

Crea IMAGE

Formations continues et certifiantes
en audiovisuel et aux métiers de l'Image

2025



ÉDITO

Se former tout au long de sa vie professionnelle est aujourd'hui un enjeu sociétal majeur et d'actualité, qui, non seulement permet à l'individu d'accroître ses compétences professionnelles, et ainsi d'enrichir son expérience professionnelle, mais offre également à notre société la possibilité de travailler confortablement et plus longtemps.

Nous avons la chance d'avoir un système de formation professionnelle abouti qui nous permet d'évoluer en compétences ou de se reconverter professionnellement, avec des financements variés et accessibles à tout type de public.

Aujourd'hui, et davantage demain, la formation est au cœur des préoccupations des acteurs du monde du travail. Ainsi, les entreprises qui accompagnent leurs collaborateurs dans leur épanouissement professionnel conservent leurs talents et deviennent attractives pour de nouveaux, de tous âges.

La responsabilité d'un organisme de formation dans la mise en pratique immédiate des connaissances transmises lors de ses formations est centrale et doit être un élément déterminant dans le choix de l'organisme.

Dans notre domaine d'expertise, nous estimons que, pour être efficaces, ces compétences doivent passer par de l'humain et être dispensées en effectifs réduits. Le choix d'un formateur en exercice (dans son domaine d'activité) est également important pour permettre une constante alternance théorie / mise en pratique.

Aussi, nous continuerons à former en présentiel ou distanciel (selon les formations), à proposer des formations personnalisées (en intra ou en inter) pour une acquisition des savoirs au plus proche des objectifs fixés.

Continuons d'apprendre confortablement et durablement !

Hugues Segond
Directeur de Crea IMAGE



ENGAGEMENTS QUALITÉ

Crea IMAGE est née en **2004** d'une volonté de partager et transmettre une passion pour la photographie.

Au fil des ans, le catalogue de formations s'est étoffé pour traiter l'**Image** sous tous ses aspects et répondre aux enjeux de la Communication, en perpétuelle mutation.

Certifié **OPQF** en 2014 puis référencé **Datadock**, nos formations sont référencées auprès de tous les **OPCO**.

Crea IMAGE est certifié **QUALIOPI** depuis 2020 pour les actions de formation, et a été renouvelé en **juillet 2024** dans le cadre de son **audit de renouvellement**.

Nous avons créé **dès 2015** de nombreux parcours de formations **certifiants**, qui, pour la plupart, bénéficient encore aujourd'hui, d'une **qualification CP FFP** (Certificat Professionnel de la Fédération de la Formation Professionnelle).

Au delà de ces reconnaissances, la **satisfaction de nos clients** est au coeur de nos préoccupations car elle seule permet de mesurer la véritable efficacité des savoirs transmis. Et elle parle d'elle-même...



SOMMAIRE

AUDIOVISUEL

- Réaliser et monter une vidéo pour communiquer (15 j) CPF p. 7
- JRI - Réalisateur.trice de reportage vidéo (18 j) CPF p. 8
- Réalisateur.trice de films documentaires (18 j) CPF p. 8
- Maîtriser éclairage et son en vidéo (5 j) p. 9
- Réalisation vidéo – Cours complet (10 j) p. 9

- Maîtriser le commentaire sur images (2 j) p. 10
- Écriture vidéo de communication / film corporate (3 j) p. 10
- Écriture fiction (3 j) p. 10
- Écriture reportage vidéo (3 j) p. 10
- Écriture documentaire (3j) p. 11

- Vidéo de communication avec Smartphone (5 j) CPF p. 12
- Réalisation vidéo - Niveau 1 (5 j) p. 12
- Réalisation vidéo - Niveau 2 (5 j) p. 12
- Éclairage vidéo (3 j) p. 12
- Être autonome en prise de son (2 j) p. 13

- Droit Audiovisuel (1 j) p. 13
- Maîtriser la production de contenus vidéo (3 j) p. 13
- Production audiovisuelle (3 j) p. 13

POST PRODUCTION

- Montage avec Adobe Premiere Pro - Cours complet (8 j) CPF p. 15
- Montage avec Final Cut Pro X - Cours complet (8 j) CPF p. 15
- Montage avec DaVinci Resolve - Cours complet (8 j) CPF p. 16
- Montage et étalonnage (11 j) CPF p. 17
- Montage et étalonnage avancé (14 j) CPF p. 17
- Monteur.se truquiste avec Final Cut Pro X et After Effects (18 j) CPF p. 18
- Monteur.se truquiste avec Adobe Premiere Pro et After Effects (18 j) CPF p. 18

- Adobe Premiere Pro - Niveau 1 (5 j) p. 19
- Adobe Premiere Pro - Niveau 2 (3 j) p. 19
- Final Cut Pro X - Niveau 1 (5 j) p. 19
- Final Cut Pro X - Niveau 2 (3 j) p. 19
- DaVinci Resolve - Niveau 1 (5 j) p. 20
- DaVinci Resolve - Niveau 2 (3 j) p. 20

- Étalonnage avec DaVinci Resolve (3 j) p. 20
- Montage son avec Adobe Audition (3 j) p. 20

MOTION DESIGN / 3D

- Motion Design avec After Effects - Cours complet (10 j) CPF p. 22
- Compositing avec After Effects - Cours complet (10 j) p. 22
- Motion Design et compositing avec After Effects - Cours complet (15 j) CPF p. 23
- Motion Design avec Cinema 4D - Modélisation & Animation 3D (10 j) CPF p. 23
- Motion Design avec Blender - Modélisation & Animation 3D (10 j) CPF p. 24
- L'IA Générative au service de la Vidéo et du Motion Design (3 j) CPF p. 24

- Modélisation 3D avec Cinema 4D (5 j) p. 25
- Animation 3D avec Cinema 4D (5 j) p. 25
- Modélisation 3D avec Blender (5 j) p. 25
- Animation 3D avec Blender (5 j) p. 25
- Motion Design avec After Effects - Niveau 1 (5 j) p. 26
- Motion Design avec After Effects - Niveau 2 (5 j) p. 26
- Compositing avec After Effects (5 j) p. 26
- Animation sur After Effects et DUIK Ángela (3 j) p. 26

SOMMAIRE

PAO

- L'IA au service du graphisme (2 j) CPF p. 28
- Graphisme - Cours complet (23 j) CPF p. 29
- Infographiste avec Photoshop, Illustrator et InDesign (15 j) CPF p. 29
- Infographiste avec Photoshop et Illustrator (10 j) CPF p. 30
- Infographiste avec Photoshop et InDesign (10 j) CPF p. 30

- Photoshop – Niveau 1 (3 j) CPF p. 31
- Photoshop – Niveau 2 (2 j) CPF p. 31
- Photoshop – Niveau 1 & 2 (5 j) CPF p. 31
- Photoshop – Niveau 3 (3 j) CPF p. 32
- Photoshop – Cours complet (8 j) CPF p. 32
- Illustrator - Niveau 1 (3 j) CPF p. 33
- Illustrator - Niveau 2 (2 j) CPF p. 33
- Illustrator - Cours complet (5 j) CPF p. 33
- InDesign - Niveau 1 (3 j) CPF p. 34
- InDesign - Niveau 2 (2 j) CPF p. 34
- InDesign - Cours complet (5 j) CPF p. 34

- Création d'identité visuelle (5 j) p. 35

PHOTO

- Photographe avec vidéo réflex (23 j) p. 37
- Photographe - Cours complet (13 j) p. 37
- Photographie et retouche avec Photoshop (6 j) p. 38
- Photographie et post-production avec Lightroom (5 j) p. 38
- L'IA au service de la photographie (3 j) CPF p. 39

- Photo Numérique - Niveau 1 (3 j) p. 40
- Photo Numérique - Niveau 2 (2 j) p. 40
- Photo Numérique - Cours complet (5 j) p. 40

- Photoshop - Pour les photographes (3 j) CPF p. 41
- Lightroom et passerelle Photoshop - Retouche et publication (2 j) CPF p. 41
- Photoshop et Lightroom pour les photographes (5 j) CPF p. 41

- Éclairage continu en photo (3 j) p. 42
- Photographie en studio (3 j) p. 42

- Droit de la photographie (1 j) p. 42

WEB

- Créateur.trice de site web e-commerce (18 j) p. 44
- UX UI Design - Cours complet (10 j) p. 44

- WordPress (5 j) CPF p. 45
- UX Design avec Figma (5 j) p. 45
- UI Design (5 j) p. 45
- Webdesign - Initiation (5 j) p. 45
- E-Commerce avec WooCommerce (3 j) p. 46

- Marketing et communication web (5 j) p. 46
- Réseaux sociaux - Communiquez et valorisez votre business (3 j) p. 46

ANNEXES

- Matériel p. 48
- Accessibilité p. 49
- L'Équipe p. 50
- Tarifs p. 51



AUDIOVISUEL

À LA UNE



présentiel



105 h / 15 j



max 8 pers.



CPF

Réaliser et monter pour communiquer

Un Bootcamp de 3 semaines pour apprendre à filmer et monter !

Objectifs

Le candidat est capable de filmer et monter de façon professionnelle tous types de vidéos pour communiquer en les exportant sur tous types de support. Il acquiert la maîtrise des techniques de cadrage et de construction des plans, de prise de son, de gestion de l'éclairage, de tournage et de montage des rushs sur le logiciel choisi. Lors de la formation, l'apprenant réalise une vidéo de 2 à 3 minutes en autonomie qui sera présentée à un jury externe pour évaluation.

Le programme en quelques mots

Cette formation se déroule sur trois semaines, soit 15 jours ouvrés. Elle se décompose en 3 modules distincts. La première semaine est consacrée à la découverte de la caméra ou appareil photo réflex (selon votre choix), avec tous leurs accessoires. Vous passez en revue tous les menus de votre outil ainsi que les règles de la réalisation sans oublier le vocabulaire approprié. Cette semaine alterne théorie et exercices pratiques. En deuxième semaine, vous vous perfectionnez à la réalisation. Vous abordez toutes les techniques de la lumière et du son afin d'être le plus autonome possible lors de votre tournage qui se déroulera sur une demi-journée, en deuxième partie de semaine. La dernière semaine de formation est dédiée au montage de votre tournage. Prise en main et explication du logiciel sont au menu de ce troisième module. En une semaine vous passerez en revue les outils du logiciel afin de pouvoir monter vos images et rendre votre réalisation en fin de semaine.

PROGRAMME

Module 1

Réalisation Niveau 1 (5j - 35h)

- Maîtriser sa caméra et ses images : règles et exercices
- Composer un plan vidéo
- Prévoir son montage au tournage : les choix à faire
- Gérer le son
- Maîtriser la lumière

Module 2

Réalisation Niveau 2 (5j - 35h)

- Préparer son sujet
- Prévoir son matériel et penser diffusion
- Prendre des partis pris techniques pour son tournage
- Gagner en esthétique - Justifier ses choix colorimétriques
- Tournage des sujets choisis par les élèves en condition réelle à Paris (3 jours sur 5 au maximum)
- Approfondissement de notions techniques
- Exercices pratiques sur la gestion des plans en réalisation
- Analyse des rushes



Module 3

Montage avec Adobe Premiere Pro (ou Final Cut Pro X ou Da Vinci Resolve) (5j - 35h)

- Les notions de bases
- La gestion des médias
- Le dérushage
- Le montage image
- La gestion de l'audio
- Les effets vidéos
- Titrage et habillage
- L'étalonnage
- L'exportation

PARCOURS

JRI - Réalisateur.trice de reportage vidéo



présentiel



126 h / 18 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir réaliser un reportage vidéo avec camescope ou appareil reflex grand capteur (DSLR)
- Construire et préparer le reportage : règles d'écriture
- Maîtriser les règles de cadrage et de tournage du reportage vidéo, la prise de son, la gestion de l'éclairage
- Réaliser le montage des rushes sur logiciel pour finaliser le reportage vidéo prêt à diffuser

Public

- Réalisateur.trice. Assistant.e réalisateur.trice. Monteur.se. Technicien.e du cinéma et de l'audiovisuel. Scénariste. Artiste interprète. Technicien.e du spectacle vivant. Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e. Responsable de communication ou du marketing.

Pré requis

- Pour la prise de vues, il n'y a pas de pré-requis
- Pour le montage, il est nécessaire d'être à l'aise avec le travail sur ordinateur et être familiarisé avec le travail sur logiciel

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Réalisation d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6881 : "Réaliser et monter une vidéo pour communiquer"

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1** : Écriture et conception du projet. 3 jours de formation pour maîtriser les codes de l'écriture journalistique et écrire son propre sujet de réalisation.
- **Module 2 - Vidéo Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Maîtriser sa caméra et ses images
 - Composer un plan vidéo
 - Prévoir son montage au tournage
 - Gérer le son
 - Maîtriser la lumière
- **Module 3 - Vidéo Niveau 2** : 5 jours pour :
 - Préparer son sujet
 - Prévoir son matériel et penser diffusion
 - Prendre des partis pris techniques pour son tournage
 - Gagner en esthétisme – Justifier ses choix colorimétriques
 - Tourner son sujet en condition réelle et participer au tournage des autres stagiaires
 - Approfondir les notions techniques
 - Pratiquer la gestion des plans en réalisation
 - Analyser ses rushes
- **Module 4** : Montage avec Adobe Premiere Pro (ou Final Cut Pro X ou Da Vinci Resolve). 5 jours pour découvrir les notions de bases du logiciel et apprendre :
 - La gestion des médias
 - Le derushage
 - Le montage image
 - La gestion de l'audio
 - Les effets vidéos
 - Le titrage et l'habillage
 - L'étalonnage
 - L'exportation

Les modules 2, 3 et 4 correspondent à ceux du parcours "Réaliser et monter une vidéo pour communiquer".

Réalisateur.trice de films documentaires



présentiel



126 h / 18 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir réaliser un documentaire avec camescope ou appareil reflex grand capteur (DSLR)
- Concevoir de A à Z un documentaire de façon autonome
- Maîtriser les règles de cadrage et de tournage vidéo, la prise de son, la gestion de l'éclairage
- Réaliser le montage des rushes sur logiciel pour finaliser le documentaire prêt à diffuser

Public

- Réalisateur.trice. Assistant.e réalisateur.trice. Monteur.se. Technicien.ne du cinéma et de l'audiovisuel. Scénariste. Artiste interprète. Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e.

Pré requis

- Pour la prise de vues, il n'y a pas de pré-requis
- Pour le montage, il est nécessaire d'être à l'aise avec le travail sur ordinateur et être familiarisé avec le travail sur logiciel
- Il est conseillé d'avoir un projet de documentaire en amont

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Réalisation d'une courte vidéo notée par un jury extérieur
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6881 : "Réaliser et monter une vidéo pour communiquer"

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1** : Écriture scénario documentaire. 3 jours pour :
 - Apprendre à raconter une histoire en images
 - Préparer son tournage (interviews, plans)
 - Rédiger un séquencier
- **Module 2 - Vidéo Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Maîtriser sa caméra et ses images
 - Composer un plan vidéo
 - Prévoir son montage au tournage
 - Gérer le son et la lumière
- **Module 3 - Vidéo Niveau 2** : 5 jours pour :
 - Préparer son sujet
 - Prévoir son matériel et penser diffusion
 - Prendre des partis pris techniques pour son tournage
 - Gagner en esthétisme – Justifier ses choix colorimétriques
 - Tourner son sujet en condition réelle et participer au tournage des autres stagiaires
 - Approfondir les notions techniques
 - Pratiquer la gestion des plans en réalisation
 - Analyser ses rushes
- **Module 4** : Montage avec Adobe Premiere Pro (ou Final Cut Pro X ou Da Vinci Resolve). 5 jours pour découvrir les notions de base du logiciel et apprendre :
 - La gestion des médias
 - Le derushage
 - Le montage image
 - La gestion de l'audio
 - Les effets vidéos
 - Le titrage et l'habillage
 - L'étalonnage
 - L'exportation

Les modules 2, 3 et 4 correspondent à ceux du parcours "Réaliser et monter une vidéo pour communiquer".

PARCOURS

Maîtriser éclairage et son en vidéo



présentiel



35 h / 5 j



max 6 pers.

Objectifs

- Comprendre et développer les ressources esthétiques du travail de lumière
- Acquérir les bases de la prise de son
- Savoir choisir et utiliser tous les micro sur un tournage
- Effectuer les réglages de niveau et filtrage sonores

Public

- Personnes ayant déjà une bonne pratique de la prise de vues vidéo et souhaitant se perfectionner dans la gestion de l'éclairage et la prise de son en vidéo

Pré requis

- Avoir une bonne maîtrise du tournage et de l'outil caméra

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Exercices pratiques
- Test en fin de formation

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1** : Les bases de l'éclairage en vidéo. 3 jours pour :
 - Réglage une bonne exposition
 - Maîtrise du contraste
 - La démarche esthétique de l'éclairage
 - Composition d'un éclairage 3 - 4 points
 - Installation de l'éclairage et gestion de l'espace
 - La lumière naturelle / éclairage studio
 - Le cas du fond-vert
 - L'éclairage en interview
 - Les effets bougie, cheminée, feu de camp
 - Préparation d'un tournage
- **Module 2** : Être autonome en prise de son. 2 jours pour :
 - Les bases de la prise de son en autonomie
 - Typologie et fonctionnement des différents microphones
 - Principe de l'alimentation fantôme
 - Optimisation du dispositif en milieu bruyant
 - Utilisation d'une mixette stéréo
 - Utilisation d'un enregistreur de poche
 - Les logiques de la prise de son pour l'image
 - Pistes et répartition des sources sonores
 - Ensemble des réglages disponibles sur un émetteur-récepteur HF
 - Mise en place d'une liaison HF
 - Exercices pratiques pour les techniques de perche
 - Réalisation d'un petit sujet en autonomie (réalisateur-cadreur-preneur de son)
 - La prise de son pour la voix

Réalisation vidéo - Cours complet



présentiel



70 h / 10 j



max 8 pers.

Objectifs

- Savoir tourner un sujet court avec caméscope ou appareil reflex grand capteur (DSLR)
- Maîtriser les différents menus d'un caméscope et d'un appareil photo réflex

Public

- Toute personne souhaitant s'initier et se perfectionner à la réalisation vidéo d'un sujet. Réalisateur.trice. Assistant.e réalisateur.trice. Monteur.se. Technicien.ne du cinéma et de l'audiovisuel. Scénariste. Artiste interprète. Technicien.ne du spectacle vivant. Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e. Responsable de communication ou du marketing.

Pré requis

- Il n'y a pas de pré-requis

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Exercices pratiques
- Test en fin de formation

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 - Vidéo Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Maîtriser sa caméra et ses images
 - Composer un plan vidéo
 - Prévoir son montage au tournage
 - Gérer le son
 - Maîtriser la lumière
- **Module 2 - Vidéo Niveau 2** : 5 jours pour :
 - Préparer son sujet
 - Prévoir son matériel et penser diffusion
 - Prendre des partis pris techniques pour son tournage
 - Gagner en esthétique - Justifier ses choix colorimétriques
 - Tourner son sujet en condition réelle et participer au tournage des autres stagiaires
 - Approfondir les notions techniques
 - Pratiquer la gestion des plans en réalisation
 - Analyser ses rushes

MODULES Écriture

Maîtriser le commentaire sur images



présentiel / distanciel



14 h / 2j



max 8 pers.

Objectifs

- Apprendre les méthodes de l'écriture parlée, en dynamique avec l'image et le son.
- Maîtriser la force et l'impact d'un commentaire pour valoriser tout contenu vidéo ou reportage audiovisuel.
- Savoir poser sa voix pour faire vivre son texte et caler sa respiration.

Public

- Toute personne souhaitant s'initier au commentaire sur image pour tout reportage ou contenu vidéo

Pré requis

- Être porteur d'un projet de reportage ou de documentaire
- Avoir un intérêt particulier à la création de reportage vidéo

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Intégrer les règles de base du commentaire sur image** : Maîtriser les différences entre la presse écrite, la radio et la télévision. être capable de lire et interpréter une image. Construire son reportage : enquête et tournage.
- **Déterminer le rapport texte/image** : Comment décrire sans faire de la paraphrase. Réussir à calibrer son texte sur des images. Etre capable d'écrire court, dans un style direct et vivant.
- **Poser sa voix et faire vivre son texte** : Travailler sa voix, intonation, débit et respiration.
- **Exercices intensifs** : Réécriture de sujets, dire et entendre son commentaire. Corriger ses erreurs.

Écriture vidéo de communication / film corporate



présentiel/ distanciel



21 h / 3j



max 8 pers.

Objectifs

- Apprendre à structurer son travail : prise de brief, écriture, moyens techniques, budgétisation, planning, questions juridiques.
- Créer un script et une note d'intention de réalisation pour un contenu digital dynamique et efficace.

Public

- Chargé.e de communication en entreprise. Consultant.e en communication. Journaliste. Vidéaste. Indépendant.e. Intermittent.e. Auteur.trice.

