour créer des images cinématographiques
- 15 erreurs à éviter en vidéo
- Analyse d'un de mes courts-métrages en détails

QCM intermédiaire

3. L'éclairage d'un film (45min)

Comprendre les différentes techniques d'éclairage utilisées en vidéo afin de produire un rendu de qualité professionnelle.

Maîtriser les notions de lumière dure, lumière douce, diffuseur, température de couleur, diffusion de la lumière, éclairage cinéma, éclairage 3 points, réflecteur, lumière naturelle et artificielle, dynamic range.

Connaître les différents types de projecteurs (HMI, Tungstene, LED) et savoir dans quel cas les utiliser.

- 5 notions de lumière à connaître
- Les 4 types de lumières pro
- 4 techniques pour diffuser la lumière
- 7 techniques d'éclairage cinéma
- L'éclairage 3 points
- L'utilisation de réflecteurs
- Utiliser la lumière naturelle pour éclairer un plan

- Utiliser la lumière artificielle pour éclairer un plan
- Techniques d'éclairages Beauty
- Cas pratique 1 : éclairer une interview

QCM intermédiaire

4. La prise de son (52min)

Capturer parfaitement le son sur un tournage afin de transmettre de manière lisible le message aux potentiels futurs clients de son entreprise.

Maîtriser les différentes techniques de prise son professionnelles, les notions de son ambiant, bruitages, micro-cravate, format d'enregistrement, waveform, timbre, saturation, souffle, taux d'échantillonnage, compression, réverbération et niveaux.

Savoir importer des sons pris lors d'un tournage, les classer et les insérer dans une vidéo.

Connaître les ressources pour télécharger des musiques libres de droits afin de pouvoir les utiliser sur un montage vidéo.

- Techniques de prise de son
- Son ambiant et bruitages
- Cas pratique 1 : Utilisation des différentes techniques de prise de son
- 10 Conseils pour percher le son pendant un tournage

QCM intermédiaire

5. Matériel vidéo/audio (1h et 17min)

Être capable de choisir le bon matériel vidéo pour les tournages et les montages en connaissant toutes les notions essentielles dans chaque catégorie : Caméra, Objectif, Stabilisateur, micro, filtres, moniteur, cross épaule, trépied, lumière et ordinateur.

- Recommandations matériel - KIT
- 7 conseils pour choisir votre caméra
- 5 notions essentielles avant d'acheter un objectif
- 5 conseils avant d'acheter un stabilisateur
- 3 notions à connaître avant d'acheter un micro
- 3 filtres pour avoir des images plus cinématographique
- Le moniteur vidéo
- La crosse épaule
- 4 conseils pour choisir un trépied
- 7 paramètres à connaître avant d'acheter une lumière

- 4 conseils pour choisir son ordinateur
- Utilisation d'un DSLR SONY en mode vidéo + mes réglages persos

QCM intermédiaire

6. DaVinci Resolve (14h)

Créer des montages vidéos professionnels de qualité en utilisant le logiciel gratuit DaVinci Resolve.

Maîtriser les bases de l'étalonnage professionnel sur DaVinci Resolve.

1. INTRODUCTION

- 1.1 Introduction de la formation
- 1.2 Téléchargement de DaVinci Resolve
- 1.3 Différences entre la version gratuite et la version payante
- 1.4 Création d'un nouveau projet
- 1.5 Restaurer un projet existant
- 1.6 Autosave : indispensable
- 1.7 Présentation générale de l'interface
- 1.8 Importation et paramétrage des raccourcis clavier
- 1.9 Téléchargement des ressources
- 1.10 Utilisation des ressources

2. NOTIONS DE BASE À CONNAÎTRE EN MONTAGE VIDÉO

- 2.1 Introduction du chapitre
- 2.2 HD, 4K, 8K
- 2.3 Séquence ou Timeline ou Composition
- 2.4 Couche Alpha et calque alpha
- 2.5 Aspect Ratio
- 2.6 B-roll et A-roll
- 2.7 Cut et fondu
- 2.8 Courbe de Bézier
- 2.9 Chroma Key
- 2.10 Étalonnage primaire vs étalonnage secondaire

