FORMATION - POST-PRODUCTION

Monteur truquiste
Final Cut Pro X et After Effects

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris
Tél. 01 48 03 57 43
Mail : formation@crea-image.net
www.crea-image.net

CREA IMAGE COMMUNICATION
SAS AU CAPITAL DE 20 000 €
ORGANISME DE FORMATION N°11 75 36820 75
N° TVA INTRA COMMUNAUTAIRE FR35479739254
RCS PARIS B 479 739 245 - APE 8559A

Durée
18 Jours - 126 Heures

Objectifs
Maîtriser les fonctionnalités de base et avancées du logiciel de montage vidéo Final Cut Pro X.
Maîtriser les fonctionnalités de base et avancées du logiciel d'animation et effets visuels Adobe After Effects.

En savoir plus sur les compétences acquises en montage

En savoir plus sur les compétences acquises en motion design

Pré-requis
Maîtrise de l'outil informatique

Savoir travailler sur plusieurs logiciels ouverts en même temps et télécharger un fichier d'une banque de données

Modalités d'inscription
L' admission du candidat se fait sur la base :

- D'un questionnaire préalable dans lequel le candidat détaille ses compétences, ses acquis, ses formations et études et son objectif professionnel
- D'un entretien (téléphonique ou face à face, selon les cas) avec le responsable des formations, de la pédagogie et de la coordination des programmes afin de valider l'admission et répondre aux questions du candidat

Méthode pédagogique
Formation présentielle pendant laquelle sont alternés les explications théoriques et techniques et les exercices pratiques.

Matériel pédagogique
Un ordinateur Mac par personne équipé des dernières versions des logiciels Final Cut Pro X et Adobe After Effects. Supports de cours fournis.

Modalités d'évaluation

Pour le montage :

La certification proposée est : Monter une vidéo en format court.

La certification se déroule en 2 étapes.

Pour la première étape, le candidat devra :

- Préparer un projet de montage d'une vidéo de communication en format court, sur le sujet de son choix, à partir de rushs, d'éléments sonores enregistrés et d'un script existant (apportés par ses soins ou fournis par le centre de formation)
- Rédiger une note d'intention dans laquelle il définira le workflow de montage de la vidéo, ainsi que les méthodes et technologies qu'il aura utilisées pour organiser les différentes phases et activités de la post-production. Il fera également part de ses choix techniques et esthétiques, selon les objectifs de communication visés par la vidéo
- Présenter à l'oral la note d'intention et répondre aux interrogations du jury sur une durée de 15 minutes

Pour la deuxième étape, le candidat présentera à l'oral devant le jury, pendant une durée de 15 minutes, une vidéo montée et adaptée à sa note d'intention avec les caractéristiques ci-après :

- La durée de la vidéo est comprise entre 1 et 3 minutes.
- Le logiciel de montage, les cas d'utilisation, format et support de diffusion de la vidéo montée sont laissés au libre choix du candidat
- La vidéo de communication montée doit comprendre au moins un dispositif permettant d'améliorer son accessibilité par les publics en situation de handicap
- Le montage de la vidéo devra respecter le workflow présenté ci-dessus

A la suite de ces épreuves le jury délibèrera et remettra sa décision sous 15 jours.

Pour le Motion Design :

La certification proposée est : Réaliser une vidéo en motion design

La certification se déroule en 2 étapes.