Pré requis

- Maîtriser les logiciels d'écriture (tels que Microsoft Word)
- Avoir un intérêt pour l'écriture et l'image, et une connaissance du monde de l'entreprise

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Le brief ou comment définir les objectifs de votre client** : Saisir l'identité, les valeurs, les engagements du clients et les spécificités de la marque.
- **Écriture du script et esquisse de la note d'intention** : Décider les textes, la bande son, les scripts et les techniques à mettre en oeuvre.
- **Finalisation du dossier de présentation du projet** : Finaliser la note d'intention et le script. Gérer son budget, réaliser le devis et préparer le tournage. Comprendre les questions juridiques des contenus, du tournage et de la diffusion.

Écriture fiction



présentiel / distanciel



21 h / 3j



max 8 pers.

Objectifs

- Apprendre les règles de bases du travail de scénariste : paramètres dramaturgiques, conceptualisation, création et suivi d'un personnage, structure narrative, formulation et mise en page d'un scénario.

Public

- Toute personne souhaitant s'initier à l'écriture cinématographique dans l'optique d'une réalisation personnelle. Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e. Réalisateur.trice. Passionné.e.

Pré requis

- Avoir une idée de récit (fiction ou documentaire) et/ou de réalisation est un plus pour cette formation.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Conceptualisation** : Comprendre les paramètres dramaturgiques essentiels d'un récit. Maîtriser les étapes de l'écriture d'un scénario : Pitch, création de personnage, structure, le synopsis, le traitement, le séquencier et la continuité dialoguée. créer un pitch dramatique ou thématique.
- **Création des personnages et structure** : Décrire la fonction du personnage sa stratégie et son parcours trajectorien. Structurer son récit anticiper les noeuds dramatiques majeurs, les intrigues.
- **Formulation et mise en page du scénario** : Différencier séquence et scène. Intégrer une méthodologie d'écriture de la séquence, les dialogues.

Écriture reportage vidéo



présentiel/ distanciel



21 h / 3j



max 8 pers.

Objectifs

- Apprendre les règles de construction d'un reportage vidéo : conception, écriture et préparation.
- Comprendre l'importance de préparer un reportage avant de se lancer sur le terrain.

Public

- Toute personne souhaitant gagner des connaissances en reportages. Journaliste. Chargé.e de communication en entreprise. Consultant.e en communication. Vidéaste indépendant.e. Intermittent.e. Auteur.trice.

Pré requis

- Avoir une première approche de la vidéo. Chaque participant est encouragé à venir avec une ou plusieurs idées de sujets.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Tests et exercices pratiques

Programme

- **Comprendre ce qu'est un reportage et en maîtriser ses codes** : Raconter une histoire en images et sons. Saisir les objectifs du reportage et ses différents types. Maîtriser les fondamentaux pour une bonne réalisation.
- **Penser et préparer son reportage** : Adapter son idée, rechercher, enquêter, se documenter. Définir son angle de traitement. Repérer les intervenants possibles.
- **Présenter son projet, soigner l'écriture** : Choisir ses personnages, rédiger une note d'intention et un synopsis.
- **Écrire son reportage** : Construire un plan théorique en préparant ses interviews et rédiger un séquencier final.

MODULES Écriture

Écriture documentaire



présentiel / distanciel



21 h / 3j



max 8 pers.

Objectifs

- Appréhender et mettre en pratique les règles d'écriture d'un scénario pour un film documentaire.
- Préparer son projet afin de le présenter à une production ou à une bourse à l'écriture.

Public

- Toute personne souhaitant s'initier ou approfondir ses connaissances sur l'écriture d'un film documentaire. Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e. Scénariste. Réalisateur.trice.

Pré requis

- Maîtriser les logiciels d'écriture (tels que Microsoft Word)
- Avoir un intérêt pour l'écriture et l'image
- Avoir un projet de documentaire défini

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Clarifier l'idée de son projet** : Savoir différencier le documentaire de commande et de création. Apprendre le vocabulaire du documentaire. Fixer le mode et la forme de documentaire choisi.
- **Écrire un résumé** : Être capable de synthétiser son idée en 2 à 3 lignes.
- **Préparer son sujet** : Justifier le choix d'un titre et rechercher ce que l'on apporte de nouveau sur le sujet en tant qu'auteur. Préparer ses interviews et fixer ses lieux de tournage.
- **La narration documentaire** : Être en mesure d'élaborer un canevas et écrire l'acte 1, 2 et 3 de son sujet personnel.
- **Monter le dossier destiné au producteur** : Le contenu d'une note d'intention. Rédiger le synopsis et transmettre le scénario du film documentaire comprenant tous les codes d'écriture.



MODULES

Vidéo de communication avec smartphone



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

CPF

Objectifs

- Réaliser une vidéo de communication complète avec votre Smartphone : écriture, tournage et montage

Public

- Toute personne souhaitant réaliser des vidéos d'entreprise. Professionnel.le de la communication voulant étendre son champ de compétences.

Pré requis

- Posséder un Smartphone aux caractéristiques supportant le logiciel FilmicPro.
- Crea IMAGE vous met à disposition les accessoires : stabilisateur, lentilles interchangeables, micro-cravate, micro externe, trépied et lumières artificielles

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Réalisation d'une courte vidéo

Programme

- **Écriture** : 1 journée pour créer une structure narrative claire, imaginer les plans nécessaires pour livrer le message et préparer un plan de travail ainsi que des solutions alternatives pour les images indispensables.
- **Tournage** : 2 jours pour apprendre à contourner les contraintes liées à l'utilisation d'une caméra smartphone, pour maîtriser ses accessoires (stabilisateurs d'image et microphones externes) et filmer/enregistrer le son d'une interview. Des exercices de réalisation de mouvements complexes d'une caméra sont prévus. Ces 2 jours débouchent sur le tournage des plans nécessaires pour la réalisation du sujet.
- **Montage** : 2 jours pour prendre en main Adobe Premiere Pro (ou Final Cut Pro X ou Da Vinci Resolve), importer ses fichiers, monter son sujet et l'exporter pour une diffusion.

Réalisation vidéo - Niveau 1



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Comprendre et s'initier au métier de réalisateur vidéo
- Découvrir les différents menus des caméscopes et appareils photo réflex, avec leurs accessoires

Public

- Toute personne souhaitant s'initier à la réalisation vidéo d'un sujet. Réalisateur.trice. Assistant.e réalisateur.trice. Monteur.se. Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e. Responsable communication ou marketing.

Pré requis

- Cette formation ne nécessite pas de pré-requis
- Crea IMAGE vous met à disposition caméras et appareils photo réflex grand capteur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Maîtriser sa caméra et ses images - Règles et exercices** : Comprendre les 4 grands réglages de la caméra : Exposition, balance des blancs, mise au point, focale et cadrage. Apprendre le vocabulaire audiovisuel ainsi que les principales règles de tournage.
- **Composer un plan vidéo** : Maîtriser les règles de composition, savoir diriger son équipe et mettre en valeur une perspective grâce aux passages de mise au point.
- **Prévoir son montage au tournage - Les choix à faire** : Gérer les angles de prise de vues, les mouvements de base de caméras ainsi que le suivi d'un personnage. Comprendre les différents raccords : météo, image, son et mouvements.
- **Gérer le son et la lumière** : Choisir ses besoins en matériel, les familles des micros et leurs utilités. Maîtriser les différentes sources lumineuses en tournage.

Réalisation vidéo - Niveau 2



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Se perfectionner au métier de réalisateur vidéo et maîtriser les tournages aussi bien sur caméscopes que sur appareil photo réflex à grands capteurs
- Réaliser un tournage.

Public

- Réalisateur.trice. Journaliste voulant apprendre à tourner. Assistant(e) réalisateur.trice. Monteur(se). Technicien(ne) du cinéma et de l'audiovisuel. Scénariste. Responsable de communication ou marketing.

Pré requis

- Connaître les bases du tournage ou avoir suivi la formation "Réalisation vidéo - Niveau 1" ou maîtriser les techniques qui figurent au programme de cette formation.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Préparer son sujet et exercices pratiques** : Choisir son sujet, son angle d'attaque ainsi que ses personnages. Gérer et ordonner ses plans, ses angles de prise de vue et les valeurs de plan. Préparer sa feuille de service.
- **Prévoir son matériel et penser diffusion** : Maîtriser les normes télévisées, les critères techniques ainsi que la gestion des supports. Gérer le ralenti et le timelapse.
- **Gagner en esthétique** : Justifier ses choix colorimétriques et régler sa courbe de gamma sur la caméra.
- **Tournage des sujets choisis par les élèves en condition réelle à Paris (3 jours sur 5 au maximum)**

Éclairage vidéo



présentiel



21 h / 3 j



max 6 pers.

Objectifs

- Comprendre et développer les ressources esthétiques, stylistiques et narratives d'un travail de lumière spécifique aux tournages de films
- Donner aux films une facture professionnelle par la maîtrise de la lumière

Public

- Réalisateur.trice. Journaliste voulant apprendre à tourner. Assistant.e réalisateur.trice. Monteur.se. Technicien.ne du cinéma et de l'audiovisuel. Scénariste. Responsable communication ou marketing.

Pré requis

- Connaître les bases du tournage ou avoir suivi la formation "Réalisation vidéo - Niveau 1"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Exposition et éclairage** : Régler une bonne exposition et maîtriser le contraste ainsi que le key light. Composer un éclairage 3 - 4 points.
- **Les règles de l'éclairage** : Comprendre le carré de la distance et ses applications concrètes. Gérer la qualité de la lumière (diffuse, directe et indirecte) et la colorimétrie.
- **Objectifs et démarche visuelle - Mise en œuvre de l'éclairage** : Appréhender l'équilibre des couleurs et les codes colorimétriques ainsi que la lumière naturelle. Préparer techniquement et esthétiquement un tournage.
- **Les cas récurrents et particuliers** : Tourner un fond vert, une interview et un témoignage anonyme. Créer des effets grâce aux reflets artificiels, à une bougie, etc.

MODULES

Être autonome en prise de son



présentiel



14 h / 2 j



max 6 pers.

Objectifs

- Acquérir les bases de la prise de son en autonomie
- Savoir choisir et utiliser un micro embarqué sur la caméra
- Connaître le fonctionnement d'un micro HF et les techniques de placement
- Effectuer les réglages de niveau et de filtrage sonores.

Public

- Toute personne ayant déjà une bonne pratique de la prise de vue vidéo et souhaitant se perfectionner en prise de son. Intermittent.e. Auteur.trice. Photographe. Vidéaste. Chargé.e de communication.

Pré requis

- Connaître les bases du tournage ou avoir suivi la formation "Réalisation vidéo - Niveau 1", ou maîtriser les techniques qui figurent au programme de cette formation.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Les bases de la prise de son en autonomie** : Présentation des typologies et fonctionnement des différents microphones. Comprendre le principe de l'alimentation fantôme et la symétrie du signal. Optimiser le dispositif en milieu bruyant et utiliser une mixette stéréo et un enregistreur de poche.
- **Micros HF – techniques de placement – exercices pratiques** : Mettre en place une liaison HF. Maîtriser les techniques de placement du micro-cravate et l'émetteur HF. Réaliser un petit sujet en autonomie et ajouter une prise de son pour la voix.

Droit Audiovisuel



présentiel / distanciel



7 h / 1 j



max 8 pers.

Objectifs

- Acquérir et maîtriser les notions juridiques de base en droit d'auteur et droits voisins, droit du travail et droit des contrats d'une production, droit à l'image.

Pré requis

- Avoir une appétence pour le milieu audiovisuel, la création de contenus et la production audiovisuelle.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Le droit d'auteur** : Comprendre la notion d'oeuvre et protection. Connaître les titulaires des droits d'auteur d'une oeuvre audiovisuelle. Maîtriser les droits moraux et patrimoniaux.
- **Les droits voisins** : Saisir les règles communes aux auteurs et aux artistes interprètes ainsi que les droits spécifiques aux artistes interprètes.
- **Le droit du travail** : Identifier le personnel permanent d'une production audiovisuelle ou le personnel intermittent. Étudier un contrat de travail selon les conventions collectives.
- **Le droit à l'image** : Contrôler les composantes, les exceptions et l'autorisation du droit à l'image.

Maîtriser la production de contenus vidéo



présentiel / distanciel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les grandes étapes d'une chaîne de production audiovisuelle : de la genèse du projet à sa diffusion

Pré requis

- Avoir une connaissance du milieu audiovisuel
- Exercer un métier en rapport avec l'audiovisuel ou avoir un projet personnel de réalisation

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Évaluer les besoins, l'idée et rédiger le brief** : Bien définir son besoin en vidéo : pourquoi faire une vidéo ? Qu'attend-on d'une vidéo ? Quel style envisager ? Quel plan de communication est prévu ? Comprendre les différents types de films de communication : tour d'horizon des différents genres de films (films institutionnels, publi-reportage, motion design, pub, web-séries, tutos, interviews, etc.)
- **Les notions de base et termes techniques qu'il faut comprendre** : Étudier de façon approfondie des étapes clés de la fabrication d'un film : pré-production, production, post-production, diffusion.
- **Comprendre les contraintes techniques et leur influence sur le projet** : Savoir évaluer les techniques, budgétaires et de planning.
- **La relation avec un prestataire** : Apprendre à bien choisir son prestataire, décrypter les éléments écrits clé : devis planning, note de production, etc.

Production audiovisuelle



présentiel / distanciel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Comprendre et maîtriser l'ensemble du dispositif de la production d'un film
- Se familiariser avec l'environnement de la production en France
- Maîtriser les diverses sources de financement possibles en France

Pré requis

- Connaissance du milieu audiovisuel.
- Exercer un métier en rapport avec l'audiovisuel ou avoir un projet personnel de réalisation.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Le contexte général de la production** : Identifier La chaîne de production, ses intervenants et intermédiaires ainsi que la fonction de chaque partie prenante.
- **Financer son projet de production** : Bien assimiler les financements existants (CNC, régions, SOFICA, Procirep, Media Europe) ainsi que les partenaires privés.
- **L'organisation du projet de production, moyens, négociations, planification** : Déterminer les besoins nécessaires : humains, matériels, immatériels. Planifier le déroulement de production et gérer la partie financière de la production.
- **Droit de la production** : Maîtriser les dessous de la cession des droits d'auteur au producteur. Rédiger les contrats de coproduction et de diffusion des oeuvres. Maîtriser les contrats des artistes et interprètes et les droits voisins du droit d'auteur. Déchiffrer les contrats de travail dans la production.



POST-PRODUCTION

PARCOURS

Montage avec Adobe Premiere Pro - Cours complet



présentiel



56 h / 8 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir importer, classer puis assembler les plans filmés en respectant les règles de raccords, afin de parvenir à une vidéo finale bien rythmée et avec un maximum de fluidité
- Mixer les différentes catégories de sons enregistrés
- Savoir synchroniser les images et les pistes sonores de la vidéo
- Réaliser les effets spéciaux et titrages nécessaires pour la finalisation de la vidéo
- Être capable d'étalonner les images d'une vidéo et l'exporter

Public

- Professionnel.le de l'image, de la communication, du marketing de contenu, de la formation digitale. Vidéaste. Réalisateur.trice. Intermittent.e du spectacle. Auteur.trice. Graphiste. Passionné.e de l'image.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6885 : "Monter une vidéo de communication en format court"

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 - Adobe Premiere Pro Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Acquérir les notions de bases
 - Gérer les media et les organiser
 - Dérusher et préparer son workflow
 - Monter l'image grâce aux 3 grands modes de montage : assemblage, insertion et superposition
 - Gérer les éléments sur la timeline
 - Maîtriser les outils de montage
 - Gérer l'audio ainsi que les différentes pistes : mono, stéréo
 - Aborder les effets vidéos comme l'animation des effets par les images clés
 - Créer le titrage et l'habillage
 - Apprendre à étalonner et paramétrer l'effet couleur lumétri
 - Exporter la vidéo au bon format
- **Module 2 - Adobe Premiere Pro Niveau 2** : 3 jours pour :
 - Gérer des projets complexes en synchronisant des raccourcis, des interfaces, etc.
 - Maîtriser les effets avancés comme l'animation d'un split screen, le tracking ou la création de ralentis
 - Savoir mixer les pistes sonores de l'ensemble de la vidéo pour obtenir une unicité
 - Étalonnage avancé. Aborder l'étalonnage 3 voies et secondaire
 - Vérifier le P.A.D. (prêt à diffuser) pour la vidéo et le son
 - Gérer les métadonnées

Montage avec Final Cut Pro X - Cours complet



présentiel



56 h / 8 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir importer, classer puis assembler les plans filmés en respectant les règles de raccords, afin de parvenir à une vidéo finale bien rythmée et avec un maximum de fluidité
- Mixer les différentes catégories de sons enregistrés
- Savoir synchroniser les images et les pistes sonores de la vidéo
- Réaliser les effets spéciaux et titrages nécessaires pour la finalisation de la vidéo
- Être capable d'étalonner les images d'une vidéo et l'exporter

Public

- Professionnel.le de l'image, de la communication, du marketing de contenu, de la formation digitale. Vidéaste. Réalisateur.trice. Intermittent.e du spectacle. Auteur.trice. Graphiste. Passionné.e de l'image.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6885 : "Monter une vidéo de communication en format court"

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 - Final Cut Pro X Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Découvrir l'interface de Final Cut Pro X
 - Acquérir, convertir et importer les médias
 - Assimiler les méthodes de dérushage, les métadonnées et classer les médias
 - Gérer les projets dans le Final Cut Pro X
 - Monter le projet : écrire un plan de montage et réaliser un bout à bout
 - Monter par insertion, ajout, écrasement, superposition
 - Créer des scénarios secondaires
 - Maîtriser la fonction de remplacement avancée et audition
 - Acquérir mes méthodes de trimming, montage par glissement, roll et ripple
 - Maîtriser la fonction Contrôle avancé de vitesse
 - Gérer l'audio dans Final Cut Pro X
 - Maîtriser les différentes formes de transitions vidéo et audio et les plug-in
 - Acquérir des notions d'étalonnage
 - Rendre et exporter à travers divers formats
 - Archiver sa bibliothèque
- **Module 2 - Final Cut Pro X Niveau 2** : 3 jours pour :
 - Apprendre le compositing, l'animation et les effets dans Final Cut Pro X
 - Maîtriser la correction colorimétrique
 - Monter en multicaméra
 - Appréhender la passerelle motion
 - Explorer les effets spéciaux
 - Gérer les spécifiques : import/export XML vers d'autres plateformes
 - Exporter vers compressor

PARCOURS

Montage avec DaVinci Resolve - Cours complet



présentiel



56 h / 8 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir importer, classer puis assembler les plans filmés en respectant les règles de raccords, afin de parvenir à une vidéo finale bien rythmée et avec un maximum de fluidité
- Mixer les différentes catégories de sons enregistrés
- Savoir synchroniser les images et les pistes sonores de la vidéo
- Réaliser les effets spéciaux et titrages nécessaires pour la finalisation de la vidéo
- Être capable d'étalonner les images d'une vidéo et l'exporter

Public

- Professionnel.le de l'image, de la communication, du marketing de contenu, de la formation digitale. Vidéaste. Réalisateur.trice. Intermittent.e du spectacle. Auteur.trice. Graphiste. Passionné.e de l'image.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6885 : "Monter une vidéo de communication en format court"

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 - DaVinci Resolve Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Acquérir les notions de bases
 - Gérer les media et les organiser
 - Dérusher et préparer son workflow
 - Monter l'image grâce aux 3 grands modes de montage : assemblage, insertion et superposition
 - Gérer les éléments sur la timeline
 - Maîtriser les outils de montage
 - Gérer l'audio ainsi que les différentes pistes : mono, stéréo
 - Aborder les effets vidéos comme l'animation des effets par les images clés
 - Créer le titrage et l'habillage
 - Apprendre à étalonner
 - Exporter la vidéo au bon format
- **Module 2 - DaVinci Resolve Niveau 2** : 3 jours pour :
 - Gérer des projets complexes en synchronisant des raccourcis, des interfaces, etc.
 - Maîtriser les effets avancés comme l'animation d'un split screen, le tracking ou la création de ralentis
 - Gérer les masques
 - Savoir mixer les pistes sonores de l'ensemble de la vidéo pour obtenir une unicité
 - Étalonnage avancé. Aborder l'étalonnage 3 voies et secondaire
 - Appréhender Fusion
 - Vérifier le P.A.D. (prêt à diffuser) pour la vidéo et le son
 - Gérer les métadonnées



PARCOURS

Montage et étalonnage

 présentiel

 77 h / 11j

 max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir importer, classer puis assembler les plans filmés en respectant les règles de raccords afin de parvenir à une vidéo finale bien rythmée et avec un maximum de fluidité
- Mixer les différentes catégories de sons enregistrés
- Savoir synchroniser les images et les pistes sonores de la vidéo
- Réaliser les effets spéciaux et titrages nécessaires pour la finalisation de la vidéo
- Être capable d'étalonner les images d'une vidéo et l'exporter