- 2.11 Les scopes
- 2.12 Codecs, conteneurs, formats
- 2.13 Compositing
- 2.14 Compression, bit rate et bit depth
- 2.15 RAM
- 2.16 Fréquence d'image ou FPS
- 2.17 Remappage Temporel
- 2.18 Ingestion et importation
- 2.19 Images clés
- 2.20 Lower Third
- 2.21 Masques
- 2.22 Séquence imbriquée ou plans composés
- 2.23 Opacité
- 2.24 Post-production
- 2.25 Proxies
- 2.26 RAW et LOG
- 2.27 Rendu
- 2.28 Ours, BAB, V1 et export DEF
- 2.29 Calque, média, élément
- 2.30 Timecode
- 2.31 Espace de travail
- 2.32 Preset et Template

3. MONTAGE RAPIDE DANS LA FENÊTRE CUT

- 3.1 Importer un média
- 3.2 Prévisualiser un média et Outil de prévisualisation rapide
- 3.3 Création d'une séquence
- 3.4 Peaufinage du montage
- 3.5 Déplacer un clip dans la timeline
- 3.6 Utiliser le Smart Insert Tool
- 3.7 Utiliser le Ripple Overwrite et Déplacer Dessus
- 3.8 Ajout d'une musique
- 3.9 Exportation

4. TRANSITIONS, TEXTES ET EFFETS DANS LA FENÊTRE CUT

4.1 Ajouter des transitions

4.2 Transition par défaut

4.3 Utilisation du panneau Inspecteur

4.4 Utilisation de l'effet transformation et des images clés

4.5 EXERCICE : Utilisation d'images clés pour animer un calque // Présentation

4.6 EXERCICE : Utilisation d'images clés pour animer un calque // Correction

4.7 Effet Crop/rognage

4.8 Effet Dynamic Zoom

4.9 Effet Compositing

4.10 Modifier la vitesse d'une vidéo

4.11 Stabiliser une vidéo

4.12 Correction automatique de couleurs

4.13 Zoomer un plan 4K dans une séquence HD

4.14 Autres effets vidéo

4.15 Création et animation d'un texte

5. LA FENÊTRE MÉDIA

5.1 Importation dans la fenêtre Média

5.2 Classement et rangement des médias

5.3 Chutiers paramétrables

5.4 Travailler avec des copies allégées ou Proxy

6. MONTAGE PROFESSIONNEL DANS LA FENÊTRE MONTAGE

6.1 Présentation de l'interface

6.2 Préférences

6.3 Duplication de timeline et timeline backup

6.4 7 différents modes d'ajout d'une vidéo à la timeline

6.5 L'outil de sélection

6.6 L'outil Trim

6.7 L'outil Cut

6.8 L'outil Trim dynamique

6.9 Match Frame

7. TRANSITIONS, AUDIO, TEXTES ET EFFETS DANS LA FENÊTRE MONTAGE

- 7.1 Ajouter des effets et transitions
- 7.2 Créer un split screen
- 7.3 EXERCICE : Appliquer un effet et une transition à une vidéo // Présentation
- 7.4 EXERCICE : Appliquer un effet et une transition à une vidéo // Correction
- 7.5 Remappage Temporel et arrêt sur image
- 7.6 EXERCICE : Utilisation du remappage temporel sur un plan // Présentation
- 7.7 EXERCICE : Utilisation du remappage temporel sur un plan // Correction
- 7.8 Synchroniser un fichier audio
- 7.9 Ajouter une musique de fond
- 7.10 Réglage du volume grâce aux images clés
- 7.11 Ajouter des fondus et effets audio
- 7.12 Enregistrement d'une voix off
- 7.13 Mixage de l'audio depuis la fenêtre Fairlight
- 7.14 Nettoyage du son : Suppression du bruit
- 7.15 Nettoyage du son : Ajustement du volume
- 7.16 Nettoyage du son : Améliorer une voix
- 7.17 Création et animation de texte
- 7.18 Créer un générique défilant
- 7.19 Ajout de sous-titres
- 7.20 EXERCICE : Création d'un texte lower third // Présentation
- 7.21 EXERCICE : Création d'un texte lower third // Correction
- 7.22 Introduction à Fusion