Pour la première étape, le candidat devra :

- Choisir un sujet de vidéo à réaliser en motion design, en lien avec son activité professionnelle
- Préparer la réalisation d'une vidéo en motion design à partir de contenus, fournis par ses soins ou par le centre de formation, dans le cadre d'une note d'intention, en décrire la planification technique et le séquençage (storyboard)
- Présenter à l'oral la note d'intention et répondre aux interrogations du jury sur une durée de 15 minutes

Pour la deuxième étape, le candidat présentera à l'oral devant le jury, pendant une durée de 15 minutes, sa vidéo en motion design en cohérence avec sa note d'intention avec les caractéristiques ci-après :

- La durée totale de la vidéo en motion design est comprise entre 25 et 45 secondes
- Les images d'objets, personnages statiques et textes à animer sont laissés au libre choix du candidat
- Les environnements et arrière-plans de chaque scène pourront être créés en 2D et/ou en 3D
- Le matériel technique utilisé est laissé au libre choix du candidat
- Les format et support de diffusion sont laissés au libre choix du candidat
- La vidéo en motion design devra respecter le storyboard présenté en première étape

A la suite de ces épreuves le jury délibèrera et remettra sa décision sous 15 jours.

Taux d'obtention en 2025 (sur la partie Montage audiovisuel - cours complet) : 100%.
Taux d'obtention en 2025 (sur la partie Motion Design avec After Effects - cours complet) : 100%.

Public

La certification « Monter une vidéo de communication en format court » s'adresse aux journalistes et reporters images (salariés ou indépendants, ne réalisant pas de montages), chargés de communication et community managers souhaitant produire, en autonomie, dans le cadre de leur activité professionnelle, des vidéos en format court à visée de communication sur différents canaux (sites web, blogs, réseaux sociaux...), à partir de plans filmés/rushs existants.

La certification « Réaliser une vidéo de communication en motion design » s'adresse aux graphistes (indépendants ou salariés) souhaitant transformer leurs réalisations en vidéos motion design ainsi qu'aux chargés de communication, chargés marketing, webmasters et community managers souhaitant animer les contenus de leur entreprise ou de leurs clients pour les publier sur les différents canaux de communication, dans le cadre de leur activité professionnelle.

Accessibilité

Nos formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Les aspects, l'accessibilité et le type de handicap au regard des modalités d'accompagnement pédagogiques sont à évoquer impérativement au cours de l'entretien préalable à toute contractualisation afin de pouvoir orienter ou accompagner au mieux les personnes en situation de handicap.

Certificat

Cette formation est certifiante en deux certifications distinctes enregistrées auprès de France Compétences délivrées le 31 octobre 2024 sous les intitulés :

- RS6885 "Monter une vidéo de communication en format court".
- RS6887 "Réaliser une vidéo en Motion Design"

Taux d'obtention en 2025 (sur la partie Montage audiovisuel - cours complet) : 100%.
Taux d'obtention en 2025 (sur la partie Motion Design avec After Effects - cours complet) : 100%.

Programme

MODULE 1 : Montage Final Cut Pro X – Initiation (5j – 35h)

Interface de Final Cut Pro X

- Bibliothèque, événement, projet
- Navigateur, visualiseur, inspecteur
- Time-line : scénario principale et scénarios secondaires Navigation par les raccourcis claviers

Acquisition

- Importation depuis disque dur, dossiers ou carte mémoire Archivage (depuis bibliothèque)
- Conversion des médias : proxy et optimisé
- Importation des médias depuis tag de finder

Dérushage

- Méthode de dérushage
- Les métadonnées
- 3 méthodes de classement des médias : Favoris et rejetés, les collections de mots clés et les collections intelligentes

Gestion des projets dans Final Cut Pro X

- Organisation de Projets
- Réglages de séquence
- In & out – JKL
- La tête de lecture et le skimmer : fonction de survol
- Travailler avec les raccourcis clavier
- Sélection des plans avec les outils favoris
- Les marqueurs

Montage de projets

- Plan de montage : créer un bout à bout
- Vignette, oscilloscope audio, etc.
- Les principaux outils de montage et leurs raccourcis clavier
- Montage 3 points avec le Skimmer
- Raccord des plans
- Montage par insertion, ajout, écrasement, superposition, adapter à la zone
- Extraire uniquement la vidéo ou l'audio
- Sélections par plage
- Split audio ou vidéo : coupe en J
- Création de scénarios secondaires
- Les plans composés
- Se déplacer dans la Time-Line grâce au Time-code

