



K2 Formation

Le centre de formation des professionnels de l'image



Métiers de l'audiovisuel

Du web vers la vidéo - Les nouvelles possibilités de publication sur les écrans

3 jours

Objectif:

Acquérir la culture nécessaire pour aborder sereinement la création et la diffusion de vidéos sur tous supports: Web, tablettes, mobiles, chaînes de TV.

Niveau requis:

Une pratique journalière de l'outil informatique.

Public concerné:

Graphistes, journalistes, auteurs, chargés de communication ou toute personnes désireuses de s'initier à l'univers de l'audiovisuel.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Méthode pédagogique

Cette formation est essentiellement axée sur la pratique et repose sur de nombreux exercices et cas concrets.

Les stagiaires participent en groupe à la captation des différents sujets.

Puis chaque stagiaire travaille de manière autonome et dispose pour cela de sa propre station de travail connectée en réseau avec le reste du groupe et le formateur.

Nous entendons ainsi mobiliser un mode de travail pédagogique de type participatif: chaque stagiaire, acteur de son devenir professionnel, est mis en situation d'appropriation de savoir et de savoir-faire, dans le cadre de son projet personnel. Nous proposons un accompagnement «informel» au-delà du stage pour tout ancien stagiaire.

► Introduction

Flux de production vidéo SD, HD, Web et terminaux mobiles

Rappel historique de l'avènement de la HD

Bases de la vidéo numérique: les résolutions, le rapport d'image, le rapport de pixel, la fréquence d'images, les débits d'enregistrement, les codecs, la vidéo Entrelacée/Progressive

► Choix de l'unité de tournage

Évolution des équipements de captation vidéo

Les trois parties matériel: l'optique, le capteur, les supports médias

► Pratique de la captation

Notion de prise de vue: valeur de cadre, axe regard, contrôle lumière, balance des blancs

Les mouvements de caméra: travelling à la main, panoramique

Les raccords de plan: règle des 180° et des 30°

Travail sur la profondeur de champ et bascule de point

Filmer la nuit: gérer le gain bruit image

► Pratique du montage

Processus du montage vidéo dans Adobe Première Pro

Sélection des meilleurs rushes vidéo

Importation des sources

Appropriation de la «Ligne de temps»

Montage rapide

Ajout de sons et de textes

Travail des transitions vidéos

Sauvegarde du projet et des médias

Publier et partager la vidéo montée

Mastering et formats d'exportation polyvalents

Exporter en local en HD

Publication sur le Web: exporter sur les sites de partage, sur les tablettes et sur les smartphones

Droit et image à la diffusion

Comment financer une œuvre audiovisuelle? - Droits des professions du spectacle vivant et enregistré

2 jours

Objectif:

Apprendre à utiliser tous les mécanismes et outils permettant la production d'œuvres cinématographiques et/ou audiovisuelle.

Niveau requis:

Connaissances de la production audiovisuelle.

Public concerné:

Auteurs, permanents et intermittents de l'audiovisuel et/ou des métiers du spectacle vivants, producteurs.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance d'un support pédagogique papier et/ou informatique

► Introduction

Il faut savoir que le montant des sommes recherchées varie selon la nature de l'œuvre produite.

Long métrage, fiction télévisuelle, série d'animation, émission de flux-plateaux ou œuvre documentaire ne revêtent pas les mêmes réalités économiques.

Présentation des caractéristiques juridiques et techniques des œuvres audiovisuelles et analyse de leur incidence sur les sources de financement

► Le CNC

A quelles conditions peut-on en bénéficier?