8. ÉTALONNAGE PRO SUR DAVINCI RESOLVE

- 8.1 Introduction à l'étalonnage numérique
- 8.2 Ressources pour trouver des images de référence
- 8.3 Liens pour télécharger des rushs RED, ALEXA, etc...
- 8.4 Présentation de l'interface
- 8.5 Les raccourcis clavier à connaître pour l'étalonnage
- 8.6 Corrections primaires - Roues colorimétriques
- 8.7 Corrections primaires - Mire de barres couleurs
- 8.8 Corrections primaires - Roues Log
- 8.9 Comment utiliser les scopes
- 8.10 Fonctionnement des noeuds
- 8.11 Noeud en série vs noeud en calque vs noeud en parallèle

- 8.12 Noeud inversé, noeud composé, noeud partagé, noeud de timeline
- 8.13 Ajouter plusieurs têtes de lecture
- 8.14 Courbes
- 8.15 Sélecteur
- 8.16 Création d'une vignette avec Power Window
- 8.17 Création de masques et tracking avec Power Window
- 8.18 EXERCICE : Rendre une image plus pop // Présentation
- 8.19 EXERCICE : Rendre une image plus pop // Correction
- 8.20 Gamut, Rec 709, LOG et LUTS
 - 8.20.1 Téléchargement de LUTS de conversion de fabricants
- 8.21 Utilisation d'une LUT Canon (méthode 1)
- 8.22 Utilisation d'une LUT Canon (méthode 2 : Color Space Transform)
- 8.23 Utilisation d'une LUT Canon (méthode 3)
- 8.24 Utilisation d'une LUT DJI (méthode 1, 2, 3)
- 8.25 Utilisation d'une LUT Sony (méthode 1, 2, 3)
- 8.26 Utilisation des versions
- 8.27 Split Screen et Volet : utiliser une image de référence
- 8.28 Enregistrer un preset d'étalonnage avec PowerGrade
- 8.29 Utilisation des mémoires
- 8.30 Group clips
- 8.31 Étalonnages locaux vs Étalonnages partagés
- 8.32 Lightbox
- 8.33 Améliorer une teinte de peau
- 8.34 Rééclairer un visage
- 8.35 Floutage et ajout de netteté
- 8.36 Jouer avec l'opacité d'un noeud depuis la fenêtre alpha
- 8.37 Utilisation d'un fichier RAW (RED Camera)
- 8.38 Rattrapage de la balance des blancs (plusieurs méthodes)
- 8.39 Effet Glow
- 8.40 Isoler des couleurs avec les préréglages d'étalonnage
- 8.41 Importer un projet Premiere Pro : méthode Exportation
- 8.42 Importer un projet Premiere Pro : méthode XML
- 8.43 Reproduire l'étalonnage de Matrix
- 8.44 EXERCICE : Faire « matcher » la colorimétrie de deux vidéos // Présentation