Fonction de remplacement avancée et audition

- Remplacer depuis le début ou la fin
- Remplacer et ajouter à audition
- Ouvrir et parcourir une audition
- Ajouter et finaliser l'audition

Méthodes de trimming

- Montage par glissement
- Montage roll et ripple
- Autres Méthodes de Trimming
- Trimming avec l'éditeur de précision et les valeurs numériques

Contrôle avancé de vitesse

- Accélération et ralenti
- Appliquer une vitesse constante ou variable
- Rampe de vélocité
- Ralenti instantané
- Contrôle de la durée
- Rembobiner
- Inverser le plan
- Adapter la vitesse

- Arrêt sur image
- Optical Flow

Gestion de l'audio dans Final Cut Pro X

- Analyse et correction automatique des défauts de l'audio
- Amélioration automatique de l'audio
- Appliquer des effets audios
- Fonction de prévisualisation avec le skimmer
- Synchronisation des effets audio
- Personnaliser l'affichage de l'oscilloscope audio
- Fondu entrant, fondu sortant
- Enregistrer de l'audio (voix off)
- Ajuster les niveaux audios : poser des images clés
- Analyser et corriger le problème de l'audio (bruits, balance, équaliseur)
- Synchronisation automatique grâce aux formes d'ondes

Transitions vidéo et audio : les différentes formes de transition et les plug-in

- Générateurs d'images
- Arrières plans
- Éléments
- Solides
- Textures

Textes et animations

- Générateur de textes
- Éléments de texte
- Texte entrant et sortant
- Générique
- Générique de fin et début
- Tiers inférieurs
- Texte avec texture, contour, éclat
- Ombre portée
- Textes prédéfinis
- Texte personnalisé

- Paramètres publiés
- Animation texte

Étalonnage : notions

- Les instruments vidéo : oscilloscope, vecteurscope, histogramme, parade rvb
- Les signaux (échantillonnage 4-2-0, 4-2-2, 4-4-4)

Rendu et export à travers divers formats

- Les codecs (Apple Pro Res, XDCam, AVCHD, H264)
- Export pour en fonction du support de destination

Archiver sa bibliothèque

- Consolider la bibliothèque, l'événement ou le projet

MODULE 2 : Final Cut Pro X – Perfectionnement (3J- 21h)

Spécificités de Final Cut Pro X

- Les textes 3D
- Intégration de sous-titres
- Gestion des rôles pour organiser des plans et exporter des fichiers audios

Compositing, animation et effets dans Final Cut Pro X

- Travailler avec des repères d'emplacement
- Transformation
- Rotation
- Echelle
- Recadrage avancé (Trimming, Rognage, Key Burns)
- Contrôle d'opacité
- Mode de fusion
- Déformation à 4 coins
- Contrôle de l'animation dans le scénario
- Animation dans le visualiseur : apprendre à poser des images clés
- Animation dans l'inspecteur

- Appliquer des filtres et effets standard
- Incrustation fond vert/bleu avancé Importation et animation de fichiers Photoshop multicalques

Correction colorimétrique

- Analyse et correction automatique avancée
- Balance des couleurs
- Étalonnage manuel : roues des couleurs, courbes de couleur, courbes de teinte/saturation
- Création de formes et masques pour isoler des éléments de l'image
- Masque et plume (détourage) : les masques d'effets et les effets de masques
- Analyser les couleurs à l'aide des instruments vidéo
- Harmoniser les couleurs des plans à l'aide du visualiseur de comparaison
- Réglage de la teinte, la saturation et le contraste
- Les luts techniques et créatives
- Calibrer pour diffusion broadcast
- Créer des Templates
- Créer des effets cinéma, Film look etc.
- Créer un Adjustment Layer
- Vignetage
- Monitoring Vidéo (sortie vers magnétoscope ou vers un écran d'étalonnage)

Montage multicam

- Les différentes méthodes de synchronisation
- Attribution du nom des caméras et des angles
- Coupe et passage d'un angle à l'autre dans le visualiseur d'angle
- Montage de plans multicam sur la timeline et l'inspecteur
- Ajouter ou supprimer des composants audios d'un plan multicam

Passerelle motion 5

Interface Motion 5

- Utilisation de projets Motion 5 dans Final Cut Pro X
- Partage de filtres et outils motion avec Final Cut Pro X: tracking

- Importer un Template Motion VFX

Les effets spéciaux : exploration

- Exploration navigation et animation 2D-3D
- Interface : navigateur, canevas, timeline, etc.