Les aides à la préparation et à la production

L'avance sur recettes (cinéma)

Le COSIP (télévision) – sélectif, automatique

Le calcul du soutien généré

Éléments d'analyse des mini-traités avec des partenaires étrangers (Franco-Canadien, Australie, Allemagne)

► L'intervention des diffuseurs

Coproduction

Préachats de droits

Achats de droits

► Contrats de coproduction - recherche de partenaires coproducteurs

Les coproductions forfaitées

Les coproductions 50/50

Les coproductions minoritaires

Les coproductions franco-étrangères

Les apports en industrie

► Le Distributeur

► L'exploitant

► Les aides en région

Le rôle de la Commission Nationale du Film France (CNFF)

La région île de France

Les aides européennes

Le programme MEDIA

(MEDIA et MEDIA MUNDUS,... – rôle des MEDIA DESK)

Éléments comparés d'aides européennes

(Lands Allemand, rôle de la Loterie nationale en Angleterre, Take Shelter Belge...)

Le fonds Eurimages

► Mécanismes bancaires et fiscaux

Les crédits à la production

L'apport producteur

Les SOFICAS

► Les crédits d'impôt

Les intervenants financiers (IFCIC, NATIXIS COFICINÉ, COFILOISIR)

Le Dailly, le Nantissement

Les levées de fonds TEPA / DUTREIL

L'investissement PRIVATE EQUITY (CINEFRANCE 1888)

Les organismes de micro crédit (ADIE, La NEF...)

► Le Parrainage / Sponsoring

Le Mécénat – les Fondations (Hachette-Lagardère)

Le placement de produits

Le Bartering

Les mécanismes de crowdfunding / Les financements participatifs

► Subventions et sociétés de gestion collective

PROCIREP

SACD (Fondation Beaumarchais)

SCAM

ADAMI

Rôle de l'AGICOA / ANGOA

► Les subventions des Ministères

► Les Assurances

Garantie de bonne fin

E&O

► Cas pratique

Analyse de modèles de plan de financement

Lexique

Les bases de l'animation - Photoshop et After Effects (Première semaine)

Objectif:

Apprendre à traiter et à optimiser les images fixes (photographies, illustrations bitmap ou vectorielles) pour les intégrer et les animer dans After Effects. Acquérir les bases et les fondamentaux de l'animation 2D dans After Effects.

Niveau requis:

Une connaissance intermédiaire de Photoshop (interface, multi-calques, bases du détourage) et une pratique journalière de l'outil informatique sont indispensables.

Public concerné:

Graphistes, illustrateurs, auteurs ou toutes personnes désireuses d'apprendre à traiter et optimiser les images fixes (photographies numériques, images graphiques, illustrations) en vue de leur utilisation dans un montage ou une animation vidéo.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

Bases de la vidéo numérique: les résolutions, le rapport d'image, le rapport de pixel, la fréquence d'images, Les débits d'enregistrement, les codecs, la vidéo Entrelacée ou Progressive

► Connaissances de base du traitement de l'image numérique pour un usage vidéo,

La lumière, la couleur: synthèse additive (RVB) et soustractive (CMJN), Le pixel: forme, taille et résolution
Les images bitmap et vectorielles
Affichage à l'écran: représentation des pixels de l'image
Histogramme: 1/8/16/32 bits, La couleur à l'écran
Acquisition des images (web, smartphone, appareil photo ou caméra)
Gestion des formats de fichier pour un usage vidéo

► Utilisation de Bridge et de Camera Raw

Transfert des photos de l'appareil
Choix et filtrage dans Photoshop
Utilisation de Mini Bridge avec Photoshop, des options Camera Raw

► Manipulation des images dans Photoshop et dans Camera Raw

Les outils et l'interface, Adaptation de la taille d'une image à la vidéo (résolution et recadrage)
Rotation de la zone de travail
Utilisation des outils transformation et déformation, de la fonction échelle basée sur le contenu. Réalisation d'un grand angle adaptatif sur une image
Correction de l'objectif de l'image

► Correction des images dans Photoshop

Équilibre des images: réglages destructifs ou non destructifs et réglages ciblés
Amélioration des images: Régler la balance des blancs, la colorimétrie des images
Application de corrections sélectives et spécifiques
Ajout de réglages complémentaires
Utilisation de Tons foncés/Tons clairs sur un objet dynamique
Application du virage HDR sur les images
Transformation de l'image avec correspondance ou remplacement de la couleur
Embellissement d'une image vidéo