8.45 EXERCICE : Faire « matcher » la colorimétrie de deux vidéos // Correction

8.46 Color trace

8.47 Fx color palette

9. EXPORTATION

9.1 Interface de la fenêtre Exportation

9.2 Définir une zone de rendu sur la timeline

9.3 Les formats d'exportation et préconfigurations

9.4 Création de presets d'exportation

10. TRUCS ET ASTUCES

10.1 Introduction

10.2 Ajout et animation d'éléments détournés sur la séquence (PNG ou PSD)

10.3 Ajout d'un effet « Film Burn » grâce aux modes de fusion

10.4 Lier des calques

10.5 Calques d'effet

10.6 Retrouver une timeline dans le panneau de Media

10.7 Coloration des éléments d'un montage pour workflow efficace

10.8 Inversement de la vitesse

10.9 MEDIA OFFLINE

10.10 Raccourcis clavier essentiels

10.11 Multicam

10.12 Utilisation des marqueurs

10.13 Ajout de bandes noires

10.14 Archivage de projet

10.15 Copier/coller des attributs d'un clip à un autre

10.16 Déplacer une séquence d'un projet à un autre

10.17 Plans composés

10.18 Régler le bug d'affichage dans la fenêtre Étalonnage

7. After Effects (33h)

Apprendre à créer des effets visuels professionnels de qualité sur Adobe After Effects. Maîtriser les outils et techniques professionnelles du logiciel d'effets spéciaux le plus utilisé du marché, ainsi que l'organisation et la structure d'un projet à travers plus de 30 heures de formation.

Être entièrement à l'aise sur After Effects, quel que soit le niveau de départ.
Créer des effets visuels professionnels qui amélioreront considérablement les projets vidéos.
Apprendre les notions essentielles du logiciel.
Maîtriser les animations grâce aux images clés.
Travailler sur des projets professionnels de A à Z grâce à des dizaines de travaux pratiques.
Dynamiser ses vidéos grâce à l'application de nombreuses techniques professionnelles.
Professionaliser ses vidéos à l'aide de nombreux trucs et astuces.
Créer et truquer des textes professionnels et les animer.
Maîtriser la correction colorimétrique/ étalonnage d'une vidéo afin de régler les problèmes de couleurs ou de luminosité.
Incruster une vidéo tournée sur fond vert.
Maîtriser la rotoscopie, le tracking et la 3D.
Créer des effets spéciaux de cinéma.
Exporter correctement des projets vidéos terminés.

1. INTRODUCTION

Ressources téléchargeables After Effects
1 semaine d'essai sur Adobe After Effects
1.1 Introduction de la formation et ressources
1.2 Création d'un nouveau projet
1.3 TOP 10 Raccourcis indispensables
1.4 Bien comprendre les notions de 4K et HD
1.5 EXERCICE : Animer un tracé manuel

2. NOTIONS ESSENTIELLES D'AFTER EFFECTS CC

2.1 Navigation dans After Effects
2.2 Création d'une nouvelle composition
2.3 Création d'un nouveau solide
2.4 Propriétés de calques
2.5 Importation d'un média Vidéo
2.6 Importation d'un média Photo et Audio
2.7 Importation de PSD et AI
2.8 Les différents outils d'After Effects CC
2.9 Panneau Projet
2.10 Panneaux Métrage et Composition
2.11 Panneaux latéraux
2.12 Timeline
2.13 Les différents menus d'After Effects CC

3. ANIMATION GRÂCE AUX IMAGES CLÉS

3.1 Fonctionnement des images clés dans l'animation
3.2 Déplacer un calque grâce à des images clés de position
3.3 Animation de l'opacité, échelle et rotation
3.4 Appliquer un flou de mouvement ou Motion Blur
3.5 Le lissage d'images clés pour un mouvement plus fluide
3.6 Parentage et Objet Nul
3.7 EXERCICE : Création d'un rebond de ballon sur un solide // Présentation
3.8 EXERCICE : Création d'un rebond de ballon sur un solide // Correction

4. REMAPPAGE TEMPOREL

4.1 Interprétation de métrages
4.2 Modifier la vitesse d'un calque
4.3 Inverser la vitesse d'un calque
4.4 Faire un arrêt sur image
4.5 Remappage temporel (accélééré/ralenti)
4.6 EXERCICE : Ralentir une vidéo de skate // Présentation