Gestion des spécifiques : Compressor

- Import et Export XML vers les autres plateformes (Logic, DaVinci Resolve, ProTools, etc.)
- Export vers Compressor

MODULE 3 : Les bases d'After Effects (5j – 35h)

Illustration vectorielle et animations simples

- Comprendre les deux principaux modes de création et stockage des images numériques et *vecteurs* (eps, svg, ai)
- Création d'un objet stylisé 2D en utilisant les courbes de bézier
- Les aplats de couleur et les dégradés
- Création d'une composition équilibrée à partir d'éléments vectoriels et bitmap
- Les cinq propriétés de bas d'un calque
- Animations simples par image clés : position, rotation, échelle
- Trajectoires de mouvement
- Préparer un sujet pour un film de motion design

Animation avancée

- Les accélérations et ralentis dans une animation
- Interpolation spatiale et temporelle. L'éditeur de graphiques
- Types d'images clés – lissage à l'approche / éloignement, maintien, déplacement dans le temps
- Le parentage et les animations composées. Calques et objets nuls
- Importation de documents Illustrator et Photoshop multi-calque
- Création et paramétrage d'un bras articulé. FK et IK
- Préparer un storyboard pour un film de motion design

Animation de texte

- Introduction au motion design avec l'animation de texte
- Création de titres animés avec After Effects
- Application d'un effet sur un partie d'un calque de texte – le sélecteur de plage
- Utilisation du sélecteur de plage pour une animation lettre par lettre
- Effets aléatoires – le sélecteur de tremblement
- Rendu d'un découpage pour le film de motion design

Calques de forme

- Les outils de conception graphique dans le logiciel : outils géométriques et plume
- Comprendre la différence entre les masques et les calques de forme
- Structure et hiérarchie d'un calque de forme
- Les modificateurs des calques de forme : fusionner, répétition, tremblements etc.
- Les tracés libres : créer une forme personnalisée en utilisant l'outil plume
- Réaliser un morphing en déplaçant les sommets un tracé vectoriel
- Passerelles entre les logiciels Adobe Illustrator et After Effects

Espace 3D et rendus

- L'espace 3D dans Adobe After Effects. L'axe de la profondeur (Z)
- Déplacer et faire tourner un calque dans les trois dimensions
- Ajouter et animer des lumières et une caméra
- Comprendre la compression vidéo, types de compression (avec et sans pertes de qualité)
- Comprendre la différence entre un multiplexeur et un codec
- Effectuer le réglage des paramètres d'export dans After Effects et Media Encoder
- QCM : vérification des acquis de la semaine

MODULE 4 : Perfectionnement After Effects (5j- 35h)

Option A : Motion Design

Animations 3D avancées

- Placement des calques en vue de la création d'un décor en 3D
- Vues de perspective et vue orthogonales. Division de la fenêtre composition

- Paramètres avancés des lumières et surfaces. Projeter et accepter des ombres
- Paramètres avancés des caméras. Réduire la profondeur de champ
- Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Suivi de mouvement et lancer de rayon

- Suivi de point, rotation et échelle d'un métrage filmé
- Reconstitution de la trajectoire d'une caméra et intégration d'un texte 3D dans un métrage
- Les moteurs de rendu raytracing et Cinema 4D dans After Effects
- Extrusion d'un texte et d'un calque de forme
- La passerelle entre les logiciels Cinema 4D et After Effects – le plugin Cineware
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Systèmes de particules