Public

- Toute personne souhaitant s'initier au montage vidéo et être formée aux principes fondamentaux du montage et de l'étalonnage. Professionnel.le de l'image et de la communication. Vidéaste. Réalisateur.trice.. Intermittent.e du spectacle. Technicien.ne.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6885 : "Monter une vidéo de communication en format court"

Programme

Cette formation se compose de 3 modules :

- **Module 1 - Final Cut Pro X Niveau 1** (5 jours)
 - Découverte de l'interface de Final Cut Pro X
 - Acquisition, conversion et importation des media
 - Assimiler les méthodes de dérushage, les métadonnées et classer les medias
 - Gestion des projets dans le Final Cut Pro X
 - Ecrire un plan de montage et réaliser un bout à bout
 - Monter par insertion, ajout, écrasement, superposition,
 - Contrôle avancé de vitesse, ralenti, accélération ou appliquer une vitesse constante ou variable
 - Gestion de l'audio dans Final Cut Pro X
 - Transitions vidéo et audio : les différentes formes de transition et les plug-in
 - Rendre et exporter à travers divers formats
- **Module 2 - Final Cut Pro X Niveau 2** (3 jours)
 - Compositing, animation et effets dans Final Cut Pro X
 - Correction colorimétrique
 - Montage multicaméra
 - Appréhender la passerelle motion
 - Les effets spéciaux : exploration
 - Gestion des spécifiques : compressor
 - Export vers compressor
- **Module 3 : Étalonnage avec DaVinci Resolve** (3 jours)
 - Corrections primaires et secondaires
 - Courbes d'étalonnage
 - Structure nodale
 - Power Window Tracking et stabilisation
 - Custom curves et clipping
 - Effets
 - Les LUT créatifs

Montage et étalonnage avancé

 présentiel

 98 h / 14j

 max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Savoir importer, classer puis assembler les plans filmés en respectant les règles de raccords, afin de parvenir à une vidéo finale bien rythmée et avec un maximum de fluidité
- Mixer les différentes catégories de sons enregistrés
- Savoir synchroniser les images et les pistes sonores de la vidéo
- Réaliser les effets spéciaux et titrages nécessaires pour la finalisation de la vidéo
- Être capable d'étalonner les images d'une vidéo et l'exporter

Public

- Toute personne souhaitant s'initier au montage vidéo et être formée aux principes fondamentaux du montage et de l'étalonnage. Professionnel.le de l'image et de la communication. Vidéaste. Réalisateur.trice.. Intermittent.e du spectacle. Technicien.e.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6885 : "Monter une vidéo de communication en format court"

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1 - Final Cut Pro X Niveau 1** (5 jours)
 - Découverte de l'interface de Final Cut Pro X
 - Acquisition, conversion et importation des médias
 - Assimiler les méthodes de dérushage, les métadonnées et classer les medias
 - Gestion des projets dans le Final Cut Pro X
 - Monter par insertion, ajout, écrasement, superposition
 - Gestion de l'audio dans Final Cut Pro X
 - Transitions vidéo et audio : les différentes formes de transition et les plug-in
- **Module 2 - Final Cut Pro X Niveau 2** (3 jours)
 - Compositing, animation et effets dans Final Cut Pro X
 - Correction colorimétrique
 - Montage multicaméra
 - Appréhender la passerelle motion
 - Les effets spéciaux : exploration
 - Gestion des spécifiques : compressor
 - Export vers compressor
- **Module 3 : Étalonnage avec DaVinci Resolve** (3 jours)
 - Corrections primaires et secondaires
 - Courbes d'étalonnage
 - Structure nodale
 - Custom curves et clipping
 - Effets
 - Les LUT créatifs
- **Module 4 : Montage son avec Adobe Audition.** 3 jours pour :
 - Paramétrer le logiciel
 - Gérer Audition en mode multipiste
 - Assimiler les filtres audio
 - Créer une boucle musicale
 - Mixer un sujet
 - Exporter le son

PARCOURS

Monteur.se truquiste avec Final Cut Pro X et After Effects

 présentiel

 126 h / 18 j

 max 8 pers.



CPF

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

Public

- Toute personne souhaitant s'initier au montage, au compositing, aux effets visuels et à l'animation. Professionnel.le de l'image. Vidéaste. Réalisateur.trice. Intermittent.e du spectacle. Technicien.ne désireux.se d'acquérir les compétences en montage virtuel et effets spéciaux.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur
- Création d'une courte vidéo motion design notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1 - Final Cut Pro X Niveau 1** (5 jours)
 - Découverte de l'interface de Final Cut Pro X
 - Acquisition, conversion et importation des media.
 - Assimiler les méthodes de dérushage, les métadonnées et classer les medias
 - Gérer les projets dans le Final Cut Pro X
 - Monter par insertion, ajout, écrasement, superposition
 - Gestion de l'audio dans Final Cut Pro X
- **Module 2 - Final Cut Pro X Niveau 2** (3 jours)
 - Compositing, animation et effets dans Final Cut Pro X
 - Correction colorimétrique
 - Montage multicaméra
 - Appréhender la passerelle motion
 - Les effets spéciaux : exploration
 - Export vers compressor
- **Module 3 : After Effects Niveau 1** . 5 jours pour :
 - Comprendre les deux principaux modes de création
 - Créer un objet stylisé 2D en utilisant les courbes de bézier
 - Créer et paramétrer un bras articulé. FK et IK
 - Préparer un storyboard pour un film de motion design
 - Créer des titres animés avec After Effects
 - Réaliser un morphing en déplaçant les sommets d'un tracé vectoriel
- **Module 4 : After Effects Niveau 2** (5 jours)
 - Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D
 - Suivi de mouvement et lancer de rayon
 - Systèmes de particules
 - Construire un système de contrôle pour une scène
 - Rendre un film en motion design

Monteur.se truquiste avec Adobe Premiere Pro et After Effects

 présentiel

 126 h / 18 j

 max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de bases et avancées du logiciel de montage vidéo Adobe Première Pro
- Maîtriser les fonctionnalités de base et avancées du logiciel d'animation et effets visuels Adobe After Effects

Public

- Toute personne souhaitant s'initier au montage, au compositing, aux effets visuels et à l'animation. Professionnel.le de l'image. Vidéaste. Réalisateur.trice. Intermittent.e du spectacle. Technicien.ne désireux.se d'acquérir les compétences en montage virtuel et effets spéciaux.

Pré requis

- Maitriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Montage d'une courte vidéo notée par un jury extérieur
- Création d'une courte vidéo motion design notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1 - Adobe Premiere Pro Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Gérer les media et les organiser
 - Drusher et préparer son workflow
 - Assembler, insérer et superposer
 - Gérer les éléments sur la timeline
 - Maîtriser les outils de montage
 - Aborder les effets vidéos comme l'animation des effets par les images clés
- **Module 2 - Adobe Premiere Pro Niveau 2** : 3 jours pour :
 - Maîtriser les effets avancés comme l'animation d'un split screen, le tracking ou la création de ralentis
 - Savoir mixer les pistes sonores de l'ensemble de la vidéo pour obtenir une unicité
 - Étalonnage avancé : Aborder l'étalonnage 3 voies et secondaire.
 - Vérifier du P.A.D. (prêt à diffuser) pour la vidéo et le son
- **Module 3 - After Effects Niveau 1** : 5 jours pour :
 - Comprendre les deux principaux modes de création
 - Créer un objet stylisé 2D en utilisant les courbes de bézier
 - Créer et paramétrer un bras articulé. FK et IK
 - Préparer un storyboard pour un film de motion design
 - Créer des titres animés avec After Effects
 - Réaliser un morphing en déplaçant les sommets d'un tracé vectoriel
- **Module 4 - After Effects Niveau 2** (5 jours)
 - Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D
 - Suivi de mouvement et lancer de rayon
 - Systèmes de particules
 - Construire un système de contrôle pour une scène
 - Rendre un film en motion design

MODULES

Adobe Premiere Pro - Niveau 1



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Assimiler les règles élémentaires du montage et maîtriser les fonctionnalités et les procédures essentielles du logiciel de montage Adobe Premiere Pro
- Être capable de monter un sujet court

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Maîtriser les notions de bases du logiciel** : La vidéo et le son : HD, 4k, etc. Gérer ses médias, les rushs, musiques ou son. Comprendre les métadonnées. Paramétrer un projet et importer des médias natifs.
- **Le montage image** : Présentation des 3 grands modes de montage : assemblage, insertion et superposition. Méthodologie de montage en fonction du type de film. Les fenêtres : Projet, Source, Programme et Séquence.
- **La gestion de l'audio** : Gérer tous types de médias et de pistes : mono, stéréo, les canaux. Le montage son : méthodologie et outils et mixage simple avec les keyframes.
- **Les effets vidéos** : Les transitions vidéo et leurs attributs : Trajectoire (recadrage, etc.), opacité, modification de la vitesse (ralenti et accéléré). Appliquer des effets standards : trajectoire, opacité, recadrage, flou, vitesse, etc.
- **L'étalonnage** : Appréhender les notions d'étalonnage.
- **L'exportation** : L'exportation avec Adobe Premiere Pro et Media Encoder. Comprendre les différents formats et codec d'exportation en fonction des diffusions.

Adobe Premiere Pro - Niveau 2



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les procédures et les outils de montage avancés du logiciel Adobe Première Pro

Pré requis

- Maîtriser les techniques de base du montage avec Adobe Premiere Pro telles que décrites dans le programme de la formation "Adobe Première Pro Niveau 1"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Gestion de projets complexes** : Synchronisation des raccourcis, des interfaces, des préférences avec Adobe Creative Cloud. Le travail en multi-projet avec l'explorateur de médias. Paramètres d'assimilation : copie, proxy, transcodage, etc.
- **Montage professionnel** : Les raccourcis des outils de montage pour être plus performant. Montage d'un multi caméras et synchronisation par l'audio, code temporel, et par une marque.
- **Les effets avancés** : Animation d'un split screen : trajectoire, images clés, béziers, fond uni, etc. Importation des Luts dans le dossier spécifique Adobe Premiere du disque dur et utilisation dans Adobe Premiere Pro.
- **Étalonnage avancé** : Méthodologie de l'étalonnage avancée. Utilisation des outils vidéo (Vectorscope, Waveform, Histogramme, etc.). L'étalonnage 3 voies avec les roues chromatiques et les courbes. L'étalonnage secondaire par zone et par couleur (TSL secondaire). Utilisation des masques d'étalonnage. Vérification du P.A.D (Prêt À Diffuser) pour la vidéo et le son.

Final Cut Pro X - Niveau 1



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- S'initier aux fonctionnalités d'un système de montage virtuel ainsi qu'aux règles élémentaires du montage Final Cut Pro X
- Maîtriser les fonctionnalités principales afin d'être capable de monter un sujet court

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Découverte du logiciel et son interface** : Bibliothèque, événement, projet, navigateur, visualiseur, inspecteur. Créer sa time-line : scénario principale et scénarios secondaires Navigation par les raccourcis claviers.
- **Dérushage et gestion des projets dans le logiciel** : 3 méthodes de classement des médias : Favoris et rejetés, les collections de mots clés et les collections intelligentes.
- **Montage de projets** : Plan de montage : créer un bout à bout. Montage par insertion, ajout, écrasement, superposition, adapter à la zone. Création de scénarios secondaires.
- **Méthodes de trimming et contrôle avancé de vitesse** : Remplacer depuis le début ou la fin et ajouter à audition. Montage par glissement et roll et ripple. Gérer l'accélération et ralenti.
- **Gestion de l'audio** : Analyse et correction automatique des défauts de l'audio. Amélioration automatique de l'audio. Appliquer des effets audios.
- **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.

Final Cut Pro X - Niveau 2



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les procédures et les outils de montage avancés du logiciel Final Cut Pro X

Pré requis

- Maîtriser les techniques de base du montage avec Final Cut Pro X telles que décrites dans le programme de la formation "Final Cut Pro X Niveau 1"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Spécificités de Final Cut Pro X** : Les textes 3D et 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. Gérer les transformations, rotations et les échelles. Animation dans le visualiseur et l'inspecteur. Incrustation fond vert/bleu avancé.
- **Correction colorimétrique** : Analyse et correction automatique avancée. Étalonnage manuel : roues des couleurs, courbes de couleur, courbes de teinte/saturation. Création de formes et masques pour isoler des éléments de l'image.
- **Montage multicam** : Les différentes méthodes de synchronisation. Coupe et passage d'un angle à l'autre dans le visualiseur d'angle. Montage de plans multicam sur la timeline et l'inspecteur.
- **Les effets spéciaux et gestion des spécifiques** : Exploration navigation et animation 2D-3D et l'interface : navigateur, canevas, timeline, etc. Import et Export XML vers les autres plateformes (Logic, DaVinci Resolve, ProTools, etc.) et exporter vers Compressor.

MODULES

DaVinci Resolve - Niveau 1



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités et les procédures essentielles du logiciel de montage DaVinci Resolve, tout en assimilant les règles élémentaires du montage

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Découverte du logiciel et de son interface** : Un logiciel de post-production « tout en un ». L'interface et ses presets. Communication avec les logiciels tiers (Premiere Pro, Final Cut Pro X et autres). Création d'un projet.
- **Dérushage et gestion des projets dans le logiciel** : Les différents modes d'importation. Chutier et sous chutiers. Drapeaux et couleur de plan. Chutiers de mots-clés.
- **Montage de projets** : Les différentes fonctions de montage avec et sans fichiers optimisés. Ajout de clips dans la timeline. Les 3 modes de montage (BAB, Insertion, 3 points ou superposition). Les transitions vidéo.
- **Gestion de l'audio** : Analyse et correction automatique des défauts de l'audio. Amélioration automatique de l'audio. Appliquer des effets audios.
- **L'étalonnage et son interface** : Le viewer, la gallery et réglages de la color page et des palettes. La color page timeline ainsi que les thumbnails de timeline.
- **L'exportation** : Les différents modes d'exportation. Codecs et formats disponibles. Retour vers un logiciel de montage.

DaVinci Resolve - Niveau 2



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les procédures et les outils de montage avancés du logiciel DaVinci Resolve.

Pré requis

- Maîtriser les techniques de base du montage avec DaVinci Resolve telles que décrites dans le programme de la formation [DaVinci Resolve Initiation](#).

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Gestion avancée des projets et des flux de travail** : Création et gestion des timelines complexes avec des outils avancés (stacked timelines, timeline proxy).
- **Montage multicam et synchronisation avancée** : Techniques de montage multicaméra : choix des angles en direct, modifications des coupes après montage.
- **Étalonnage avancé** : Utilisation des courbes avancées : contrôle précis des tons moyens, des ombres et des hautes lumières.
- **Masques et suivi** : Tracking avancé des masques : mouvements complexes, distorsion, ajustement dynamique.
- **Effets avancés avec Fusion** : Suivi de mouvement 2D et 3D : ajout de textes ou éléments en perspective. Création d'effets visuels cinématiques (particules, flares, simulations de lumières).
- **Gestion des métadonnées** : Création de workflows automatisés avec des métadonnées pour des projets complexes.

Montage son avec Adobe Audition



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Assimiler les principales fonctionnalités d'Adobe Audition afin d'améliorer votre montage
- Maîtriser les règles élémentaires du traitement sonore

Pré requis

- Maîtriser un logiciel de montage (DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro X).

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Les principes et découvertes de base** : Notions acoustiques : l'amplitude, différentes échelles de dB. Comprendre les fréquences fondamentales et harmoniques. Paramétrage de la carte son et les réglages audios d'un nouveau fichier.
- **Audition en mode Edition et Multipiste** : Préparation, contrôle des niveaux et enregistrement de données audio. Copier, coller et suppression de données audio. Gérer les fondus et modifications de l'amplitude. Présentation des pistes audio et des pistes auxiliaires. Gestion de l'amplitude et Panoramique de piste. Modifier des clips et fondus et l'enveloppe, Création de splines.
- **Utiliser les filtres** : Égaliseur graphique et paramétrique, réverbération, delay. Comprendre les compresseurs/limiteurs/compresseurs multibandes. Filtres de modulation (chorus, flanger, phasing). Les filtres VST et Isotopes.
- **Création sonore** : Création de boucle musicale. Importation d'une vidéo. Sonorisation (bruitage et ambiance) d'un film court.
- **Mixage et exportation** : La fenêtre mixer et création de pistes d'effets auxiliaires. Automatisation de niveaux et d'effets pour finir par le Mastering. Exportation du projet sous différents formats et codecs audio.

Étalonnage avec DaVinci Resolve



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Comprendre le logiciel DaVinci Resolve. Dominer les corrections colorimétriques d'un sujet vidéo

Pré requis

- Pratiquer et maîtriser un logiciel de montage (DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro X)

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Workflow** : Intégration du logiciel Resolve dans la chaîne de Post-production.
- **Interface du Resolve** : Comprendre les différents outils : login, configuration, browse, conform, étalonnage ou outils de contrôle.
- **Configuration** : Projets, résolutions FHD, 4K. Création et gestion des Proxies. Gestion 4K > FHD, 16/9 > 4/3, des conformations et des LUT 1d, 3D. Configuration des projets et leur gestion.
- **Médias et conformation** : Gestion des médias. Création de timeline avec ou sans EDL/XML et gestion de l'audio.
- **Étalonnage** : Corrections primaires et secondaires. Courbes d'étalonnage et structure nodale. Comprendre la Power Window Tracking et la stabilisation. Exécuter les Custom curves et clipping. Gérer les effets, outil de nettoyage et les LUT créatifs.



MOTION DESIGN 3D

PARCOURS

Motion Design avec After Effects - Cours complet



présentiel



70 h / 10j



max 8 pers.



Objectifs

- Acquérir les fondamentaux et les bases techniques du motion design
- Maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Adobe After Effects pour réaliser une courte vidéo en motion design

Public

- Toute personne souhaitant s'initier et se perfectionner aux effets visuels, à l'animation et maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel. Professionnel.le de la post-production. Vidéaste. Professionnel.le de la communication. Graphiste.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Création d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 : Adobe After Effects Niveau 1** (5 jours)
 - Découverte du logiciel : 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
 - Création d'une composition équilibrée à partir d'éléments vectoriels et bitmap
 - Animations simples par image clés : position, rotation, échelle
 - Interpolation spatiale et temporelle. L'éditeur de graphiques
 - Création et paramétrage d'un bras articulé. FK et IK
 - Préparer un storyboard pour un film de motion design
 - Création de titres animés avec After Effects
 - Les outils de conception graphique dans le logiciel : outils géométriques et plume
 - Les tracés libres : créer une forme personnalisée en utilisant l'outil plume
 - L'espace 3D dans Adobe After Effects. L'axe de la profondeur (Z)
- **Module 2 : Motion design avec Adobe After Effects Niveau 2** (5 jours)
 - Paramètres avancés des lumières et surfaces. Projeter et accepter des ombres
 - Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D
 - Reconstitution de la trajectoire d'une caméra et intégration d'un texte 3D dans un métrage
 - Comprendre le fonctionnement d'un système de particules : émetteur, particules, forces
 - Écrire des expressions automatiques avec l'icône de sélection. Modifier une expression
 - Rendre un film en motion design

Compositing avec After Effects - Cours complet



présentiel



70 h / 10j



max 8 pers.

Objectifs

- Acquérir les fondamentaux et les bases techniques du motion design
- Maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Adobe After Effects pour réaliser un compositing sur After Effects

Public

- Toute personne souhaitant s'initier et se perfectionner aux effets visuels, à l'animation et maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Adobe After Effects. Professionnel.le de la post-production. Vidéaste. Professionnel.le de la communication. Graphiste.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Exercices notés

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 : Adobe After Effects Niveau 1** (5 jours)
 - Découverte du logiciel : 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
 - Création d'une composition équilibrée à partir d'éléments vectoriels et bitmap
 - Animations simples par image clés : position, rotation, échelle
 - Interpolation spatiale et temporelle. L'éditeur de graphiques
 - Création et paramétrage d'un bras articulé. FK et IK
 - Préparer un storyboard pour un film de motion design
 - Création de titres animés avec After Effects
 - Les outils de conception graphique dans le logiciel : outils géométriques et plume
 - Les tracés libres : créer une forme personnalisée en utilisant l'outil plume
 - L'espace 3D dans Adobe After Effects. L'axe de la profondeur (Z)
- **Module 2 : Compositing avec After Effects** (5 jours)
 - Créer une composition à partir d'un métrage. Les codes temporels
 - Modifier l'apparence d'un métrage - les filtres vidéo disponibles dans After Effects
 - Création de masques vectoriels dans After Effects
 - Masquage en chrominance et luminance (chroma et luma keying). L'effet Keylight
 - Suivi de point, rotation et échelle. Application d'une image sur une surface
 - L'approche caméra. Reconstitution de la trajectoire d'une caméra réelle
 - Réaliser et assimiler le matte painting
 - Ajustements finaux pour un composite crédible

PARCOURS

Motion design et compositing avec After Effects - Cours complet



présentiel



105 h / 15 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Acquérir les fondamentaux et les bases techniques du motion design
- Être capable de réaliser un Compositing
- Maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Adobe After Effects pour réaliser une courte vidéo en motion design

Public

- Toute personne souhaitant s'initier et se perfectionner aux effets visuels, à l'animation et maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Adobe After Effects. Professionnel.le de la post-production. Vidéaste. Professionnel.le de la communication. Graphiste.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Création d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Cette formation se compose de 3 modules :

- **Module 1 : Adobe After Effects Niveau 1** (5 jours)
 - Création d'un objet stylisé 2D en utilisant les courbes de bézier
 - Création d'une composition équilibrée à partir d'éléments vectoriels et bitmap
 - Animations simples par image clés : position, rotation, échelle
 - Création de titres animés avec After Effects
 - Les outils de conception graphique dans le logiciel : outils géométriques et plume
 - Les tracés libres : créer une forme personnalisée en utilisant l'outil plume
- **Module 2 : Motion design avec Adobe After Effects Niveau 2** (5 jours)
 - Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D
 - Reconstitution de la trajectoire d'une caméra et intégration d'un texte 3D dans un métrage
 - Comprendre le fonctionnement d'un système de particules : émetteur, particules, forces
 - Écrire des expressions automatiques avec l'icône de sélection. Modifier une expression
- **Module 3 : Compositing avec After Effects** (5 jours)
 - Créer une composition à partir d'un métrage. Les codes temporels
 - Modifier l'apparence d'un métrage - les filtres vidéo disponibles dans After Effects
 - Création de masques vectoriels dans After Effects
 - Masquage en chrominance et luminance (chroma et luma keying). L'effet Keylight
 - L'approche caméra. Reconstitution de la trajectoire d'une caméra réelle
 - Réaliser et assimiler le Matte painting
 - Ajustements finaux pour un composite crédible

Motion Design avec Cinema 4D - Modélisation & Animation 3D

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de base du logiciel 3D Maxon C4D pour mener à bien un projet de modélisation et animation 3D simple : savoir modéliser, créer et appliquer des textures, créer un éclairage, animer une scène, finaliser le rendu de la vidéo 3D produite.