4.7 EXERCICE : Ralentir une vidéo de skate // Correction

5. MASQUES ET CALQUES DE FORME

- 5.1 Création de masques
- 5.2 Mode de fusion de masques
- 5.3 Propriétés d'un masque (et contour progressif amélioré)
- 5.4 Animation d'un masque et de ses paramètres
- 5.5 Masque de suivi
- 5.6 EXERCICE : Créer un masque et l'animer // Présentation
- 5.7 EXERCICE : Créer un masque et l'animer // Correction
- 5.8 Création de calques de forme
- 5.9 Propriétés d'un calque de forme
- 5.10 Animation d'un calque de forme
- 5.11 Utiliser un masque sur un calque de forme
- 5.12 EXERCICE : Créer un calque de forme et l'animer // Présentation
- 5.13 EXERCICE : Créer un calque de forme et l'animer // Correction
- 5.14 Créer une précomposition
- 5.15 Utilisation d'un cache alpha sur un calque
- 5.16 Utilisation d'un cache de luminance sur un calque
- 5.17 Mode de fusion de calques
- 5.18 EXERCICE 1 : Créer un faux soleil // Présentation
- 5.19 EXERCICE 1 : Créer un faux soleil // Correction
- 5.20 EXERCICE 2 : Créer une mosaïque // Présentation
- 5.21 EXERCICE 2 : Créer une mosaïque // Correction
- 5.22 Création d'une trajectoire à partir d'un masque

6. EFFETS

- 6.1 Utilisation des effets dans After Effects et calques d'effets
- 6.2 Les différents types d'effets
- 6.3 Déformer un calque vidéo/photo
- 6.4 Utilisation des outils de correction colorimétrique
- 6.5 Remplacer la couleur d'un élément
- 6.6 Augmenter/Réduire le bruit d'une vidéo (gain vidéo)
- 6.7 Ajouter un effet de glow
- 6.8 Créer un fond dégradé
- 6.9 Générer des effets de lumière
- 6.10 Améliorer ou diminuer la netteté d'une image
- 6.11 Créer un effet d'ombre portée
- 6.12 Créer une sphère à partir de n'importe quel calque
- 6.13 Utilisation de particules
- 6.14 Création d'un compte à rebours
- 6.15 Simuler un éclat de ballon
- 6.16 Créer un effet de page qui tourne
- 6.17 Volet linéaire et volet radial
- 6.18 Création d'une texture organique avec bruit fractal
- 6.19 EXERCICE : Ajouter un dégradé sur un ciel // Présentation
- 6.20 EXERCICE : Ajouter un dégradé sur un ciel // Correction

7. CRÉATION ET ANIMATION DE TEXTES

- 7.1 Création de textes sur After Effects
- 7.2 Animation de textes par transformation
- 7.3 Animation de textes avec le sélecteur de plage
- 7.4 Animations de textes prédéfinies
- 7.5 Appliquer un effet sur un texte
- 7.6 Créer une écriture à la craie animée
- 7.7 Insérer une texture
- 7.8 EXERCICE : Animer un texte // Présentation

7.9 EXERCICE : Animer un texte // Correction

8. ETALONNAGE NUMÉRIQUE / CORRECTION COLORIMÉTRIQUE

- 8.1 Notions de base de l'étalonnage numérique
- 8.2 Etalonnage sans Couleur Lumetri
- 8.3 Couleur Lumetri : Correction de base (Balance des Blancs)
- 8.4 Couleur Lumetri : Créatif (Appliquer une LUT)
- 8.5 Couleur Lumetri : Courbes (Tons foncés, tons moyens, tons clairs)
- 8.6 Couleur Lumetri : Roues chromatiques
- 8.7 Couleur Lumetri : TSL secondaire
- 8.8 Couleur Lumetri : Dégradé
- 8.9 Utilisation de calques d'effets pour l'étalonnage
- 8.10 Création et animation de masques d'étalonnage
- 8.11 Appliquer des bandes CinemaScope pour un rendu cinéma
- 8.12 Importation d'un projet Premiere Pro CC
- 8.13 EXERCICE : Etalonner deux plans de réglages différents // Présentation
- 8.14 EXERCICE : Etalonner deux plans de réglages différents // Correction