► Sélection et détourage dans Photoshop

Utilisation des outils et/ou des modes de sélection
Opération sur les couches
Création de masques de fusion
Détourage avec l'outil plume
Préserver la transparence pour l'exportation

► Préparation du montage d'images en vue de l'animation dans After Effects

Utilisation des calques, des groupes
Opacité et modes de fusion, styles de calque
Les outils de travail sur les pixels, les outils de création et les formes de pinceaux
Ajout de textes et de formes vectorielles,
Ajout de filtres (flous, netteté...), de fichiers vidéo
La 3D et l'animation dans Photoshop
Trucs et astuces pour l'intégration dans After Effects

► Atelier pratique

Création de textures, restauration de vieilles photos
Création de panoramas, retouche de portraits
Correction des perspectives des prises de vue urbaines

Les bases de l'animation - Photoshop et After Effects (Deuxième semaine)

5 jours

Objectif:

Apprendre à traiter et à optimiser les images fixes (photographies, illustrations bitmap ou vectorielles) pour les intégrer et les animer dans After Effects. Acquérir les bases et les fondamentaux de l'animation 2D dans After Effects.

Niveau requis:

Une connaissance intermédiaire de Photoshop (interface, multi-calques, bases du détourage) et une pratique journalière de l'outil informatique sont indispensables.

Public concerné:

Graphistes, illustrateurs, auteurs ou toutes personnes désireuses d'apprendre à traiter et optimiser les images fixes (photographies numériques, images graphiques, illustrations) en vue de leur utilisation dans un montage ou une animation vidéo.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► L'animation et le compositing 2D dans After Effects

Vocabulaire lié à l'animation et au compositing 2D
Réglage et personnalisation de l'espace de travail

► Importation des médias

Importation des sources vidéos, de séquences d'images
Utilisation des documents Photoshop, intégration de documents vectoriels
Interprétation des métrages, les couches Alpha, des sources vidéo

► Création des compositions et intégration des calques

Notion de projet, de composition et de calque
Ajouter et manipuler les calques dans le panneau Composition
Utiliser le panneau Montage et la ligne de temps
Création des animations, d'images clés
Contrôler de l'interpolation entre les images clés
Création de trajectoires d'animation: l'interpolation spatiale
Modification des vitesses d'animation
Lissage de vitesse et interpolation temporelle
Éditeur de graphique pour une maîtrise des interpolations spatiales et temporelles
Gestion du flou de mouvement lié à la vitesse

► Assistants d'image clés

Panneau Dessin, de trajectoire, de tremblement, de lissage

► Animation en rythme avec le son

Importation d'un fichier son, animation manuelle synchronisée avec le son
Animation automatique en fonction de l'amplitude audio
Vitesse de lecture de l'animation: ralenti/accélééré/gel d'image
Extension temporelle, déformation temporelle, remappage temporel
Boucler un média ou une pré-composition

► Compositing 2D

Gestion des couches, des compositions et des pré-compositions
Création et paramétrage des "solides" et des "calques de forme"
Liens de parenté et animation hiérarchique des calques

► Gestion de la transparence et de la couche alpha

Découper l'image selon un cache par approche, avec des masques vectoriels
Appliquer des effets de découpe

► Appliquer les effets

Appliquer et animer un effet sur un ou plusieurs calques
Utiliser les modes de fusion, les styles de calque
Appliquer et enregistrer des paramètres prédéfinis
Appliquer des corrections colorimétriques
Utiliser les tracés de masque dans les effets
Créer des effets de déformations

► Habillage graphique

Animation de texte, animation et morphing de tracés vectoriels

► Rendu et compression

Formats d'exportation polyvalents
Vidéos pour le Web et pour terminaux mobiles

After Effects et Element 3D Vidéo Copilot

Objectif:

Si vous êtes à l'aise avec le compositing 2D et 3D dans After Effects et ne voulez pas apprendre un logiciel dédié à la 3D, 'Element 3D' vous permet de manipuler en temps réel des objets 3D, de leur donner un rendu photoréaliste, sans quitter After Effects et avec les outils d'animation habituels.