- Comprendre le fonctionnement d'un système de particules : Emetteur, particules, forces
- Les systèmes de particules intégrés au logiciel : Particle Systems II, Laboratoire de Particules
- Création d'un rideau de neige et d'une flamme avec le laboratoire de particules
- Le générateur de vagues et les ondes radio
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Les expressions

- Introduction aux expressions et à leur cas d'utilisation : comment programmer After Effects
- Comprendre les paramètres et les valeurs
- Écrire des expressions automatiques avec l'icône de sélection. Modifier une expression
- Expressions répétitives (loop) et expressions aléatoires (wiggle)
- Construire un système de contrôle pour une scène avec les expressions
- Extraire l'intensité sonore d'un fichier audio et l'utiliser pour animer d'autres calques
- Travaux accompagnés : réalisation d'un film de motion design

Intégration d’After Effects dans un flux de travail

- La passerelle Dynamic Link entre Adobe Premiere Pro, After Effects et Media Encoder
- Installation et activation de scripts et plug-ins
- Préparer le déplacement d’un projet : le système de dépendances et de liens
- QCM : vérification des acquis de la semaine
- Rendu du film de motion design réalisé dans la semaine

Option B : Compositing et effets visuels

Filtres vidéo et remappage temporel

- Introduction au monde de l’image numérique et des effets visuels
- Identifier les propriétés d’un métrage filmé : cadence, résolution, format des pixels, durée
- Créer une composition à partir d’un métrage. Les codes temporels
- Modifier l’apparence d’un métrage – les filtres vidéo disponibles dans After Effects
- Négatif, sépia, loupe, miroir. Le mélangeur de couches
- Comprendre les modes de fusion et leur utilisation créative
- Modifier la géométrie d’un métrage. La perspective des quatre coins
- Modifier la vitesse d’un métrage filmé. Ralentis et accélérations

Masquage

- Création de masques vectoriels dans After Effects
- Contours progressifs fixes et à largeur variable
- Opérations booléennes sur les masques : ajouter, soustraire, intersection
- La rotoscopie manuelle : animation du paramètre tracé d’un masque
- Effets Roto-pinceau et Améliorer le contour. Images de base, étendues et contours correctifs
- Amélioration de la couche alpha d’un masque
- Masquage par différence et masquage par extraction
- Masquage en chrominance et luminance (chroma et luma keying). L’effet Keylight
- Problèmes liés à l’incrustation par chrominance. Décontamination d’un contour
- Caches par approche et caches mobiles
- Transférer l’information de luminance d’un calque sous forme de transparence à un

autre

Suivi de mouvement et stabilisation d’un métrage

- Suivi de point, rotation et échelle. Application d’une image sur une surface
- L’approche caméra. Reconstitution de la trajectoire d’une caméra réelle
- Intégration d’objets 2D et 3D dans un métrage filmé
- Stabilisation de l’image. Compenser les mouvements indésirables d’un métrage filmé à la main
- Suivi de visage. Appliquer une correction colorimétrique isolée
- Le suivi de mouvement planar avec Mocha Pro
- Suppression automatique des objets avec le module Supprimer

Matte painting

- Règles de base du compositing. Comprendre la perspective et la parallaxe
- Peinture traditionnelle et images de synthèse. Ordre des objets dans une scène
- Création d’un environnement 3D numérique
- Le point de fuite central. Création d’un décor infini
- Projections caméra sur un décor modélisé
- Recréer un éclairage virtuel pour simuler celui du tournage

Ajustements finaux pour un composite crédible

- Rajout d’ombres portées
- Assortir les différentes sources d’une composition
- Atténuer les différences de couleurs entre les sources vidéo. Les filtres colorimétriques
- Comprendre le grain du film ou du capteur numérique
- Supprimer ou rajouter du grain à un métrage pour l’intégrer dans une composition

Mise à jour le 14 avril 2026