Public

- Toute personne souhaitant s'initier à la modélisation 3D. Graphiste. Designer.se. Architecte. Technicien.ne de la communication visuelle. Webdesigner.se.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Création d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 : Modélisation avec Maxon CINEMA 4D** (5 jours)
 - Interface, navigation, primitives, fenêtres, menus, options
 - Navigation : axes, caméras virtuelles, raccourcis clavier, boutons dédiés
 - Modélisation en NURBS
 - Courbes : tracés, Bézier, B-Splines, primitives 2D
 - Générateurs : surfaces de révolution, extrusions contrôlées, peaux
 - Les canaux d'un matériau : couleur, spécularité, réflexion, transparence, relief
 - Simuler des matières : bois, verre, tissu, métal
 - Environnements : sol, ciel physique, arrière-plan
 - Caméras et options : longueur focale, ouverture de diaphragme, profondeur de champ
- **Module 2 : Animation avec Maxon CINEMA 4D** (5 jours)
 - Animation par images clés : position, rotation, échelle
 - Les courbes de fonction : interpolation spatiale et temporelle
 - Animer les composants d'un modèle polygonal - morphing
 - Création de géométrie avec le module MoGraph : clonage, matrices, fractures, texte
 - Animation contrôlée et aléatoire des objets MoGraph : les effectors
 - Le système de simulation dynamique de Cinema 4D : forces, corps rigides, corps de collision
 - Propriétés affectant le comportement des corps dynamiques : masse, friction, élasticité
 - Forces affectant les particules : vent, turbulence, gravité
 - Rendu des particules. Simulation de fluides : feu, fumée, brouillard



présentiel



70 h / 10 j



max 8 pers.



CPF

PARCOURS

Motion design avec Blender - Modélisation & Animation 3D



présentiel



70 h / 10 j



max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Blender permettant de réaliser une modélisation et une animation simple d'objets en 3D, créer et appliquer des textures, effectuer le rendu.

Public

- Toute personne souhaitant s'initier et se perfectionner aux effets visuels, à l'animation et maîtriser les fonctionnalités essentielles du logiciel Adobe After Effects. Professionnel.le de la post-production. Vidéaste. Professionnel.le de la communication. Graphiste.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.
- Pour passer la certification, la maîtrise d'un logiciel de Motion Design est nécessaire.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Création d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1 : Modélisation 3D avec Blender** (5 jours)
 - Interface, espace 3D et modélisation
 - S'approprier l'espace 3DL
 - Modélisation intermédiaire
 - Édition du maillage avancée
 - Les courbes de bezier et les nurbs, une autre façon de modéliser
 - Les modifieurs, des outils de modélisation non destructif et interchangeable
 - Présentation et installation des addons
 - Les générateurs
 - Les matériaux et les textures
 - Création d'une modélisation exportable sur internet
 - Les principes généraux des moteurs de rendu
- **Module 2 : Animation 3D avec Blender** (5 jours)
 - Présentation des différents types d'animations sur Blender
 - Timeline et dope sheet
 - Animation de caméra et VSE (logiciel de montage)
 - Appréhender la simulation de tissus avec méthode
 - Les collisions entre les simulations de tissus et les objets
 - Interaction entre la simulation et les Force Field
 - Optimisation de la simulation et des objets issue d'une simulation
 - Animer en 2d dans Blender des éléments de motion design
 - Création d'un système de particule en emitter
 - Création d'un système de particule en hair

L'IA générative au service de la Vidéo et du Motion Design



présentiel



21 h / 3 j



max 4 pers.



CPF

Objectifs

- Initier les participants aux outils d'IA générative pour la vidéo et le motion design afin de leur permettre de créer, modifier et optimiser des séquences vidéo grâce à l'IA, tout en intégrant des effets spéciaux automatisés et en améliorant leur workflow professionnel.

Public

- Monteur audiovisuel, motion designer, graphiste

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Création d'une courte vidéo notée par un jury extérieur en visio
- Obtention d'une certification inscrite au Répertoire Spécifique sous le numéro 6887 : "Réaliser une vidéo en motion design"

Programme

Comprendre l'IA générative pour la vidéo

- Définition et principes de l'IA appliquée à la vidéo
- Fonctionnement des modèles IA : diffusion, GANs, transformers
- Présentation des outils : Runway Gen-3, Pika Labs, Sora, Adobe Firefly
- Différences entre IA générative, IA assistée et automatisation

Générer et transformer des vidéos avec l'IA

- Création de vidéos à partir de textes et d'images
- Amélioration des vidéos : upscaling, colorisation, interpolation d'images
- Rotoscoping IA : suppression et modification d'éléments (After Effects, DaVinci Resolve Fusion)
- Génération de vidéos stylisées avec IA (effets artistiques, animations IA)

Effets spéciaux et motion design avec IA

- Animation d'images fixes avec Kaiber, D-ID, AnimateDiff, Pika, Adobe Firefly

Création d'expressions et automatisation dans After Effects avec IA

- Génération automatique de scripts d'expression via ChatGPT, Gemini et autres IA générative de codes
- Optimisation et automatisation du workflow grâce aux expressions créées par IA

Intégration et workflow avancé

- Utilisation de l'IA dans un pipeline de post-production
- Limites et bonnes pratiques de l'IA en production audiovisuelle

Exercice pratique : Création d'une vidéo avec les outils d'IA

- Définition d'un concept et choix des outils IA adaptés
- Expérimentation de génération vidéo à partir de prompts
- Intégration d'éléments graphiques et retouches IA
- Finalisation et export du projet

MODULES

Modélisation 3D avec Cinema 4D



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Apprendre à modéliser des objets en 3D.
- Maîtriser les fonctionnalités de base de Cinema 4D pour mener à bien un projet 3D complet : modéliser des objets, créer et appliquer des textures, mettre en place des lumières et des caméras. Exporter l'image finale

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Découverte du logiciel, interface, navigation, primitives** : Interface : fenêtres, menus, options. Comprendre la navigation : axes, caméras virtuelles, raccourcis clavier, boutons dédiés. Primitives : création et personnalisation de modèles prédéfinis.
- **Modélisation en NURBS** : Créer des courbes : tracés, Bézier, B-Splines, primitives 2D. Comprendre les générateurs : surfaces de révolution, extrusions contrôlées, peaux.
- **Modélisation en Polygons** : Assimiler les modes de travail : point, arrête, polygon. Appréhender les outils spécifiques : couteau, pontage, soudure, dissoudre. Importation et placement d'images de référence.
- **Matériaux et lumières** : Les canaux d'un matériau : couleur, spécularité, réflexion, transparence, relief. Utilisation d'une image comme texture pour un canal. Simuler des matières : bois, verre, tissu, métal. Types et options de lumières : ponctuelle, directionnelle, infinie, surfacique, intensité, atténuation, ombres.
- **Mise en scène** : Comprendre les environnements : sol, ciel physique, arrière-plan. Gérer les caméras et options : longueur focale, ouverture de diaphragme, profondeur de champ et gérer le déplacement de la caméra le long d'une spline.

Animation 3D avec Cinema 4D



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de base de C4D permettant d'animer une scène 3D simple

Pré requis

- Avoir déjà une bonne pratique de Cinema 4D ou avoir suivi la formation "Modélisation 3D avec Cinema 4D"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Animation par images clés** : Animer les propriétés de base d'un objet : position, rotation, échelle. Comprendre les courbes de fonction : interpolation spatiale et temporelle. Animer les composants d'un modèle polygonal - morphing ainsi que la couleur et l'opacité d'un objet.
- **Cinématique inverse et animation réactif** : Animer un objet articulé : cinématique directe et inverse. Gérer la relation driver - driven et les flux de données avec XPresso. Créer des paramètres sur mesure - User Data.
- **MoGraph** : Création de géométrie avec le module MoGraph : clonage, matrices, fractures, texte. Animation contrôlée et aléatoire des objets MoGraph : les effectors. Convertir une trajectoire de mouvement en courbe avec Traceur.
- **Animation dynamique** : Le système de simulation dynamique de Cinema 4D : forces, corps rigides, corps de collision. Comprendre les propriétés affectant le comportement des corps dynamiques : masse, friction, élasticité. Créer des interactions avec des objets composés.
- **Particules et fluides** : Comprendre les émetteurs de particules : taux de naissance, vitesse, direction, diffusion. Appréhender les forces affectant les particules : vent, turbulence, gravité. Rendu des particules. Simulation de fluides : feu, fumée, brouillard.

Modélisation 3D avec Blender



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de base de Blender permettant de réaliser une modélisation simple d'objets en 3D, créer et appliquer des textures, effectuer le rendu.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Interface, espace 3D et modélisation** : Notions fondamentales et méthodologie pour appréhender la 3d en toute sérénité. Interface: Présentation, configuration et organisation de Blender. S'approprier l'espace 3DL. Premiers pas en modélisation
- **Modélisation intermédiaire** : Qu'est-ce que la topologie ? Séparer une sélection, cacher une sélection, intervertir une sélection (...) Édition du maillage avancée. L'outil line, le knife, le bridge, le spin. L'extrude automatique et individuelle
- **Les courbes de bezier et les nurbs, une autre façon de modéliser** : Création et manipulation des courbes de bezier. Extrude 2D et 3D d'une courbe de bezier.
- **Présentation et installation des addons** : A.N.T.Landscape, générateur de terrain procédural. Sapling Tree Gen, générateur d'arbre procédural. Bolt Factory, générateur de vis, de boulons et d'engrenages
- **Des outils supplémentaires de modélisation** : F2, facilite la création de face. Loop Tools, améliore certains outils et ajoute de nouvelles fonctionnalités. Bsurface, créer un maillage à partir d'un tracé.
- **Les matériaux et les textures** : Introduction aux matériaux et aux concepts qui leurs sont propres. Les matériaux dans Blender
- **Quelques notions pour bien choisir son moteur de rendu** : Passage en revue des différents types de lumière (area light, point light, sun et spot light)

Animation 3D avec Blender



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de base de BLENDER permettant de réaliser des animations simples et exporter ces réalisations.

Pré requis

- Avoir suivi la formation "Modélisation 3D avec Blender" ou en témoigner ce niveau.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **L'animation dans Blender** : Présentation des différents types d'animations sur Blender. Timeline et dope sheet. Animer le scale, la rotation et la location d'un objet. Les key frames, comment les utiliser et les modifier. Le graph editor, comment paramétrer une courbe d'animation
- **Animer des modificateurs** : Découverte et animation du modificateur océan. Utiliser et animer un empty pour contrôler le modificateur displace. Créer une boucle d'animation.
- **Animer des textures** : Création d'une texture d'eau animée, style réaliste et style cartoon. Animer un dégradé, un noise, une brick texture, ...
- **Présentation du VSE, l'éditeur de vidéos et de scènes vidéos 3D intégré à Blender** : Comprendre les différents types d'animation de caméra
- **La simulation de tissus** : Tour d'horizon des logiciels de simulation de tissus moderne pour comprendre où se positionne Blender et dans quel cas il est judicieux de l'utiliser
- **Grease pencil et animation 2D** : Animer en 2d dans Blender des éléments de motion design. Outils de dessin, brosses et gomme.
- **Les particules** : Création d'un système de particule en emitter. Création d'un système de particule en hair. Réalisation de plusieurs assets en vue des les utiliser dans notre système de particule

MODULES

Motion Design avec After Effects - Niveau 1



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- S'initier aux fonctionnalités et aux procédures principales d'animation et effets visuels du logiciel Adobe After Effects

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs PC ou Mac. Être familiarisé.e avec le travail sur logiciels simples. La pratique d'un logiciel tel que Photoshop ou Illustrator facilitera l'apprentissage.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **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. Animations simples par image clés : position, rotation, échelle et 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. Comprendre les types d'images clés - lissage à l'approche / éloignement, maintien, déplacement dans le temps. Saisir le parentage et les animations composées. Calques et objets nuls. Création et paramétrage d'un bras articulé. FK et IK. Préparer un storyboard pour un film de motion design.
- **Animation de texte** : Création de titres animés avec After Effects. Application d'un effet sur une partie d'un calque de texte - le sélecteur de plage. Utilisation du sélecteur de plage pour une animation lettre par lettre.
- **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. Les tracés libres : créer une forme personnalisée en utilisant l'outil plume. Réaliser un morphing en déplaçant les sommets d'un tracé vectoriel.
- **Espace 3D et rendus** : Déplacer et faire tourner un calque dans les trois dimensions. Ajouter et animer des lumières et une caméra.

Motion Design avec After Effects - Niveau 2



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les techniques avancées du logiciel Adobe After Effects en animations 3D, moteurs de rendus, systèmes de particules et expressions pour s'initier au motion design

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base du logiciel Adobe After Effects (programme "Motion Design avec After Effects - Niveau 1")

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **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. Réaliser un effet de parallaxe en animant une caméra dans un décor 3D.
- **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.
- **Systèmes de particules** : Comprendre le fonctionnement d'un système de particules : émetteur, 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. Assimiler le générateur de vagues et les ondes radio.
- **Les expressions** : Comprendre les paramètres et les valeurs. Écrire des expressions automatiques avec l'icône de sélection. Modifier une expression. Construire un système de contrôle pour une scène avec les expressions.
- **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.

Compositing avec After Effects



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les effets visuels et le compositing sur le logiciel After Effects
- Enrichir des vidéos ou des réalisations visuelles

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base du logiciel Adobe After Effects (programme "Motion Design avec After Effects - Niveau 1")

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **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. Comprendre les modes de fusion et leur utilisation créative. Modifier la géométrie d'un métrage.
- **Masquage** : Création de masques vectoriels dans After Effects, contours progressifs fixes et à largeur variable. La rotoscopie manuelle : animation du paramètre tracé d'un masque. Amélioration de la couche alpha d'un masque. Masquage par différence, masquage par extraction et en chrominance et luminance (chroma et luma keying). L'effet Keylight.
- **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.
- **Matte painting** : Règles de base du compositing. Comprendre la perspective et la parallaxe. Création d'un environnement 3D numérique. 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.

Animation sur After Effects et DUIK



présentiel



21 h / 3 j



max 6 pers.

Objectifs

- Maîtriser l'extension DUIK du logiciel After Effects dans le but d'animer des personnages.

Pré requis

- La maîtrise d'After Effects est nécessaire pour cette formation ainsi que les points évoqués dans la formation [Motion Design avec After Effects cours complet](#).

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercices pratiques

Programme

- **Introduction à DUIK et Prise en Main** : Présentation du plugin DUIK et de son importance dans le motion design. Installation et configuration du plugin dans After Effects. Vue d'ensemble de l'interface de DUIK. Découverte des outils de base : OCO, les contrôleurs, les squelettes, et les structures d'os. Création d'une première animation simple avec des personnages statiques.
- **Rigging Avancé et Animation** : Approfondissement des fonctionnalités avancées du Rigging dans DUIK. Utilisation des contrôleurs avancés et des connecteurs. Pour créer des mouvements plus complexes. Exploration des options d'animation avancées. Pratique : création d'un Rigging de personnage.
- **Animation de Personnages** : Introduction à l'animation de personnages avec DUIK. Découvertes des cycles de marches et des animations procédurales. Exploration des options de déformation et contrainte pour donner vie à des personnages. Pratique : création d'un cycle de marche procédurale.
- **Cas Pratiques et Projet Final** : Analyse de cas pratiques de motion design utilisant DUIK. Conseils pour optimiser les projets et gérer les performances. Conception et réalisation d'une animation complète en utilisant DUIK. Partage des projets et discussions en groupe.



PAO

NOUVEAUTE !

L'IA au service du graphisme




présentiel /
distanciel


14 h / 2j


max 8 pers.

CPF

Objectifs

- Maîtriser l'utilisation de l'IA au sein des différents logiciels de la suite Adobe.
- Utiliser cette mise à jour majeure à bon escient afin de gagner en efficacité et en productivité.

Public

- Graphiste, motion designer et toute personne utilisant déjà les logiciels de graphisme

Pré requis

- La maîtrise du logiciel Photoshop est nécessaire pour suivre cette formation. Maîtriser l'ensemble des aspects du logiciel évoqués dans le programme Photoshop Bases essentielles.

Modalités d'évaluation

- Test et exercices pratiques

Programme

• Introduction à l'IA dans le Graphisme

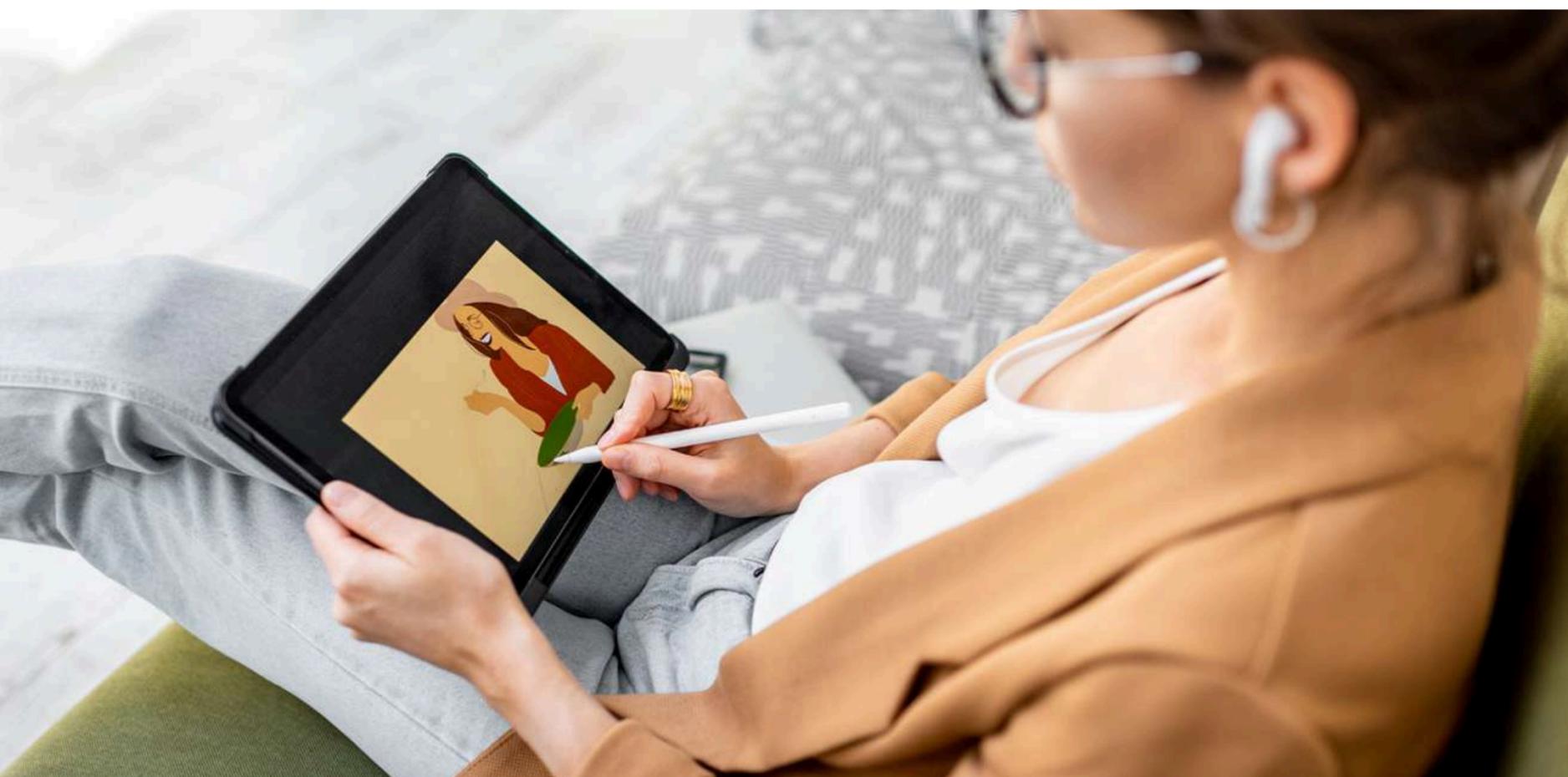
- Présentation des concepts fondamentaux de l'intelligence artificielle appliquée au graphisme.
- Vue d'ensemble des outils d'IA populaires tels que Adobe Firefly, Leonardo AI, Mid- Journey, Dall.e. etc.
- Discussion sur l'impact de l'IA sur le processus créatif.
- Démonstrations pratiques des fonctionnalités de base des outils d'IA.
- Atelier : Exploration des premières créations graphiques assistées par l'IA.