9. L'INCRUSTATION SUR FOND VERT

- 9.1 Détourage d'un personnage sur fond vert avec Keylight et amélioration du cache alpha
- 9.2 Intégration d'un fond ou « background »
- 9.3 Ajout d'éléments vidéo/photo à l'incrustation
- 9.4 Ajout d'un Lens Flare et d'un effet Film Burn
- 9.5 Création de silhouettes grâce au cache alpha
- 9.6 Multiplication de personnages détourés
- 9.7 Détourage d'éléments indésirables sur fond vert
- 9.8 EXERCICE : Détourage et intégration d'un personnage // Présentation
- 9.9 EXERCICE : Détourage et intégration d'un personnage // Correction

10. LA ROTOSCOPIE

- 10.1 Détourage d'un élément à partir d'un masque animé
- 10.2 Utilisation d'un masque de suivi
- 10.3 Utilisation du Rotopinceau
- 10.4 Amélioration des contours dans les options d'effet
- 10.5 EXERCICE : Rotoscopie d'un personnage // Présentation
- 10.6 EXERCICE : Rotoscopie d'un personnage // Correction

11. LA 3D

- 11.0 Mise à jour CC 2021 : Amélioration de l'interface 3D
- 11.1 Activer la 3D sur After Effects et navigation
- 11.2 Création d'une pièce en 3D
- 11.3 Ajout d'une caméra
- 11.4 Ajout de lumières
- 11.5 Création d'un texte en 3D
- 11.6 Ajout d'ombres
- 11.7 Modifier la profondeur de champ
- 11.8 Animation de caméras 3D
- 11.9 Création de mouvements de caméra réalistes
- 11.10 EXERCICE : Animer un texte en 3D // Présentation
- 11.11 EXERCICE : Animer un texte en 3D // Correction
- 11.12 CC 2021 Extruder un texte en 3D sans plugin

12. LE TRACKING

- 12.1 Tracker un élément d'une vidéo
- 12.2 Tracker un sujet en mouvement
- 12.3 Tracking d'un travelling avant
- 12.4 Tracking d'une rotation

- 12.5 Remplacer le ciel d'une vidéo
- 12.6 Le tracking avancé avec Mocha
- 12.7 Tracking 3D
- 12.8 EXERCICE : Ajouter un texte sur un building // Présentation
- 12.9 EXERCICE : Ajouter un texte sur un building // Correction

13. LES EXPRESSIONS

- 13.1 Ajouter une expression
- 13.2 Création d'un effet de tremblement
- 13.3 Faire boucler une animation
- 13.4 Faire grésiller un calque
- 13.5 L'expression « time »
- 13.6 Relier des expressions entre plusieurs calques
- 13.7 Utiliser une « glissière » pour contrôler plus facilement les expressions
- 13.8 EXERCICE : Créer un tremblement de caméra // Présentation
- 13.9 EXERCICE : Créer un tremblement de caméra // Correction

14. L'ANIMATION DE PERSONNAGE GRÂCE À L'OUTIL MARIONNETTE

- 14.1 Préparation des calques du personnage
- 14.2 Ajout des points d'animation avec l'outil coin Marionnette
- 14.3 Animation du personnage
- 14.4 Ajout d'un fond

15. INITIATION AU MOTION DESIGN AVEC LE PLUGIN GRATUIT ANIMATION COMPOSER

- 15.1 L'outil indispensable de repositionnement de point d'ancrage
- 15.2 Le lissage d'images clés simplifié grâce à Keyframe Wingman
- 15.3 Utilisation de Preview Grid pour visualiser les presets d'animation
- 15.4 Le décalage de calques simplifié grâce à Transition Shifter
- 15.5 EXERCICE : Création d'une animation 2D corporate // Présentation
- 15.6 EXERCICE : Création d'une animation 2D corporate // Correction