• Créativité et Personnalisation avec l'IA de Adobe

- Approfondissement des fonctionnalités avancées des outils d'IA d'adobe pour la création graphique.
- Intégration de l'IA dans un workflow de création graphique avec Adobe Photoshop.
- Atelier : Création d'un mattepainting en utilisant l'IA d'adobe Photoshop.

• Intégration de l'IA dans un Flux de Travail

- Intégration du mattepainting dans les logiciels un logiciel de compositing.
- Conseils et meilleures pratiques pour maximiser l'efficacité du workflow.
- Projet final : Conception d'un projet graphique complet en utilisant activement l'IA.
- Présentation des projets et rétroaction de groupe.



PARCOURS

Graphisme - Cours complet


présentiel


161 h / 23 j


max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Acquérir les fondamentaux et les bases techniques indispensables pour débiter en graphisme
- Être opérationnel.le rapidement sur les 3 logiciels : Adobe Photoshop, InDesign et Illustrator pour acquérir les techniques de réalisation de visuels et documents (plaquettes, affiches et flyers, newsletters) et être en mesure de créer une identité visuelle
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images
- Créer, produire et préparer des documents destinés à l'impression professionnelle, en utilisant des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur spécialisés

Public

- Toute personne ayant besoin, dans l'exercice de sa profession (communication, publicité, marketing, merchandising, webdesign, événementiel, stylisme, etc.) ou pour créer et développer son entreprise ou son activité de free-lance

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Création d'une charte graphique complète
- Obtention d'une qualification CPFPP (Certificat Professionnel de la Fédération de la Formation Professionnelle)

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1** : Photoshop – Cours complet. 8 jours pour :
 - Connaître les principes techniques d'une image
 - Gérer la correction colorimétrique de l'image
 - Comprendre et utiliser les calques
 - Travailler avec du contour progressif
 - Appréhender les principaux formats d'images
 - Utiliser des filtres pour la correction d'image
 - Gérer les masques de fusion (notion de détournement bitmap)
 - Travailler en non-destructif (notions avancées)
- **Module 2** : Illustrator - Cours complet. 5 jours pour :
 - Comprendre l'image bitmap (avec des pixels) et l'image vectorielle
 - Connaître les autres outils de sélection (baguette magique et lasso)
 - Déplacer, dupliquer, aligner et combiner les objets vectoriels
 - Comprendre l'intérêt et l'utilisation des calques dans Illustrator
 - Comprendre le mode colorimétrique suivant le type de document
 - Intégrer les textes (approfondissement)
 - Comprendre la palette Glyphes et la vectorisation dynamique
- **Module 3** : InDesign - Cours complet. 5 jours pour :
 - Comprendre l'outil de mise en page pour la PAO print et/ou numérique
 - Créer, manipuler, gérer les blocs texte et image
 - Comprendre les modes colorimétriques (spécificité du CMJN)
 - Appréhender les contours progressifs dégradé et autres effets
 - Comprendre la palette Glyphes
 - Réaliser des mises en page avancées
- **Module 4** : Identité visuelle. 5 jours pour :
 - Apprendre les racines de l'identité visuelle
 - Apprendre les influences du design contemporain
 - Comprendre la notion d'identité visuelle et de charte graphique
 - Comprendre les principes fondamentaux de l'identité visuelle
 - Concevoir une identité visuelle - les méthodologies
 - Réaliser une stratégie de création
 - Créer des éléments de la charte graphique

Infographiste avec Photoshop, Illustrator et InDesign


présentiel


105 h / 15 j


max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Acquérir les fondamentaux et les bases techniques indispensables pour débiter en graphisme
- Être opérationnel.le rapidement sur les 3 logiciels : Adobe Photoshop, InDesign et Illustrator pour acquérir les techniques de réalisation de visuels et documents (plaquettes, affiches et flyers, newsletters), et être en mesure de créer une identité visuelle

Public

- Toute personne ayant besoin, dans l'exercice de son métier (communication, publicité, marketing, merchandising, etc.) d'acquérir des compétences en graphisme avec les logiciels PAO et d'acquérir les techniques de base pour la communication visuelle.
- Artiste-auteur.e. Intermittent.e.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Tests en ligne automatisés s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques et permettant l'évaluation des compétences. Ces tests sont soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir chacune des certifications.

Programme

Cette formation se compose de 3 modules :

- **Module 1** : Photoshop – Cours complet. 5 jours pour :
 - Connaître les principes techniques d'une image
 - Apprendre la correction colorimétrique de l'image
 - Comprendre et utiliser les calques
 - Travailler avec du contour progressif
 - Appréhender les principaux formats d'images
 - Utiliser les filtres pour la correction d'image
 - Utiliser le logiciel Photomerge
 - Optimiser pour le web (les formats du web : jpeg, gif, png, etc.)
- **Module 2** : Illustrator – Cours complet. 5 jours pour :
 - Comprendre l'image bitmap (avec des pixels) et l'image vectorielle
 - Connaître les autres outils de sélection (baguette magique et lasso)
 - Déplacer, dupliquer, aligner et combiner les objets vectoriels
 - Comprendre l'intérêt et l'utilisation des calques dans Illustrator
 - Appréhender le mode colorimétrique suivant le type de document
 - Intégrer les textes dans Adobe Illustrator (approfondissement)
 - Comprendre la palette Glyphes et la vectorisation dynamique dans Illustrator
- **Module 3** : InDesign - Cours complet. 5 jours pour :
 - Comprendre l'outil de mise en page pour la PAO print et/ou numérique
 - Créer, manipuler, gérer les blocs texte et image dans InDesign
 - Comprendre les modes colorimétriques (spécificité du CMJN)
 - Appréhender les contours progressifs en dégradé et autres effets
 - Comprendre la palette Glyphes
 - Réaliser des mises en page avancées

PARCOURS

Infographiste avec Photoshop et Illustrator

 présentiel

 70 h / 10 j

 max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Maîtriser la retouche d'images sur Photoshop et la création vectorielle sur Illustrator
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Public

- Graphiste. Opérateur.trice PAO. Designer.euse. Vidéaste ayant besoin de préparer des animations. Responsable communication. Responsable publicité ou marketing.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Tests en ligne automatisés s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques et permettant l'évaluation des compétences. Ces tests sont soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir chacune des certifications.

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1** : Photoshop – Cours complet. 5 jours pour :
 - Ouvrir, redimensionner et recadrer une image
 - Connaître les principes techniques d'une image
 - Connaître les modes colorimétriques : RVB, CMJN, etc. et leur correction
 - Utiliser les réglages non destructifs (calques de réglage)
 - Appréhender les réglages ajustant la luminosité, les contrastes, le point blanc et le point noir, etc.
 - Appréhender les notions de calques (notion de plans)
 - Travailler avec du contour progressif
 - Connaître les quelques outils principaux
 - Optimiser pour le web (les formats du web : jpeg, gif, png, etc.)
 - Travailler en non destructif (premières notions)
 - Connaître les objets dynamiques pour filtres dynamiques
 - Connaître le vectoriel de Photoshop
 - Travailler avec les modes de fusion (notions de base)
 - Utiliser les filtres pour la retouche d'images
- **Module 2** : Illustrator – Cours complet. 5 jours pour :
 - Comprendre l'image bitmap (avec des pixels) et l'image vectorielle
 - Connaître les autres outils de sélection (baguette magique et lasso)
 - Déplacer, dupliquer, aligner et combiner les objets vectoriels
 - Comprendre l'intérêt et l'utilisation des calques dans Illustrator
 - Comprendre le mode colorimétrique suivant le type de document
 - Intégrer les textes dans Adobe Illustrator (approfondissement)
 - Connaître la palette Glyphes et la vectorisation dynamique dans Illustrator
 - Comprendre la vectorisation dynamique dans Illustrator
 - Réaliser des dessins vectoriels complexes
 - Connaître les différents types de travaux réalisés (à titre indicatif, non exclusif)

Infographiste avec Photoshop et InDesign

 présentiel

 70 h / 10 j

 max 8 pers.



CPF

Objectifs

- Maîtriser la retouche d'images sur Photoshop et la mise en page sur InDesign
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images
- Créer, produire et préparer des documents destinés à l'impression professionnelle, en utilisant des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur spécialisés

Public

- Graphiste. Opérateur.trice PAO. Designer.euse. Vidéaste ayant besoin de préparer des animations. Responsable communication. Responsable publicité ou marketing.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Tests en ligne automatisés s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences. Ces tests sont soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir chacune des certifications.

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1** : Photoshop – Cours complet. 5 jours pour :
 - Ouvrir, redimensionner et recadrer une image
 - Connaître les principes techniques d'une image
 - Connaître les modes colorimétriques : RVB, CMJN, etc. et leur correction
 - Utiliser les réglages non destructifs (calques de réglage)
 - Appréhender les réglages ajustant la luminosité, les contrastes, le point blanc et le point noir, etc.
 - Appréhender les notions de calques (notions de plans)
 - Travailler avec du contour progressif
 - Connaître les quelques outils principaux
 - Optimiser pour le web (les formats du web : jpeg, gif, png, etc.)
 - Travailler en non destructif (premières notions)
 - Connaître les objets dynamiques pour filtres dynamiques
 - Connaître le vectoriel de Photoshop
 - Travailler avec les modes de fusion (notions de base)
 - Utiliser les filtres pour la retouche d'images
- **Module 2** : InDesign – Cours complet. 5 jours pour :
 - Comprendre l'outil de mise en page pour la PAO print et/ou numérique
 - Créer, manipuler, gérer les blocs texte et image dans InDesign
 - Apprendre les modes colorimétriques (spécificité du CMJN)
 - Appréhender les contours progressifs en dégradé et autres effets
 - Comprendre la palette Glyphes
 - Se servir des repères
 - Déplacer, dupliquer, aligner des blocs
 - Connaître les principes de base pour la mise en page
 - Connaître les typologies de mise en page
 - Gérer les repères/grilles
 - Réaliser des mises en page avancées

MODULES

CPF

Photoshop - Niveau 1



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctions de base du logiciel Adobe Photoshop
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base de l'ordinateur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Découvrir le logiciel et l'espace de travail Photoshop.
- **Préparer et diagnostic de l'image** : Ouvrir, redimensionner et recadrer une image. Assimiler l'histogramme, le contraste, l'exposition.
- **La correction colorimétrique de l'image** : Présentation des réglages (menu image). Utiliser les réglages non destructifs (calques de réglage). Les réglages ajustant la luminosité, les contrastes, le point blanc et le point noir, etc.
- **Comprendre et utiliser les calques** : Notions de calques (notion de plans). Dupliquer, supprimer, verrouiller ou déplacer un calque.
- **Les bases de la retouche d'image** : Utiliser les outils tampon, correcteur, correcteur localisé, pièce et déplacement, basé sur le contenu et les outils de retouches locales (goutte d'eau, éponge, netteté, densité – et +, etc.)
- **Travailler en non destructif (premières notions)** : Travailler avec des calques de réglages, échantillonner les calques inférieurs (retouche). Comprendre les masques de fusion (notion de détourage bitmap).

Photoshop - Niveau 2



présentiel



14 h / 2 j



max 8 pers.

Objectifs

- Approfondir l'utilisation de Photoshop pour corriger une photographie. Introduction au photomontage ou compositing simple
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir suivi avec succès la formation "Photoshop - Niveau 1" ou d'en maîtriser le contenu

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Le vectoriel de Photoshop** : Connaître la palette tracés. Combiner plusieurs tracés. Comprendre les calques de formes ainsi que le détourage à la plume (masque vectoriel).
- **Aller plus loin avec les calques** : Assimiler le masque d'écrêtage et lier des calques. Travailler avec les modes de fusion (notions de base).
- **Photoshop productif (base)** : Savoir utiliser le Photomerge et créer une planche de contact.
- **Photoshop multimédias** : Réussir à optimiser pour le web (les formats du web : jpeg, gif, png, etc.). Utiliser les palettes Animation (gif) et Montage (en bref). Savoir organiser et découper un Design web (outil tranche) et gérer l'exportation.
- **Rendus** : Réaliser un photomontage de complexité intermédiaire et retoucher un portrait ou une maquette de newsletter.

Photoshop - Niveau 1 & 2



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser tous les outils du logiciel Adobe Photoshop pour gagner en esthétique et réaliser des projets compositing en toute autonomie
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base de l'ordinateur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Découvrir le logiciel et l'espace de travail Photoshop.
- **Préparer et diagnostic de l'image** : Ouvrir, redimensionner et recadrer une image. Assimiler l'histogramme, le contraste et l'exposition.
- **La correction colorimétrique de l'image** : Présentation des réglages (menu image). Utiliser les réglages non destructifs (calques de réglage). Les réglages ajustant la luminosité, les contrastes, le point blanc et le point noir, etc.
- **Comprendre et utiliser les calques** : Les notions de calques (notion de plans). Dupliquer, supprimer, verrouiller ou déplacer un calque.
- **Les bases de la retouche d'image** : Utiliser les outils tampon, correcteur, correcteur localisé, pièce et déplacement, basé sur le contenu et les outils de retouche locale (goutte d'eau, éponge, netteté, densité – et +, etc.).
- **Travailler en non destructif (premières notions)** : Travailler avec des calques de réglages, échantillonner les calques inférieurs (retouche). Comprendre les masques de fusion (notion de détourage bitmap).

- **Le vectoriel de Photoshop** : Connaître la palette tracés. Combiner plusieurs tracés. Comprendre les calques de formes ainsi que le détourage à la plume (masque vectoriel).
- **Aller plus loin avec les calques** : Assimiler le masque d'écrêtage et lier des calques. Travailler avec les modes de fusion (notions de base).
- **Photoshop productif (bases)** : Savoir utiliser le Photomerge et créer une planche de contact.
- **Photoshop multimédias** : Réussir à optimiser pour le web (les formats du web : jpeg, gif, png, etc.). Utiliser les palettes Animation (gif) et Montage (en bref). Savoir organiser et découper un Design Web (outil tranche) et exportation.
- **Rendus** : Réaliser un photomontage de complexité intermédiaire et retoucher un portrait ou une maquette de newsletter.

MODULES

CPF

Photoshop - Niveau 3



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser tous les outils du logiciel Adobe Photoshop pour gagner en esthétique
- Réaliser des projets compositing en toute autonomie
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images.

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir suivi avec succès la formation "Photoshop – Niveau 1"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Outils et fonctions supplémentaires du logiciel** : Maîtriser le panneau « source de duplication » avec tampon. Créer des motifs (remplissage, calque de motif, tampon de motif). Gérer la transformation basée sur le contenu. Gérer l'outil correction de la perspective par recadrage.
- **Sélection et détourage - aller plus loin** : Mémoriser et récupérer une sélection. Utiliser le «mode masque» et l'interface «sélectionner et masquer». Assimiler le détourage avec les couches RVB et combiner les techniques : détourage à la plume vers le masque de fusion puis améliorer le masque avec «sélectionner et masquer».
- **Travailler en non-destructif (notions avancées) et aller plus loin avec les filtres** : Utiliser toutes les possibilités des objets dynamiques et les masques de filtre dynamique. Gérer les filtres de déformation, d'esthétique, pixelisation et les autres filtres utiles (nuage, halo, ajout de bruit, réduction de bruit, antipoussière, etc.) avec la combinaison de la galerie de filtres.
- **Photoshop productif (notions avancées)** : Utiliser les scripts et traitements par lots et autres processus d'images automatisés (charger les images dans une pile). Gérer la fusion HDR (profil Photo).
- **Illustration avec Photoshop** : dessiner avec les brosses, et créer une brosse et des motifs personnalisés.

Photoshop - Cours complet



présentiel



56 h / 8 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctions de base du logiciel Adobe Photoshop
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Pour suivre cette formation, une bonne maîtrise de l'outil informatique est requise

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Tests en ligne automatisés s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques permettant l'évaluation des compétences. Ces tests sont soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Découvrir le logiciel et l'espace de travail Photoshop.
- **Préparer le diagnostic de l'image** : Ouvrir, redimensionner et recadrer une image. Assimiler l'histogramme, le contraste et l'exposition.
- **La correction colorimétrique de l'image** : Présentation des réglages (menu image). Utiliser les réglages non destructifs (calques de réglage).
- **Comprendre et utiliser les calques** : Les notions de calques (notion de plans). Dupliquer, supprimer, verrouiller ou déplacer un calque.
- **Travailler en non destructif (premières notions)** : Travailler avec des calques de réglages. Échantillonner les calques inférieurs (retouches).
- **Le vectoriel de Photoshop** : Appréhender la palette tracés. Combiner plusieurs tracés. Comprendre les calques de formes ainsi que le détourage à la plume (masque vectoriel).
- **Aller plus loin avec les calques** : Assimiler le masque d'écrêtage et lier des calques. Travailler avec les modes de fusion (notions de base).

- **Photoshop productif (bases)** : Savoir utiliser Photomerge et créer une planche de contact.
- **Photoshop multimédias** : Réussir à optimiser pour le web. Utiliser les palettes Animation (gif) et Montage (en bref). Savoir organiser, découper un design web (outil tranche) et l'exporter.
- **Rendus** : Réaliser un photomontage de complexité intermédiaire et retoucher un portrait ou une maquette de newsletter.
- **Outils et fonctions supplémentaires du logiciel** : Maîtriser le panneau «source de duplication» avec tampon. Créer des motifs (remplir, calque de motif, tampon de motif). Gérer la transformation basée sur le contenu. Gérer l'outil correction de la perspective par recadrage.
- **Sélection et détourage - aller plus loin** : Mémoriser, récupérer une sélection, utiliser le « mode masque » et l'interface « Sélectionner et masquer ». Assimiler le détourage avec les couches RVB et combiner les techniques de détourage à la plume vers le masque de fusion, puis améliorer le masque avec « sélectionner et masquer ».
- **Travailler en non-destructif (notions avancées) et aller plus loin avec les filtres** : Utiliser toutes les possibilités des objets dynamiques et les masques de filtre dynamique. Gérer les filtres de déformation, d'esthétique, pixelisation et les autres filtres utiles (nuage, halo, ajout de bruit, réduction de bruit, antipoussière, etc.) avec la combinaison de la galerie de filtres.
- **Photoshop productif (notions avancées)** : Utiliser les scripts et traitements par lots et autres processus d'images automatisés (charger les images dans une pile). Gérer la fusion HDR (profil Photo).
- **Illustration avec Photoshop** : Dessiner avec les brosses et créer une brosse et des motifs personnalisés.

MODULES

CPF

Illustrator - Niveau 1



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctions essentielles d'Adobe Illustrator dans sa fonction principale : le dessin vectoriel
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base de l'ordinateur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Découvrir l'image bitmap (avec des pixels) et l'image vectorielle. Présentation rapide des principaux outils et palettes. Appréhender la notion d'espace de travail.
- **L'objet vectoriel et les formes vectorielles de base** : Comprendre la forme vectorielle et le point d'ancrage (type sommet ou courbe). Gérer le vecteur et la poignée de direction, etc. Créer des formes simple : un rectangle, une ellipse, un polygone et un triangle avec l'outil polygone.
- **Déformer, transformer l'objet vectoriel et jouer sur les différents plans** : Les outils de transformation : rotation, miroir, mise à l'échelle et déformation. Découvrir la palette transformation. Maîtriser le menu disposition : mettre au premier plan, en arrière plan, etc.
- **Gestion des images dans Illustrator et mieux organiser son travail en se servant des calques** : Savoir importer une image et utiliser la palette lien (lien d'une image, intégrer une image). Comprendre l'intérêt et l'utilisation des calques et sous calques dans Illustrator.
- **Réaliser des dessins vectoriels simples** : Savoir réaliser les logos, cartographie-infographie, signalétique, stylisme de mode, tatouage, illustration, etc.