16. EXPORTATION

- 16.1 Définir une zone de rendu et ajouter à la file d'attente de rendu
- 16.2 Les formats d'exportation
- 16.3 Créer une préconfiguration de compression
- 16.4 Exporter une vidéo en préservant la transparence
- 16.5 Exporter une image fixe
- 16.6 Exporter et travailler en même temps grâce à Media Encoder
- 16.7 Exporter une animation pour Premiere Pro

17. TRUCS ET ASTUCES

- 17.1 Introduction
- 17.2 Raccourcis clavier essentiels
- 17.3 Importation d'un projet Premiere Pro CC
- 17.4 Utilisation de proxy
- 17.5 Création d'un template éditable dans Premiere Pro
- 17.6 Travailler l'audio (créer une onde Audio Spectrum)
- 17.7 Utilisation d'un calque repère
- 17.8 Améliorer sa précision de travail grâce aux repères
- 17.9 Nettoyer une composition grâce au masquage de calques
- 17.10 Utilisation d'Adobe Color Theme pour le Motion Design
- 17.11 Création d'une ombre par duplication de calque
- 17.12 Création d'un reflet au sol par duplication de calque
- 17.13 La fonction Copier avec des liens de propriétés
- 17.14 Appliquer rapidement une texture à un calque
- 17.15 La double fenêtre de composition
- 17.16 Recadrer une composition sur la zone ciblée

- 17.17 Snapshot reference
- 17.18 Transformer un carré en cercle
- 17.19 Libérer de l'espace disque en vidant la mémoire cache
- 17.20 Afficher la localisation d'un calque dans le panneau projet
- 17.21 Inverser des images clés
- 17.22 Changer la couleur des calques pour une meilleure lisibilité
- 17.23 Étendre un calque avec l'effet « juxtaposition directionnelle »
- 17.24 Créer une animation de bouche
- 17.25 Contrôler un effet de particules avec un Objet Nul
- 17.26 Effet CC vignette
- 17.27 Morphing forme texte
- 17.28 Texturing avec calques de forme en diagonale
- 17.29 Rattraper une sous exposition de visage Mocha
- 17.30 Affichage des secondes dans une composition courte
- 17.31 Changer le TC initial
- 17.32 Autre outil du contrôle de la vitesse
- 17.33 Réglage du début d'un nouveau calque

18. CONCLUSION

- 18.1 Conclusion et remerciements
- 18.2 After Effects : QCM d'évaluation (43 questions)

MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Formation théorique et pratique

La formation est dispensée intégralement en ligne à travers de nombreuses vidéos tutoriels comprenant une partie théorique et une partie pratique composée de plus de nombreux exercices pratiques dont toutes les ressources sont fournies avec le cours (PDF d'explication, rushes vidéos, musiques, bruitages, sons, images, polices, projets, ...).

Mentoring professionnel en ligne

Chaque stagiaire dispose de l'accès à un groupe privé Facebook, comprenant un formateur professionnel de la vidéo ainsi que les autres élèves, dans lequel ils peuvent poser toutes les questions et partager leurs réalisations pendant la durée de leur formation.

Cela permet de les garder motivés tout au long de leur apprentissage et de les accompagner plus efficacement en ligne.

Ils ont également accès à un espace commentaire sous chacune des vidéos de la formation.

Un mentoring par mail est également assuré tous les jours de la semaine.

Supports pour faciliter l'apprentissage en vidéo

Afin de faciliter l'apprentissage et la mémorisation des notions, les vidéos sont de courtes durées (inférieures à 10min) et contiennent de nombreuses animations de titres récapitulants les informations à retenir (mots clés, raccourcis clavier, ..) Elles sont également illustrées de nombreux exemples à travers différents extraits vidéos, coulisses de tournages, schémas animés, cas pratiques d'utilisation et fiches récapitulatives de fins de vidéos.

De très nombreuses ressources fournies

Que ce soit pour la réalisation des exercices ou pour préparer leur futur projet, les stagiaires auront accès à une très grande quantité de ressources téléchargeables : Projets de montage, vidéos, templates Premiere Pro, LUTS, ...