Illustrator - Niveau 2



présentiel



14 h / 2 j



max 8 pers.

Objectifs

- Approfondir vos techniques en dessin vectoriel en utilisant les fonctions évoluées d'Adobe Illustrator
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Cette formation nécessite des bases sur Illustrator ou d'avoir suivi la formation "Illustrator - Niveau 1"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Travailler avec des dégradés et des masques dans Illustrator** : Comprendre et maîtriser le dégradé de forme et l'outil filet de dégradé. Gérer les masques d'écrêtage et d'opacité.
- **Gérer les palette Transparence, Aspect et Symbole** : Jouer sur l'opacité et les modes de fusion. Travailler avec plusieurs fonds et contours en gérant les effets. Assimiler l'intérêt de travailler avec des symboles.
- **La gestion des couleurs dans Illustrator** : Comprendre le mode colorimétrique suivant le type de document. Créer et importer une bibliothèque de nuances. Saisir la notion et utilisation de couleur globale et les différentes palettes de couleurs.
- **Travailler en volume dans Illustrator** : Appréhender l'effet 3D et l'outil grille de perspective. Différents modes de vectorisation.
- **Réaliser des dessins vectoriels complexes** : Savoir réaliser des logos avec dégradés, boutons web effet aqua ou autres cartographie-infographie avancées.

Illustrator - Cours complet



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les techniques en dessin vectoriel en utilisant toutes les fonctions d'Adobe Illustrator
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir une bonne maîtrise de l'outil informatique en règle générale

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Découvrir l'image bitmap (avec des pixels) et l'image vectorielle. Présentation rapide des principaux outils et palettes, notion d'espace de travail
- **L'objet vectoriel et les formes vectorielles de base** : Comprendre la forme vectorielle et le point d'ancrage (type sommet ou courbe). Gérer le vecteur et la poignée de direction, etc. Créer des formes simple un rectangle, une ellipse, un polygone et un triangle avec l'outil polygone.
- **Déformer, transformer l'objet vectoriel et jouer sur les différents plans** : Les outils de transformation rotation, miroir, mise à l'échelle et déformation. Découvrir la palette transformation. Maîtriser le menu disposition : mettre au premier plan, en arrière plan, etc.
- **Gestion des images dans Illustrator et mieux organiser son travail en se servant des calques** : Savoir importer une image et utiliser la palette lien : lien d'une image et intégrer une image. Comprendre l'intérêt et utilisation des calques et sous calques dans Illustrator.
- **Réaliser des dessins vectoriels simples** : Savoir réaliser logo, cartographie-infographie, signalétique, stylisme de mode, tatouage, illustration, etc.

- **Travailler avec des dégradés et les masques dans Illustrator** : Comprendre et maîtriser le dégradé de forme et l'outil filet de dégradé. Gérer les masques d'écrêtage et d'opacité.
- **Gérer les palettes Transparence, Aspect et Symbole** : Jouer sur l'opacité et les modes de fusion. Travailler avec plusieurs fonds et contours en gérant les effets. Assimiler l'intérêt de travailler avec des symboles.
- **La gestion des couleurs dans Illustrator** : Comprendre le mode colorimétrique suivant le type de document. Créer et importer une bibliothèque de nuances. Saisir la notion et l'utilisation de couleur globale et les différentes palettes de couleurs.
- **Travailler en volume dans Illustrator** : Appréhender l'effet 3D et l'outil grille de perspective. Connaître les différents modes de vectorisation.
- **Réaliser des dessins vectoriels complexes** : Savoir réaliser des logos avec dégradés, boutons web effet aqua ou autres cartographie-infographie avancées.

MODULES

CPF

InDesign - Niveau 1



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de base du logiciel InDesign
- Créer, produire et préparer des documents destinés à l'impression professionnelle, en utilisant des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur spécialisés

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base de l'ordinateur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Découvrir InDesign et comprendre son utilisation** : Comprendre l'outil de mise en page pour la PAO print et/ou numérique. Présentation de l'interface : les menus, les outils, la barre de contrôle, les palettes, etc.
- **Prise en main de base** : Créer, manipuler, gérer les blocs texte et image dans InDesign. Comprendre les spécificités des différents blocs ainsi que les formes graphiques.
- **Gérer ses images dans InDesign** : Assimiler les principaux formats d'images utilisés ainsi que les modes colorimétriques (spécificité du CMJN).
- **Travailler le texte et la typographie** : Gérer les palettes Caractère et Paragraphe. Comprendre les principaux attributs par le panneau de contrôle. Initiation à la typographie et à la lisibilité d'un texte.
- **Organiser sa mise en page dans InDesign** : Savoir se servir des repères : déplacer, dupliquer, aligner des blocs. Gérer les principes de base pour la mise en page et créer un document multi-pages.
- **Réaliser des mises en page avancées – InDesign productif** : Être en capacité de gérer l'habillage de textes, les options de bloc de texte et le chainage de blocs de texte.

InDesign - Niveau 2



présentiel



14 h / 2 j



max 8 pers.

Objectifs

- Se perfectionner dans la mise en page de document élaboré avec le logiciel InDesign
- Créer, produire et préparer des documents destinés à l'impression professionnelle, en utilisant des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur spécialisés

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir une bonne maîtrise de l'outil informatique et de maîtriser le programme de la formation "InDesign - Niveau 1"

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Réaliser des mises en page avancées – Indesign productif** : Maîtriser les fonctions d'automatisation de mise en page ainsi que la création et l'application de gabarits (panneau pages). Apprendre à libérer un ou des éléments de gabarit ainsi que la pagination automatique.
- **Réaliser et gérer des documents multi-pages** : Assimiler Les éléments récurrents de la maquette : gestion des planches (ou pages en vis-à-vis). Créer les feuilles de styles (caractère-paragraphe-objet) et maîtriser le rôle des gabarits dans un document multipages.
- **Perfectionnement sur les outils** : Gérer les repères/grilles. Créer et appliquer une grille de ligne de base. Utiliser les outils vectoriels et les spécificités d'importations PSD et AI. Réussir à importer multiples images et appréhender les options de calques d'objet.
- **Pratique** : Créer des documents de communication monopage ou recto-verso (cartes de visites, flyers, affiches) et en « volets » (3-volets, plaquettes 4 pages) ainsi que des documents multi-pages (brochures, fascicules, etc.).

InDesign - Cours complet



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les fonctionnalités de base du logiciel InDesign
- Créer, produire et préparer des documents destinés à l'impression professionnelle, en utilisant des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur spécialisés

Pré requis

- Connaître les fonctionnalités de base de l'ordinateur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Découvrir InDesign et comprendre son utilisation** : Comprendre l'outil de mise en page pour la PAO print et/ou numérique. Présentation de l'interface : les menus, les outils, la barre de contrôle, les palettes, etc.
- **Prise en main de base** : Créer, manipuler, gérer les blocs texte et image dans InDesign. Comprendre les spécificités des différents blocs ainsi que les formes graphiques.
- **Gérer ses images dans InDesign** : Assimiler les principaux formats d'images utilisés ainsi que les modes colorimétriques (spécificité du CMJN).
- **Travailler le texte et la typographie** : Gérer les palettes Caractère et Paragraphe. Comprendre les principaux attributs par le panneau de contrôle. Initiation à la typographie et à la lisibilité d'un texte.
- **Organiser sa mise en page dans InDesign** : Savoir se servir de repères : déplacer, dupliquer, aligner des blocs. Gérer les principes de base pour la mise en page et créer un document multi-pages.
- **Réaliser des mises en page avancées - InDesign productif** : Être en capacité de gérer l'habillage de texte, les options de bloc de texte et le chainage de blocs de texte.

- **Réaliser des mises en page avancées – Indesign productif** : Maîtriser les fonctions d'automatisation de mise en page ainsi que la création et application de gabarits (panneau pages). Apprendre à libérer un ou des éléments de gabarit ainsi que la pagination automatique.
- **Réaliser et gérer des documents multi-pages** : Assimiler Les éléments récurrents de la maquette : gestion des planches ou pages en vis-à-vis. Créer les feuilles de styles (caractère-paragraphe-objet) et maîtriser le rôle des gabarits dans un document multipages.
- **Perfectionnement sur les outils** : Gérer les repères/grilles. Créer et appliquer une grille de ligne de base. Utiliser les outils vectoriels et les spécificités d'importations PSD et AI. Réussir à importer multiples images et appréhender les options de calques d'objet.
- **Pratique** : Créer des documents de communication monopage ou recto-verso (cartes de visites, flyers, affiches) et en « volets » (3-volets, plaquettes 4 pages) ainsi que des documents multi-pages (brochures, fascicules, etc.).

MODULES

Création d'identité visuelle



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Perfectionner sa pratique des logiciels Adobe Photoshop, InDesign et Illustrator pour réaliser logo, identité visuelle, affiche et flyer

Pré requis

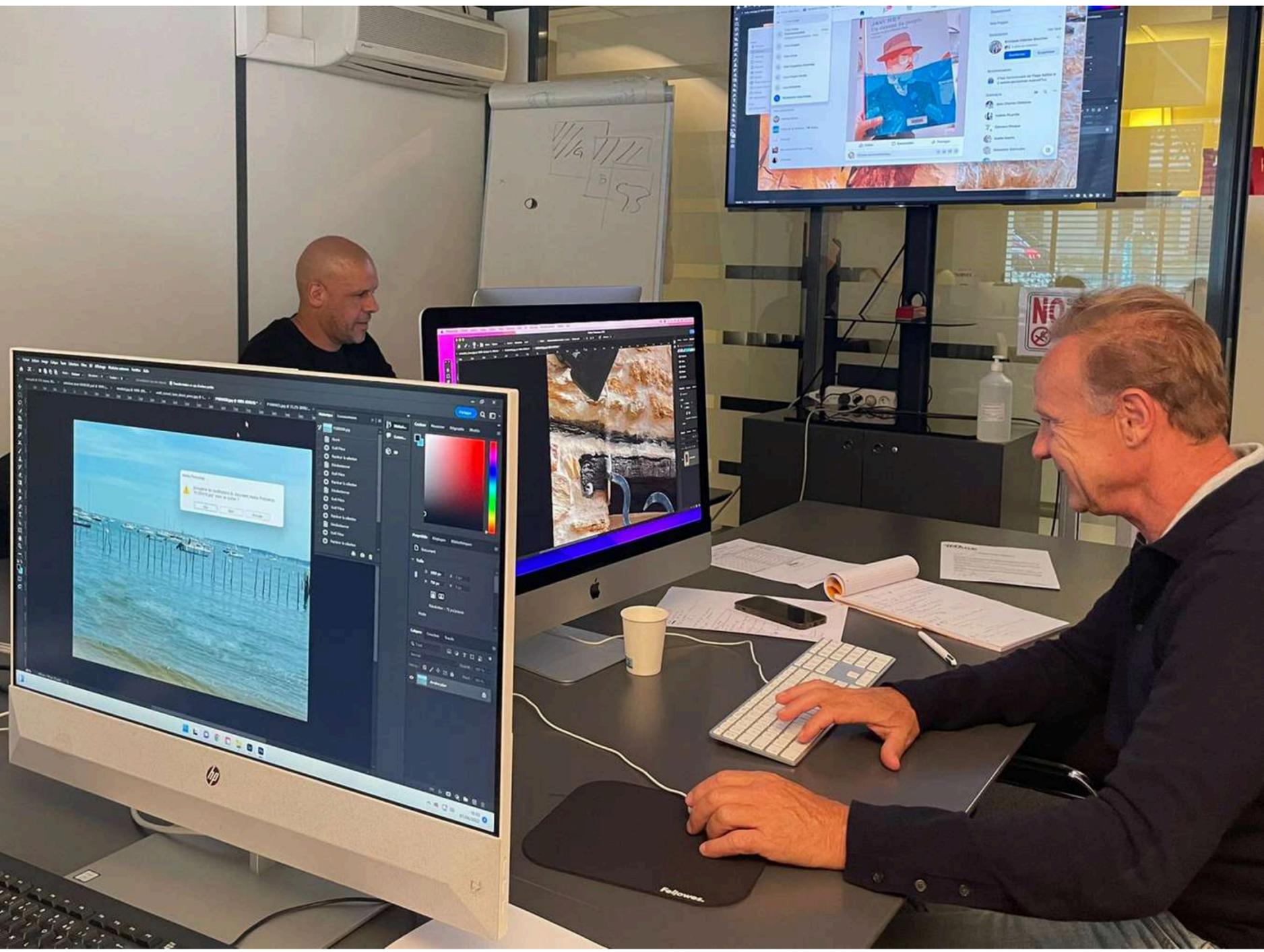
- Connaître les fonctionnalités de base de l'ordinateur

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Exercice et test final

Programme

- **Qu'est-ce qu'une identité visuelle et les racines de l'identité visuelle** : Brève histoire et influences du design. Comprendre le lien entre identité visuelle et charte graphique. Les principes fondamentaux de l'identité visuelle de marque.
- **Interpréter les couleurs, la typographie et lire l'image** : Comprendre la psychologie et l'harmonie des couleurs. Analyser et évaluer la qualité d'une photographie et/ou d'une image. Gérer les cadrages et les compositions (règles des tiers, nombre d'or).
- **Concevoir une identité visuelle - méthodologies** : Réaliser une stratégie de création (analyse de la demande client et de la cible, réflexion). Réaliser un moodboard (planche tendance).
- **L'affiche de A à Z** : Apprendre l'affiche d'hier à aujourd'hui. Les différents types d'affiche (publicitaire, propagande, culturelle, etc.). L'affiche dans tous ses états : organisation, lecture graphique, composition et message.
- **Réalisation d'une charte graphique** : Créer un logo, les éléments de la charte graphique et le mock-up complet.





PHOTO

PARCOURS

Photographe avec vidéo réflex



présentiel



161 h / 23 j



max 6 pers.



Objectifs

- Maîtriser les techniques manuelles et semi-automatique des appareils photo reflex
- Acquérir une connaissance des règles d'optique, de composition et de contrôle de l'image, de l'éclairage continu et de la prise de vues en reportage
- Maîtriser les techniques d'éclairage artificiel pour de la prise de vue en studio
- Apprendre la technique de tournage sur appareil photo réflex, et réaliser un montage basique avec un logiciel de montage
- Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel de retouche d'image, Adobe Photoshop

Public

- Toute personne souhaitant apprendre les techniques professionnelles du métier de photographe et vidéaste
- Personne souhaitant se reconverter pour débiter une activité de photographe indépendant.e
- Toute activité nécessitant le recours à la photographie

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Une évaluation des rendus finaux par un jury externe : le candidat remet à l'issue de son parcours de formation un reportage photo, une prise de vue en studio, des retouches photos et une séquence vidéo. Ces évaluations sont étudiées au regard d'une grille de notation/décision prédéfinie.

Programme

Cette formation se compose de 5 modules :

- **Module 1** : Photographie numérique. 5 jours pour :
 - Maîtriser les menus et réglages de son matériel
 - Connaître les effets de la vitesse d'obturation
 - Appliquer la règle de correspondance diaphragme/vitesse/sensibilité ISO
 - Choisir la focale sur l'image et la perspective
 - Choisir son axe de cadrage en fonction des éléments
 - Comprendre les lumières directes, indirectes et par zones séparées
 - Maîtriser les différentes techniques de flash et "Strobist"
- **Module 2** : Photographie en studio. 3 jours pour :
 - Apprendre les différents types d'éclairage en studio
 - Apprendre l'univers d'un studio, de son fonctionnement
 - Utiliser un posemètre et un flashmètre
 - Installer les différentes lumières en studio
 - Appréhender la composition de l'image en studio
- **Module 3** : Retouche avec Photoshop et Lightroom. 5 jours pour :
 - Préparer, diagnostiquer et comprendre les principes de l'image
 - Connaître la correction colorimétrique de l'image
 - Comprendre et utiliser les calques
 - Connaître les techniques de calque avancées
 - Module développement : les retouches
 - Sorties et impression, création de livres, diaporamas
- **Module 4** : Vidéo - Initiation. 5 jours pour :
 - Maîtriser sa caméra et ses images
 - Composer un plan vidéo
 - Prévoir son montage au tournage
 - Gérer le son
 - Maîtriser la lumière
- **Module 5** : Montage - Initiation. 5 jours pour :
 - Gérer les médias
 - Le dérushage
 - Le montage image
 - La gestion de l'audio
 - Les effets vidéos
 - Le titrage et l'habillage
 - L'étalonnage

Photographe - Cours complet



présentiel



91 h / 13 j



max 6 pers.

Objectifs

- Maîtriser le spectre entier du métier de photographe : technique, reportage, studio
- Gérer la retouche photo avec le logiciel Adobe Photoshop Lightroom

Public

- Toute personne souhaitant s'initier et se perfectionner à la prise de vue numérique
- Professionnel.le dont l'activité recommande une bonne maîtrise de l'outil photographique (photographe, publicitaire, architecte, agent opérateur de tourisme, agent d'investigation, responsable de communication, etc.). Intermittent.e du spectacle. Artiste-auteur.e.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

Cette formation se compose de 3 modules :

- **Module 1** : Photographie numérique. 5 jours pour :
 - Maîtriser les menus et réglages de son matériel
 - Apprendre les effets de la vitesse d'obturation
 - Appliquer la règle de correspondance diaphragme/vitesse/sensibilité ISO
 - Choisir la focale sur l'image et perspective
 - Choisir son axe de cadrage en fonction des éléments
 - Comprendre les lumières directes, indirectes, par zones séparées
 - Maîtriser les différentes techniques de flash et "Strobist"
- **Module 2** : Photographie en studio. 3 jours pour :
 - Appréhender les différents types d'éclairage en studio
 - Présentation d'un studio, de son fonctionnement
 - Utiliser le posemètre et le flashmètre
 - Installer des différentes lumières en studio
 - La composition de l'image en studio
- **Module 3** : Retouche avec Photoshop et Lightroom. 5 jours pour :
 - Préparer, diagnostiquer et comprendre les principes de l'image
 - Connaître la correction colorimétrique de l'image
 - Comprendre et utiliser les calques
 - Connaître les techniques de calque avancées
 - Module développement : les retouches
 - Sorties et impression, création de livres, diaporamas

PARCOURS

Photographie et retouche avec Photoshop



présentiel



42 h / 6 j



max 6 pers.

Objectifs

- Réaliser des prises de vues de bonne qualité en vue d'une édition des images réalisées
- Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel de retouche d'image Adobe Photoshop

Public

- Toute personne souhaitant s'initier aux techniques professionnelles de la photo numérique, de la retouche et gestion de post-production.
- Professionnel.le dont l'activité recommande une bonne maîtrise de l'outil photographique (photographe en entreprise, chargé(e) de communication, chargé.e de publicité ou présentation de produits, agent.e opérateur.trice de tourisme, etc.). Intermittent.e du spectacle.
- Artiste-auteur.e. Toute personne dont l'activité fait appel la photographie.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1** : Photographie numérique - Niveau 1. 3 jours pour :
 - Maîtriser les menus et réglages de son matériel
 - Connaître les effets de la vitesse d'obturation
 - Appliquer la règle de correspondance diaphragme/Vitesse/sensibilité ISO
 - Choisir la focale sur l'image et perspective
 - Choisir son axe de cadrage en fonction des éléments
 - Initiation au flash d'éclairage et ses différences avec le flash intégré
 - Appréhender les angles de prise de vue et leur choix
 - Déboucher un contre-jour au flash
 - Connaître les lumières directes, indirectes, par zones séparées
 - Personnaliser ses mesures
 - Connaître le rapport cadrage/éclairage
 - Diriger un regard
- **Module 2** : Retouche avec Photoshop. 3 jours pour :
 - Préparer, diagnostiquer et connaître les principes de l'image
 - Connaître les modes colorimétriques : RVB, CMJN, etc. et leur correction
 - Ajuster le contraste, la luminosité avec les réglages de base
 - Notion et outils de sélection
 - Comprendre et utiliser les calques - techniques avancées
 - Utiliser les scripts et traitements par lots
 - Appréhender les autres processus d'images automatisés (charger les images dans une pile)
 - Connaître la fusion HDR
 - Créer une planche Contact

Photographie et post-production avec Lightroom



présentiel



35 h / 5 j



max 6 pers.

Objectifs

- Réaliser des prises de vues de bonne qualité en vue d'une édition des images réalisées
- Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel de retouche d'image, Adobe Lightroom

Public

- Toute personne souhaitant s'initier aux techniques professionnelles de la photo numérique, de la retouche et gestion de post-production.
- Professionnel.le dont l'activité recommande une bonne maîtrise de l'outil photographique (photographe en entreprise, chargé.e de communication, chargé.e de publicité ou présentation de produits, agent opérateur de tourisme, etc.). Intermittent.e du spectacle.
- Artiste-auteur.e. Toute personne dont l'activité fait appel la photographie.

Pré requis

- Maîtriser les fonctions essentielles des ordinateurs Mac ou PC

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1** : Photographie numérique - Niveau 1. 3 jours pour :
 - Maîtriser les menus et réglages de son matériel
 - Connaître les effets de la vitesse d'obturation
 - Appliquer la règle de correspondance diaphragme/Vitesse/sensibilité ISO
 - Choisir la focale sur l'image et perspective
 - Choisir son axe de cadrage en fonction des éléments
 - Initiation au flash d'éclairage et ses différences avec le flash intégré
 - Connaître les angles de prise de vue et leurs choix
 - Déboucher un contre-jour au flash
 - Connaître les lumières directes, indirectes, par zones séparées
 - Personnaliser ses mesures
 - Appréhender le rapport cadrage/éclairage
 - Diriger un regard
- **Module 2** : Retouche avec Lightroom. 2 jours pour :
 - Présentation du logiciel
 - Connaître les différents panneaux et leurs fonctions
 - Créer et gérer un ou plusieurs catalogues
 - Importer des images et choisir les formats (jpeg, raw, dng, etc.)
 - Connaître les retouches : sur format raw, le format raw et son développement (derawtisation), le jpeg
 - Connaître les réglages de base : la balance des blancs, l'exposition/contraste, les hautes lumières/ombres, la clarté/vibrance/saturation, la correction de l'objectif
 - Connaître les réglages complémentaires et outils de retouche
 - Exporter des fichiers aux différents formats avec ajout de filigrane/copyright personnalisés

PARCOURS

L'IA au service de la photographie


présentiel


21h / 3j


max 4 pers.



CPF

Objectifs

- Comprendre et maîtriser les outils d'IA appliqués à la photographie, en analysant les meilleures pratiques et en y intégrant les réflexions juridiques, éthiques et techniques.

Public

- Photographe indépendant ou salarié. Journaliste d'agences de communication. Responsable de communication en entreprise. Intermittent du spectacle. Artiste-auteur. Technicien audiovisuel.

Pré requis

- La pratique de la prise de vue (Photo numérique Niv 1) et des logiciels Photoshop et Lightroom (Formation Retouche) est nécessaire.

Modalités d'évaluation

- Evaluation en fin de parcours type QCM ou questions ouvertes. Exercices pratiques.
- Possibilité de passer la certification TOSA correspondante avec un surcôt de 96 € TTC. En cas de financement via le CPF, le passage de la certification TOSA est obligatoire et son coût est inclus dans le tarif affiché.
- TOSA Photoshop RS6959 - Enregistrée auprès de France Compétences le 18-12-2024 : Test adaptatif en ligne - Le niveau des questions s'adapte au niveau du candidat tout au long du déroulement du test - Scoring mathématique IRT (Item Response Theory) sur 1000 - Typologies de questions : Exercices de mises en situation dans l'environnement rencontrées en entreprise et activités interactives, QCM - Format du test : 30 questions / 60 minutes.

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Panorama des outils IA et premières manipulations**
- **Objectif** : Comprendre l'ensemble des outils IA et expérimenter leurs usages avant les ateliers pratiques.
- Introduction à l'IA appliquée à la photo
- Cadre juridique et éthique
- Exploration et expérimentation des outils d'IA dans Photoshop
- **Applications IA sur Packshot & Portrait**
- **Objectif** : Appliquer l'IA aux principales retouches et mises en scène.
- Analyse et choix des images pour l'IA
- Retouche et mise en scène d'un packshot avec l'IA :
- Amélioration et modification d'un portrait avec l'IA
- **Blending, optimisation et workflow professionnel**
- **Objectif** : Fusionner des images de sources différentes, optimiser les fichiers et structurer un workflow efficace.
- Fusion naturelle d'images avec l'IA ("Blending")
- Optimisation des images pour l'impression et le web
- Intégration de l'IA dans un workflow professionnel
- Automatisation et gain de temps avec l'IA
- Retouche IA vs retouche manuelle : quand privilégier l'un ou l'autre ?
- Exemples d'usage en photographie pro (packshot, publicité, mode)
- Projet final : chaque stagiaire applique les techniques d'IA sur une photo de son choix.
- Présentation des travaux et retour d'expérience.



MODULES

Photo Numérique - Niveau 1



présentiel



21 h / 3 j



max 6 pers.

Objectifs

- Maîtriser les techniques manuelles des appareils photo reflex
- Acquérir les techniques d'éclairage de base

Pré requis

- Cette formation ne nécessite pas de pré-requis. Il est toutefois conseillé d'être à minima familiarisé.e avec les appareils photo numérique.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Maîtrise des menus de son matériel** : La nouvelle génération des appareils (tour de table des appareils présents, briefing réflex, Hybrid, les besoins optiques en fonction des métiers, etc.). Choisir la bonne taille et la qualité d'une image. Les capteurs, le système des couleurs et la balance des blancs.
- **Mesure de la lumière et optique** : Réglage de l'exposition en fonction de l'incidence et de l'effet désiré. Les effets de la vitesse d'obturation (arrêt du mouvement, filé, bougé, etc.). Application de la règle de correspondance diaphragme/vitesse/sensibilité ISO.
- **Cadre, perspective et composition de l'image** : Développement via Camera Raw. Saisir l'impact du choix de la focale sur l'image et maîtrise de la perspective. Justifier les choix des angles de prise de vue ainsi que les points de force, règles des tiers, etc.
- **Le contrôle de son image** : Les différents filtres (polarisant circulaire, filtres ND, etc.). Choisir son axe de cadrage en fonction de l'incidence de la lumière réfléchi. Comprendre les modes de mesures multi-zones, pondérées et spot. Savoir gérer autofocus simple, autofocus continu et mise au point manuelle.
- **Initiation à l'éclairage artificiel continu** : Rappel du vocabulaire et du matériel. Saisir les lumières directes, indirectes, par zones séparées. Réussir à personnaliser ses mesures.

Photo Numérique - Niveau 2



présentiel



14 h / 2 j



max 6 pers.

Objectifs

- Acquérir les techniques avancées de la photographie numérique pour maîtriser le photo reportage, l'editing et le travail en studio mobile

Pré requis

- Vous avez acquis les démarches de travail du photographe "Photo numérique - Niveau 1" ou les avez remises à niveau.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Acquisitions des techniques propres au photo-journalisme et réalisation d'un reportage en extérieur** : Acquérir les notions de photo-journalisme (travail en amont, réalisation). Choisir un angle et une focale.
- **Maîtrise de différentes techniques de flash de reportage** : Savoir utiliser les flashes de débouchage de contre-jour et le flash de nuit ou en zone obscure en maîtrisant l'arrière plan. Assimiler les synchronisations lente et sur le deuxième rideau.
- **Editing - tri et sélection du reportage final** : Comprendre l'editing (techniques de tri et choix des images, écriture photographique) stockage/archivage, renommage, mots-clés et référencement via Adobe Bridge/Lightroom.
- **Initiation à la pratique du flash « strobist » en extérieur/Studio mobile** : Assimiler la technique dite « Strobist » qui permet de façonner la lumière à la manière d'un studio mobile très léger et utile lors de déplacements. Gérer la pratique du Flash « Strobist » avec un flash et en multi-flashes de reportage (intérieur et extérieur) commandé à distance pour le portrait, les objets.

Photo Numérique - Cours complet



présentiel



35 h / 5 j



max 6 pers.

Objectifs

- Acquérir les techniques avancées de la photographie numérique pour maîtriser le photo-reportage, l'editing et le travail en studio mobile

Pré requis

- Vous avez acquis les démarches de travail du photographe "Photo numérique - Niveau 1" ou les avez remises à niveau.

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Maîtrise des menus de son matériel** : La nouvelle génération des appareils (tour de table des appareils présents, briefing réflex, Hybrid, les besoins optiques en fonction des métiers, etc.) Choisir la bonne taille et la qualité d'une image. Les capteurs, le système des couleurs et la balance des blancs.
- **Mesure de la lumière et optique** : Réglage de l'exposition en fonction de l'incidence et de l'effet désiré. Les effets de la vitesse d'obturation (arrêt du mouvement, filé, bougé, etc.). Application de la règle de correspondance diaphragme/vitesse/sensibilité ISO.
- **Cadre, perspective et composition de l'image** : Développement via Camera Raw. Saisir l'impact du choix de la focale sur l'image et maîtrise de la perspective. Justifier les choix des angles de prise de vue ainsi que les points de force, règle des tiers, etc.
- **Le contrôle de son image** : Les différents filtres (polarisant circulaire, filtres ND, etc.). Choisir son axe de cadrage en fonction de l'incidence de la lumière réfléchi. Comprendre les modes de mesures multi-zones, pondérées et spot. Savoir gérer l'autofocus simple, continu et la mise au point manuelle.
- **Initiation à l'éclairage artificiel continu** : Rappel du vocabulaire et du matériel. Saisir les lumières directes, indirectes, par zones séparées. Réussir à personnaliser ses mesures.

- **Acquisitions des techniques propres au photo-journalisme et réalisation d'un reportage en extérieur** : Acquérir les notions de photo-journalisme (travail en amont, réalisation). Choisir un angle et une focale.
- **Maîtrise des différentes techniques de flash de reportage** : Savoir utiliser les flashes de débouchage de contre-jour et le flash de nuit ou en zone obscure en maîtrisant l'arrière plan. Assimiler les synchronisations lentes et sur le deuxième rideau.
- **Editing - tri et sélection du reportage final** : Comprendre l'editing (techniques de tri et choix des images, écriture photographique) stockage/archivage, renommage, mots-clés et référencement via Adobe Bridge/Lightroom.
- **Initiation à la pratique du flash « strobist » en extérieur/Studio mobile** : Assimiler la technique dite « Strobist » qui permet de façonner la lumière à la manière d'un studio mobile très léger et utile lors de déplacements. Gérer la pratique du Flash « Strobist » avec un flash et en multi-flashes de reportage (intérieur et extérieur) commandé à distance pour le portrait, les objets.

MODULES

CPF

Photoshop pour les photographes



présentiel



21 h / 3 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser la retouche de l'image avec Adobe Photoshop
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir une bonne maîtrise de l'outil informatique en règle générale

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Photoshop et le traitement de l'image pixel. Qu'est-ce qu'un pixel ? Présentation de l'interface : menu, outils et palettes.
- **Préparation et diagnostic de l'image** : Ouvrir, redimensionner, recadrer et désincliner une image. Gérer la taille de l'image et la taille de la zone de travail.
- **Connaître les principes techniques d'une image** : Maîtriser les résolutions et formats d'images, et les modes colorimétriques : RVB, CMJN, etc.
- **La correction colorimétrique de l'image** : Régler le point blanc et point noir de l'image avec l'outil Niveaux. Ajuster le contraste, la luminosité avec les réglages de base. Travailler sur les teintes et la saturation. Comprendre et utiliser les calques. Travailler en non destructif : travailler avec des calques de réglages. Les masques de fusion (notion de détournage bitmap)
- **Techniques de calque avancées** : Maîtriser le masque d'écrêtage. Lier des calques. Travailler avec les modes de fusion (notions de base). Comprendre les scripts et traitements par lots.

Lightroom et passerelle Photoshop - Retouche et publication



présentiel



14 h / 2 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser l'utilisation du logiciel Lightroom destiné à la gestion, la retouche et la présentation de photographies
- Gagner en esthétique en retouchant et améliorant vos prises de vues

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir une bonne maîtrise de l'outil informatique en règle générale

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Exercice et test final

Programme

- **Introduction au logiciel** : Comprendre le module bibliothèque ainsi que les différents panneaux et leurs fonctions. Création et gestion d'un ou plusieurs catalogues. Importation des images et choix des formats (jpeg, raw, dng, etc.). Gestion et synchronisation des métadonnées, mots clés.
- **Module développement : les retouches** : Maîtriser la retouche sur format raw. Le format raw et son développement (derawtisation) ainsi que le jpeg.
- **Réglages de base** : Gérer la balance des blancs, l'exposition, le contraste ainsi que les hautes lumières et les ombres.
- **Réglages complémentaires** : Aller plus loin en retouches grâce aux courbes des tonalités. La conversion en niveaux gris et réduire le bruit. Étalonner l'appareil photo et la charte de couleurs. Maîtriser l'automatisation de la synchronisation.
- **Les outils de retouche** : Gérer le recadrage, la suppression des défauts. Corriger les yeux rouges, appliquer les masques. Savoir utiliser les filtres gradué et radial.
- **Sorties et impression, création livres, diaporamas** : Assimiler le module carte et livre. Créer des modèles - mise en page pour impression livre. Exporter les fichiers aux différents formats avec ajout de filigrane et copyright personnalisés.

Photoshop et Lightroom pour les photographes



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser la retouche de l'image avec Adobe Photoshop et Lightroom
- Créer et gérer une photothèque avec Lightroom
- Créer, produire et préparer des documents destinés à un usage professionnel en utilisant un logiciel d'édition d'images

Pré requis

- Pour suivre cette formation, il est nécessaire d'avoir une bonne maîtrise de l'outil informatique en règle générale

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Introduction au logiciel** : Photoshop et le traitement de l'image pixel. Qu'est-ce qu'un pixel ? Présentation de l'interface : menu, outils et palettes.
- **Préparation et diagnostic de l'image** : Ouvrir, redimensionner, recadrer et désincliner une image. Gérer la taille de l'image et la taille de la zone de travail.
- **Connaître les principes techniques d'une image** : Maîtriser les résolutions et formats d'images, et les modes colorimétriques : RVB, CMJN, etc.
- **La correction colorimétrique de l'image** : Régler le point blanc et point noir de l'image avec l'outil Niveaux. Ajuster le contraste, la luminosité avec les réglages de base. Travailler sur les teintes et la saturation. Comprendre et utiliser les calques.
- **Travailler en non destructif** : Travailler avec des calques de réglages. Les masques de fusion (notion de détournage bitmap)
- **Techniques de calque avancées** : Maîtriser le masque d'écrêtage. Lier des calques. Travailler avec les modes de fusion (notions de base). Comprendre les scripts et traitements par lots.

- **Introduction au logiciel** : Comprendre le module bibliothèque ainsi que les différents panneaux et leurs fonctions. Création et gestion d'un ou plusieurs catalogues. Importation des images et choix des formats (jpeg, raw, dng, etc.). Gestion et synchronisation des métadonnées et mots clés.
- **Module développement - les retouches** : Maîtriser la retouche sur format raw. Le format raw et son développement (derawtisation) ainsi que le jpeg.
- **Réglages de base** : Gérer la gestion de la balance des blancs, l'exposition/contraste ainsi que les hautes lumières et les ombres.
- **Réglages complémentaires** : Aller plus loin en retouches grâce aux courbes des tonalités, la conversion en niveaux gris et la réduction du bruit. Étalonner l'appareil photo et la charte de couleurs. Maîtriser l'automatisation de la synchronisation.
- **Les outils de retouche** : Gérer le recadrage, la suppression des défauts. Corriger les yeux rouges. Appliquer les masques. Savoir utiliser les filtres gradué et radial.
- **Sorties et impression, création livres, diaporamas** : Assimiler le module carte et livre. Créer des modèles - mise en page pour impression livre. Exporter les fichiers aux différents formats avec ajout de filigrane/copyright personnalisés.



MODULES

Éclairage continu en photo



présentiel



14 h / 2j



max 6 pers.

Objectifs

- Appréhender l'éclairage d'une photographie ou d'une vidéo sur appareil photo dans le but de gérer la lumière d'un projet
- Gagner en esthétisme grâce à une totale maîtrise de la lumière en photographie

Pré requis

- Avoir une bonne maîtrise des règles de prise de vues avec appareil photo numérique

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Créer une mise en scène** : Gérer la position du corps du modèle ainsi que la direction du regard. Comprendre le parti pris contraste et saturation. Choisir l'axe de cadrage et déterminer une ligne d'action en vidéo.
- **Diriger un éclairage** : De face, 45°, latéral, semi contre-jour et contre-jour. Choisir la hauteur d'une lampe. Gérer la position du soleil et l'éclairage frontal.
- **Mesurer l'exposition et déterminer la qualité d'une lumière** : Assimiler les éclairages dur, doux diffusé et doux indirect ainsi que la lumière semi dirigée et semi diffuse.
- **Gérer des températures de couleur complexes** : Que ça soit en lumière artificielle ou en lumière mixte, apprendre à moduler pour obtenir un bon résultat.
- **Construire de la matière dans l'éclairage** : Comprendre les éclairages classiques (2 points, 3 points et 4 points). Maîtriser les éclairages mixte, par zones séparées en vidéo, d'un champ contrechamp.
- **Améliorer l'esthétisme d'une image par l'éclairage** : Améliorer les scènes complexes : création de relief.
- **Les facteurs de contraste** : Gérer le contraste du décor, du personnage, des couleurs et de la lumière. Améliorer les réglages des profils de l'appareil et créer un Low Key en photo.

Photographie en studio



présentiel



21 h / 3j



max 6 pers.

Objectifs

- S'initier et se perfectionner à la prise de vue en studio
- Réaliser des prises de vues d'une bonne qualité en éclairage artificiel en vue d'une édition des images

Pré requis

- Les fondamentaux de la prise de vues avec reflex doivent être acquis. À défaut, il est conseillé de suivre ou de maîtriser la formation "Photo Numérique – Niveau 1".

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Présentation d'un studio et de son fonctionnement** : Comprendre les différents types d'éclairage en studio. Gérer la lumière continue : utilisation de lampes incandescentes (mandarines) et de lampes leds. Utiliser des flashes «strobist» : utilisation de flashes de reportage pour réaliser un studio mobile intérieur/extérieur.
- **Utilisation du posemètre et du flashmètre** : Mesurer la lumière incidente/réfléchie. Utiliser le ColorChecker.
- **Créer son propre studio** : Mettre en place, installer et mesurer la lumière. Modeler la lumière en fonction du sujet. Gérer la lumière dure et diffuse via les différents accessoires (boîte à lumières (softbox), bol beauté, parapluies, snoot, grilles nid d'abeille, lentille de fresnel, etc. Travailler avec plusieurs sources lumineuses (Techniques éclairages 1/2/3 points). Appréhender les techniques Low Key/High Key.
- **Packshot** : Assimiler la technique d'éclairage d'objets pour un détourage ultérieur facile. Utiliser un cyclo translucide ou de couleur pour objets transparents, réfléchissants. Comprendre la technique du Focus Stacking (multi prises de vues + Photoshop).
- **La composition de l'image en studio** : Se sensibiliser à la lecture d'images et à la gestion des lignes et des formes. Gérer les différents angles de prise de vue, le point de vue et le choix du cadre. Diriger un modèle et le valoriser.

Droit de la photographie



présentiel



7 h / 1j



max 8 pers.

Objectifs

- Connaître l'encadrement juridique applicable aux prestations photographiques et les principales règles du droit d'auteur et du droit à l'image

Pré requis

- Cette formation ne nécessite pas de pré-requis

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **L'encadrement juridique de la prestation photographique** : Étudier le statut du photographe, prestataire ou salarié. Comprendre la protection des photographies.
- **Les relations du photographe avec son client** : Assimiler la commande d'un reportage photographique. Réaliser l'édition d'un ouvrage photographique. Apprendre à organiser une exposition photographique. Créer une galerie de photographies en ligne.
- **Le droit d'auteur** : Savoir gérer la cession des droits d'auteur et la rémunération. Respecter le droit moral et la gestion collective. Étudier les commandes de contrats de commande et la cession de droits d'auteur associés à chaque prestation.
- **Le droit à l'image** : Gérer les composantes et les droits à l'image des personnes et des biens. Étudier l'autorisation.



WEB

PARCOURS

Créateur.trice de site web e-commerce



présentiel



126 h / 18 j



max 8 pers.



Objectifs

- Connaître les fondamentaux du webmarketing et s'initier aux différents outils existants pour être visible sur internet
- Maîtriser dans sa globalité le processus de conception et design d'un site web à destination de tous les supports
- Être en mesure de créer un contenu et débiter le développement de son site avec WordPress
- Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel Prestashop pour débiter la réalisation un site d'e-commerce

Public

- Professionnel.le de la communication. Chargé.e de communication visuelle. Graphiste. Chargé.e de marketing et publicité. Webmaster. Webdesigner.se. Community manager.se. Créateur.trice d'entreprise.
- Personne souhaitant se reconverter pour devenir prestataire en création de site web et e-commerce.

Pré requis

- Bonne connaissance de l'environnement web
- Avoir déjà collaboré à la création ou au développement d'un site internet et/ou d'un blog est un atout

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Évaluation des rendus finaux par un jury externe : à l'issue de son parcours de formation, le candidat remet une maquette de site Web (WebDesign), une ébauche de site WordPress comprenant un formulaire de contact, un forum, un diaporama et des liens vers les réseaux sociaux.