PROFIL DU(DES) FORMATEUR(S)

MENDIBOURE KÉVIN

Réalisateur / Monteur-graphiste / Formateur

Diplômé de l'ESRA Paris en 2008 et réalisateur/monteur depuis plus d'une dizaine d'années, Kévin a réalisé et monté des centaines de vidéos et formé plus de 10 000 élèves à la vidéo sur TUTO.COM en tant que formateur certifié TUTO.COM. Ses clips musicaux d'artistes français ou internationaux ont atteint plus de 400 millions de vues cumulées sur Internet, et des milliers de passages TV. Il travaille régulièrement en tant que monteur/graphiste pour les chaînes C8 et TF1. Il est le créateur de la chaîne YouTube TUTO PREMIERE, une chaîne YouTube spécialisée dans les formations Premiere Pro, After Effects et Réalisation vidéo, maintenant suivie par près de 90 000 abonnés. Il a également réalisé et monté un long métrage d'horreur récompensé dans plusieurs festivals aux Etats-Unis. Formateur depuis plus de 6 ans.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

QCM et Projet Professionnel de fin de formation pour la certification.

En fin de chapitres, les stagiaires pourront tester leurs connaissances et revoir les principales notions acquises à travers différents QCM.

CERTIFICATION PROFESSIONNELLE

Cette formation prépare à la Certification :

"Monter des vidéos professionnelles et optimisées avec de l'animation 2D" enregistrée au Répertoire Spécifique le 24-09-2025 sous la fiche RS7300 et délivrée à SKMG STUDIO.

Les modalités pédagogiques des évaluations de validation des compétences sont les suivantes :

- Mise en situation professionnelle : cas concret d'un projet professionnel de montage vidéo animée à réaliser à partir d'un cahier des charges. Le sujet est remis au candidat à l'issue de la formation certifiante. Il dispose d'un délai d'un mois pour le rendu de son projet. Le projet final est présenté au jury.

Les candidats ayant validé la certification recevront un certificat officiel.

MOYENS TECHNIQUES

Accès à la plateforme de formation en ligne PODIA.

TARIF

1499€ TTC

CONTACT

Mail : contact@ecoledesvideastes.com

Tél. : 07 49 82 59 55

ACCESSIBILITE AUX PERSONNES HANDICAPEES

La formation est 100% en ligne. Cette dernière fait appel à des techniques audio-visuelles et n'est pas optimisée pour les personnes atteintes de surdité ou de cécité. Des prises en charges spécifiques pour le suivi de ce type de formations sont indiquées dans [cet article](#). En cas de besoin particulier ou si vous avez la moindre question à ce sujet, veuillez nous contacter sur contact@ecoledesvideastes.com.

MODALITES ET DELAIS D'ACCES :

Une fois l'inscription terminée, le stagiaire recevra par mail un lien de connexion à la plateforme de vidéo en ligne et pourra ainsi créer ses identifiants et se connecter via son smartphone, tablette ou ordinateur.

Une fois achetée, le stagiaire possède la formation et l'accès au groupe privé Facebook à vie. Il pourra également profiter des mises à jour concernant les nouveautés sur les logiciels de la formation.

Dans le cadre d'une inscription via Pôle Emploi ou un OPCO, le délai moyen entre votre demande d'informations et votre entrée effective dans la formation est de 1 mois.

Dans le cadre d'une inscription CPF, ce délai est de 14 jours (délai de rétractation).

La vérification du prérequis se fait sur analyse d'un dossier de candidature.

TAUX DE RÉUSSITE À LA CERTIFICATION :

95,5%

RÉSULTATS ATTENDUS :

Remise d'un certificat de compétences officiel si obtention de la certification.

La certification est validée suite à la réalisation d'un projet vidéo à l'issue de la formation, évalué par un jury.

KMP est un prestataire de formation enregistré sous le numéro **75640502264**. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

KMP a reçu, auprès de Certifopac, la **certification qualité Qualiopi** pour ses actions de formation, le 20 octobre 2025.