Programme

Cette formation se compose de 4 modules :

- **Module 1** : Marketing et communication web. 5 jours pour :
 - Introduction au webmarketing
 - S'approprier les bases de l'inbound marketing
 - Concevoir un parcours utilisateur
 - Appréhender les enjeux du référencement naturel et payant
 - Optimiser son site pour le SEO : les bonnes pratiques on et off page
 - Concevoir des contenus optimisés pour la conversion
 - Collaborer avec les influenceurs
 - Investir les réseaux sociaux
 - Mettre en place des stratégies de lead nurturing
 - Piloter et monitorer sa stratégie marketing
- **Module 2** : Webdesign. 5 jours pour :
 - Découvrir le webdesign
 - UX Design : architecture de l'information
 - UX Design : le facteur humain
 - Les 4 moteurs de séduction
 - UX Design : les 7 étapes clés
 - UI Design : architecture d'interface
 - UI Design : colorimétrie
- **Module 3** : Création de site web avec WordPress. 5 jours pour :
 - Les pré requis à l'utilisation de WordPress
 - Installer WordPress sur son ordinateur avec Local by Flywheel
 - Comprendre l'administration de WordPress
 - Créer un site simple à l'aide des fonctionnalités de base de WordPress
 - Créer un site complexe en utilisant un thème et des plugins
- **Module 4** : Création de boutique e-commerce avec WooCommerce. 5 jours pour :
 - Prendre en main de WooCommerce
 - Créer une boutique en ligne
 - Gérer des ventes et gérer la boutique
 - Optimiser la visibilité de la boutique

UX UI Design - Cours complet

Objectifs

- Maîtriser dans sa globalité le processus de conception UX et UI design d'un site web à destination de tous les supports
- Apprendre à travailler sur le logiciel Figma

Public

- Graphiste. Infographiste. Webmaster. Concepteur.trice ou développeur.se de sites ou d'applications mobiles. Chef.fe de projet web et digital.

Pré requis

- Il est nécessaire d'avoir une culture web
- Des bases en graphisme sont conseillées

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Évaluation des rendus finaux par un jury externe : à l'issue de son parcours de formation, le candidat remet la réalisation d'un prototype d'une application web et un prototype déjà réalisé sur Photoshop

Programme

Cette formation se compose de 2 modules :

- **Module 1** : UX Design (5 jours)
 - Comprendre l'UX design
 - Les principes de conception
 - Homogénéité et anticipation de l'erreur
 - Le design thinking
 - Architecturer l'information
 - L'arborescence
 - L'usage des textes et pictogrammes
 - Hiérarchie textuelle et SEO
 - Les formulaires
 - Les bases du projet
 - La stratégie
 - Devices et checkpoints
 - Prototyper avec Figma
 - Découvrir Figma
 - Créer un prototype ou un wireframe
- **Module 2** : UI Design (5 jours)
 - Présentation et architecture
 - Présentation de l'UI Design
 - Comprendre les devices et les checkpoints
 - Composer à partir d'un wireframe
 - Penser en Responsive design
 - Le langage des couleurs Adobe color CC et autres outils indispensables
 - Bien choisir ses polices
 - Règles typographiques
 - Google fonts et autres outils indispensables
 - Comment créer un logo
 - Création d'un logo à l'aide des Google fonts et d'Adobe Color CC
 - Les neurones miroirs - jouer avec les connotations
 - Réaliser un e-mailing
 - Découverte de Google Webdesigner
 - Maquetter une application
 - Réalisation d'une maquette d'application mobile de 3 pages à partir d'un prototype ou de wireframes



présentiel



70 h / 10 j



max 8 pers.



MODULES

WordPress



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

CPF

Objectifs

- Être en mesure de créer et publier un site web en utilisant les fonctionnalités de base de WordPress
- Créer, mettre en ligne et administrer un site web en utilisant un logiciel d'édition de site web

Pré requis

- Ce stage intensif nécessite des connaissances solides en bureautique (utilisation d'un système d'exploitation, organisation de ses fichiers) et une utilisation courante d'internet

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test en ligne automatisé s'appuyant sur une mise en situation de cas pratiques, permettant l'évaluation des compétences et soumis aux conditions de passage d'examen imposées par la Fondation ICDL (surveillance obligatoire, sans support, etc.). 75% de bonnes réponses sont nécessaires pour obtenir la certification.

Programme

- **Les pré requis à l'utilisation de WordPress** : Comprendre comment fonctionne un site web. Assimiler les étapes de création d'un site WordPress.
- **Comprendre l'administration de WordPress** : Comprendre la différence entre le back office et le front office de WordPress.
- **Effectuer les réglages de base d'un site WordPress** : Définir les règles d'utilisation du site web. Gérer son profil d'administrateur et administrer les utilisateurs du site web.
- **Créer un site simple à l'aide des fonctionnalités de base de WordPress** : Réussir à créer et publier des articles et des pages. Gérer un menu de navigation.
- **Créer un site complexe en utilisant un thème et des plugins** : Savoir créer un nouveau site WordPress à partir d'un blueprint Local by Flywheel et installer un thème WordPress.
- **Publier un site WordPress sur le web** : Savoir s'inscrire à un service d'hébergement web. Réussir à transférer un site web d'un serveur local à un serveur web avec All-In-One WP.

UX Design avec Figma



présentiel



35h / 5j



max 8 pers.

Objectifs

- Se spécialiser sur la conception d'interaction centrée sur l'internaute, acquérir de bonnes méthodologies d'ergonomie
- Se sensibiliser à l'esprit d'analyse, réaliser des gabarits web et mobile et argumenter les choix

Pré requis

- Connaître l'environnement web et être à l'aise avec le travail sur logiciels

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Comprendre l'UX design, les principes de conception** : Maîtriser le feedback, l'affordance et le mapping.
- **Le design thinking** : Comprendre ce terme et appréhender les méthodes d'idéation.
- **Architecture de l'information** : Savoir construire une arborescence, un croquis, une Wireframe, etc.
- **Les bases du projet** : Développer une stratégie, des devices et checkpoints. Mettre en place une veille fonctionnelle. Cerner les personas, l'user flow et créer un mockup.
- **Prototyper avec Figma** : Découvrir l'interface de Figma. Créer un prototype ou une wireframe. Comprendre les actifs et les composants.
- **Concevoir une application** : Définir la stratégie, les devices, les personas, l'user flow, etc. Ébaucher un graphique de 3 pages et prototyper sur Figma au format mobile.

UI Design



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser la méthodologie du design d'interface web à travers ses différents aspects (web, mobile, E-mailing et bannières) en vue de répondre à des problématiques clients réelles et courantes
- Cette formation est complémentaire à la formation UX Design

Pré requis

- Il est nécessaire, pour suivre cette formation, d'avoir une culture web (une connaissance en UX Design n'est pas obligatoire mais peut cependant demeurer très utile)

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Présentation de l'UI Design** : Comprendre sa définition, son rôle et les grandes tendances du web.
- **L'architecture** : Comprendre les devices et les checkpoints. Composer à partir d'un wireframe. Utiliser des grilles et penser en responsive design.
- **Colorimétrie et polices** : Gérer l'usage des couleurs, le cercle chromatique ou encore le langage des couleurs Adobe color CC et autres outils indispensables. Comprendre la différence entre police, font et typographie. Assimiler les grandes familles typographiques, les Google fonts et autres outils indispensables.
- **Iconographie** : Apprendre à créer un logo. Jouer avec les connotations et les neurones miroirs.
- **Anatomie d'un e-mailing** : Assimiler la définition de l'e-mailing et les contraintes techniques. Savoir architecturer efficacement son e-mailing.
- **Réaliser des bannières en GIF animés** : Comprendre la définition d'une bannière et les formats standards. Savoir optimiser une déclinaison et animer une bannière sur Photoshop. Partir à la découverte de Google Webdesigner.
- **Maquetter une application** : Être en mesure de réaliser une maquette d'application mobile de 3 pages à partir d'un prototype ou de wireframes.

Webdesign - Initiation



présentiel



35 h / 5 j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser dans sa globalité le processus de conception design d'un site web à destination de tous les supports.
- Au cours de la formation, les notions apprises sont mises en pratique et les stagiaires réalisent une maquette graphique.

Pré requis

- Connaître l'environnement web et être à l'aise avec le travail sur logiciels

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Découverte du webdesign** : Découvrir le Webdesign et les métiers correspondants ainsi que les différences avec le Print. Comprendre comment est construit un site ou une application et comment les mettre en ligne. Comprendre l'URL.
- **UX Design présentation** : Assimiler le rôle de l'UX Designer et l'expérience client. Apprendre à travailler avec des blocs qui constituent un site ou une application. Assimiler les différents types de pages d'un site Web et éléments d'interface. Connaître les 6 lois liées à la théorie de la forme ainsi que les neurones miroirs ou encore les 4 moteurs de séduction.
- **UX Design - Figma** : Découvrir le logiciel et ses différents outils. Créer une maquette en se servant de ce logiciel. Connaître les 7 étapes clés de la création.
- **UX Design - les principes de conception** : Appréhender tous les aspects de la conception à l'image du feedback, l'affordance ou encore le mapping, etc.
- **UI Design** : Comprendre la définition de l'UI Design. Comprendre les différents formats de typographies.
- **UI Design - colorimétrie** : Faire le bon choix de couleurs et de vocabulaire. Assimiler la règle des 60 - 30 - 10 ainsi que l'importance du contraste.
- **UI Design - iconographie** : Comprendre la définition, dénotation et connotation. Gérer la hiérarchie des composants visuels. Assimiler la règle de tiers, le nombre d'or et faire le choix des bons outils.
- **Travaux pratiques** : Concevoir la wireframe d'une newsletter, d'une application et d'une landing page sur Figma.

MODULES

E-Commerce avec WooCommerce



présentiel



21 h / 3j



max 8 pers.

Objectifs

- Maîtriser les principales fonctionnalités du logiciel Prestashop pour réaliser un site d'e-commerce

Pré requis

- Ce stage intensif nécessite des connaissances solides en bureautique (utilisation d'un système d'exploitation, organisation de ses fichiers) et une utilisation courante d'Internet

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Présentation de WooCommerce** : Comprendre les objectifs d'un site e-commerce. Présentation des différentes fonctionnalités. Appréhender le fonctionnement du logiciel.
- **Prise en main de WooCommerce** : Savoir télécharger et installer Prestashop. Paramétrer le logiciel et découvrir les interfaces.
- **Création de la boutique en ligne** : Savoir organiser le contenu et gérer les menus et les catégories de produits. Créer et modifier un produit. Savoir gérer le design de la boutique, les groupes et les clients.
- **Gestion des ventes** : Savoir paramétrer les modes de livraison et configurer les modes de paiement. Appréhender la création des opérations promotionnelles. Paramétrer le panier de commande.
- **Gestion de la boutique** : Apprendre à gérer le suivi des commandes, le stock, le suivi et la validation des paiements. Surveiller les statistiques.
- **Optimiser la visibilité de la boutique** : Gérer les URL et les mots clés. Comprendre les principes de référencement.

Marketing et communication web



présentiel



35 h / 5j



max 8 pers.

Objectifs

- Connaître les différents outils afin d'être visible sur internet : le référencement, les liens sponsorisés, la publicité, le display, le content marketing, Google Analytics, l'emailing, la newsletter optimisée, le choix d'un réseau social

Pré requis

- Connaître l'environnement web et être à l'aise avec le travail sur logiciels

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Introduction au webmarketing** : Du web 1.0 au web 3.0 : connaître les grandes évolutions du web 3.0. Détourner les 6 leviers de persuasion.
- **Tunnel de conversion** : S'approprier les bases de l'inbound marketing. Concevoir un parcours utilisateur.
- **Attirer des visiteurs sur son site** : Appréhender les enjeux du référencement naturel et payant. Comprendre le fonctionnement des moteurs de recherche. Optimiser son site pour le SEO.
- **Collaborer avec les influenceurs** : Identifier les grandes typologies d'influenceurs. Adapter son approche au profil de chaque influenceur. Mettre en place une relation durable.
- **Investir les réseaux sociaux** : Dresser un panorama des principaux réseaux sociaux et de leurs spécificités. Concevoir une ligne éditoriale convaincante. Optimiser ses publications pour le partage.
- **Lead nurturing grâce à l'emailing** : Mettre en place des stratégies de lead nurturing. Optimiser ses emailings, les bonnes et mauvaises pratiques. Optimiser ses campagnes à l'aide d'un outil dédié.
- **Engager sa communauté** : Tirer profit des leviers de viralité et d'engagement. Exploiter les techniques de storytelling. Mettre en place une stratégie de marketing communautaire.
- **Piloter et monitorer sa stratégie marketing** : Concevoir des reportings intelligents. Suivre les bons indicateurs grâce à Google Analytics. Mettre en place une veille efficace.

Réseaux sociaux - Communiquez et valorisez votre business



présentiel



21 h / 3j



max 8 pers.

Objectifs

- Acquérir les connaissances de base pour communiquer sur les réseaux sociaux
- Créer ses propres profils sur les réseaux sociaux

Pré requis

- Connaître l'environnement web et être à l'aise avec le travail sur logiciels

Modalités d'évaluation

- Contrôle continu
- Test et exercice en fin de parcours afin d'évaluer les connaissances

Programme

- **Facebook** : Comprendre et agir sur le 1er réseau social mondial. Créer la page professionnelle d'une entreprise. Mettre en ligne des campagnes publicitaires pour atteindre ses prospects. Définir la ligne éditoriale d'une entreprise.
- **Twitter** : Comprendre et agir sur ce réseau d'expertise. À quoi sert Twitter et comment l'appréhender ? Créer et activer un compte. Définir une ligne éditoriale et commerciale. Faire une veille métier et concurrentielle sur Twitter.
- **Instagram** : Valoriser et sublimer une entreprise au travers d'un réseau d'images. Créer et activer un compte Instagram professionnel. Création de contenus graphiques.
- **LinkedIn** : Comprendre et agir sur le 1er réseau social professionnel. Créer des contenus pour valoriser une expertise. Le social selling au service d'une entreprise. Créer la page professionnelle de votre entreprise.



ANNEXES

MATÉRIEL



ACCESSIBILITÉ



Nous portons une attention particulière aux problématiques d'inclusion handicap, au-delà des attendus **QUALIOPI**.

Nous identifions ainsi dès l'entretien préalable **les besoins spécifiques** de l'apprenant afin que la formation se déroule dans le strict respect du principe d'**égalité**.

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.

Pendant la formation, un suivi personnalisé est assuré par nos équipes et **des aménagements nécessaires sont réalisés** dans la mesure du possible.

Ce suivi est facilité par la petite taille de notre école et le nombre réduit de stagiaires présents à chaque formation.

Pour toute personne reconnue en situation de handicap, nous veillons à **adapter son projet de formation**.



L'ÉQUIPE



TARIFS

Famille	Type	Formations	CPF	Tarif HT
Audiovisuel	Parcours	Réaliser et monter une vidéo pour communiquer	Oui	4 750
Audiovisuel	Parcours	JRI - Réalisateur.trice de reportage vidéo	Oui	5 600
Audiovisuel	Parcours	Réalisateur.trice de films documentaires	Oui	5 600
Audiovisuel	Parcours	Maîtriser éclairage et son en vidéo		1 900
Audiovisuel	Parcours	Réalisation vidéo - Cours complet		3 400
Audiovisuel	Module	Maîtriser le commentaire sur images		1 800
Audiovisuel	Module	Écriture vidéo de communication / film corporate		1 800
Audiovisuel	Module	Écriture fiction		1 800
Audiovisuel	Module	Écriture reportage vidéo		1 800
Audiovisuel	Module	Écriture documentaire		1 800
Audiovisuel	Module	Vidéo de communication avec Smartphone	Oui	1 900
Audiovisuel	Module	Réalisation vidéo - Niveau 1		1 900
Audiovisuel	Module	Réalisation vidéo - Niveau 2		1 900
Audiovisuel	Module	Éclairage vidéo		1 700
Audiovisuel	Module	Être autonome en prise de son		1 250
Audiovisuel	Module	Droit Audiovisuel		880
Audiovisuel	Module	Maîtriser la production de contenus vidéo		1 700
Audiovisuel	Module	Production audiovisuelle		1 700
Post Production	Parcours	Montage avec Adobe Premiere Pro - Cours complet	Oui	2 950
Post Production	Parcours	Montage avec Final Cut Pro X - Cours complet	Oui	2 950
Post Production	Parcours	Montage avec DaVinci Resolve - Cours complet	Oui	2 950
Post Production	Parcours	Montage et étalonnage	Oui	3 700
Post Production	Parcours	Montage et étalonnage avancé	Oui	4 550
Post Production	Parcours	Monteur.se truquiste avec Final Cut Pro X et After Effects	Oui	5 500
Post Production	Parcours	Monteur.se truquiste avec Adobe Premiere Pro et After Effects	Oui	5 500
Post Production	Module	Adobe Premiere Pro - Niveau 1		1 900
Post Production	Module	Adobe Premiere Pro - Niveau 2		1 700
Post Production	Module	Final Cut Pro X - Niveau 1		1 900
Post Production	Module	Final Cut Pro X - Niveau 2		1 700
Post Production	Module	DaVinci Resolve - Niveau 1		1 900
Post Production	Module	DaVinci Resolve - Niveau 2		1 700
Post Production	Module	Étalonnage avec DaVinci Resolve		1 700
Post Production	Module	Montage son avec Adobe Audition		1 700
Motion Design/3D	Parcours	Motion Design avec After Effects - Cours complet	Oui	3 500
Motion Design/3D	Parcours	Compositing avec After Effects - Cours complet		3 550
Motion Design/3D	Parcours	Motion Design et compositing avec After Effects - Cours complet	Oui	4 750
Motion Design/3D	Parcours	Motion Design avec Cinema 4D - Modélisation & Animation 3D	Oui	3 800
Motion Design/3D	Parcours	Motion Design avec Blender - Modélisation & Animation 3D	Oui	3 800
Motion Design/3D	Module	L'IA Générative au service de la Vidéo et du Motion Design	Oui	2 070
Motion Design/3D	Module	Modélisation 3D avec Cinema 4D		2 050
Motion Design/3D	Module	Animation 3D avec Cinema 4D		2 050
Motion Design/3D	Module	Modélisation 3D avec Blender		2 050
Motion Design/3D	Module	Animation 3D avec Blender		2 050
Motion Design/3D	Module	Motion Design avec After Effects - Niveau 1		1 900
Motion Design/3D	Module	Motion Design avec After Effects - Niveau 2		1 900
Motion Design/3D	Module	Compositing avec After Effects		1 960
Motion Design/3D	Module	Animation sur After Effects et DUISK Ángela		2 940
PAO	Module	L'IA au service du graphisme	Oui	1 960
PAO	Parcours	Graphisme - Cours complet	Oui	6 850
PAO	Parcours	Infographiste avec Photoshop, Illustrator et InDesign	Oui	4 750
PAO	Parcours	Infographiste avec Photoshop et Illustrator	Oui	3 550
PAO	Parcours	Infographiste avec Photoshop et InDesign	Oui	3 550
PAO	Module	Photoshop - Niveau 1	Oui	1 700
PAO	Module	Photoshop - Niveau 2	Oui	1 250
PAO	Parcours	Photoshop - Niveau 1 & 2	Oui	1 900
PAO	Module	Photoshop - Niveau 3	Oui	1 700
PAO	Parcours	Photoshop - Cours complet	Oui	2 950
PAO	Module	Illustrator - Niveau 1	Oui	1 700
PAO	Module	Illustrator - Niveau 2	Oui	1 250
PAO	Parcours	Illustrator - Cours complet	Oui	1 900
PAO	Module	InDesign - Niveau 1	Oui	1 700
PAO	Module	InDesign - Niveau 2	Oui	1 250
PAO	Parcours	InDesign - Cours complet	Oui	1 900
PAO	Module	Création d'identité visuelle		1 900
Photo	Parcours	Photographe avec vidéo réflex		6 900
Photo	Parcours	Photographe - Cours complet		4 050
Photo	Parcours	Photographie et retouche avec Photoshop		2 200
Photo	Parcours	Photographie et post-production avec Lightroom		1 900
Photo	Module	L'IA au service de la photographie	Oui	2 070
Photo	Module	Photo Numérique - Niveau 1		1 700
Photo	Module	Photo Numérique - Niveau 2		1 250
Photo	Parcours	Photo Numérique - Cours complet		1 900
Photo	Module	Photoshop - Pour les photographes	Oui	1 700
Photo	Module	Lightroom et passerelle Photoshop - Retouche et publication	Oui	1 250
Photo	Parcours	Photoshop et Lightroom pour les photographes	Oui	1 900
Photo	Module	Éclairage continu en photo		1 250
Photo	Module	Photographie en studio		1 700
Photo	Module	Droit de la photographie		880
Web	Parcours	Créateur.trice de site web e-commerce		5 600
Web	Parcours	UX/UI Design - Cours complet		3 550
Web	Module	WordPress	Oui	1 900
Web	Module	UX Design avec Figma		1 900
Web	Module	UI Design		1 900
Web	Module	Webdesign - Initiation		1 900
Web	Module	E-Commerce avec WooCommerce		1 700
Web	Module	Marketing et communication web		1 900
Web	Module	Réseaux sociaux - Communiquez et valorisez votre business		1 700



Votre interlocuteur :

Joseph de BECO

jdebeco@crea-image.net

06 87 84 55 01

31 avenue de la Sibelle 75014 Paris

Tél. 01 48 03 57 43

Mail : formation@crea-image.net

www.crea-image.net