Niveau requis:

Disposer de bonnes bases dans After Effects, et maîtriser le compositing 2D et 3D.

Public concerné:

Graphistes, infographistes, truquistes et monteurs

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Prise en main

- Personnalisation de l'interface utilisateur
- Vue d'ensemble du flux de travail dans Element 3D

► Intégration de modèles 3D

- Importation de modèles 3D (.obj et .C4D) et de séquences obj. animées
- Création, application et paramétrage de textures et de matériaux
- Utilisation des pré-réglages d'éclairage
- Prévisualisation des objets 3D
- Utilisation de textures personnalisées fixes ou animées
- Application des matériaux de Pro Shaders (répétition UV, environnement)
- Utilisation de la carte d'environnement

► Travail avec les Objets 3D

- Affectation de groupes
- Réglage des transformations de base
- Travail avec les composants du modèle
- Contrôle des multi-objets
- Dispersion ou éclatement des objets 3D
- Création de caustiques et d'effets de déplacement
- Changement du point d'ancrage d'un objet 3D

► Création des Objets 3D

- Création de texte 3D
- Création de formes 3D
- Utilisation de Photoshop pour créer des objets 3D
- Extrusion des calques texte et des masques: biseaux, textures
- Travail avec les biseaux pré-définis et personnalisés
- Ajout de biseaux multiples
- Importation d'objets 3D
- Utilisation des packs complets de modèles 3D

► Travail avec les matériaux

- Création de matériaux personnalisés
- Utilisation de textures personnalisées
- Travail des réflexions
- Ajout d'éclairages
- Personnalisation de la carte d'environnement
- Simulation d'une réduction opacité
- Simulation de matériaux complexes
- Obscurcissement des objets avec des matériaux
- Création de «bumps» avec les normales cartes

► Les éclairages

- Réglages des éclairages (ambiant, diffus, spéculaire) et des Ambient Occlusion (AO)
- Fondamentaux du rendu photoréaliste
- Rendu HDRI et illumination par l'image pour l'éclairage extérieur
- Réglage de la Global Illumination (GI) et du Final Gather (FG) pour l'intérieur
- Simulation de l'éclairage artificiel et illumination indirecte pour l'animation
- Définition d'une carte d'environnement (fixe ou animée)
- Gestion des réflexions et réfractions

► Les particules et les répliqueurs

- Paramétrage et animation des particules et des répliqueurs de particules
- Création de groupes pour animer les objets 3D individuellement
- Créer des groupes similaires
- Fracturation d' Objets 3D

► Affiner les détails

- Ajout de brouillard
- Utilisation de l'ambient occlusion (AO)
- Utilisation des AO avec des objets invisibles
- Gestion du flou de mouvement
- Gestion de l'échantillonnage
- Travail avec les options de transformation

► Intégration avec After Effects

- Ajout d' éclairages
- Animation de caméra After Effects
- Réglage de la profondeur de champ (DOF)
- Travail avec les expressions
- Utilisation de Scripts

► Options de sortie

- Les différentes options du moteur de rendu
- Échantillonnage, antialiasing et rendu multi-pass
- Gestion de la profondeur de champ et du flou directionnel

► Optimisation de flux de travail

Les bases de la 3D - Avec After Effects CC et Cinema 4D Lite

Objectif:

Cette semaine vous permettra de produire des visuels 3D animés ou non avec une qualité professionnelle directement dans After Effects grâce au module de rendu Cineware.

Niveau requis:

Avoir de bonnes connaissances du compositing 2D et 3D dans After Effects.

Public concerné:

Graphistes, infographistes, truquistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Espace de travail 3D dans After Effects CC

- Espace 3D et axes 3D
- Calques 3D et propriétés 3D
- Caméras, lumières et ombres

► Lancer de rayon avec After Effects CC

- Extrusion
- Courbure
- Réflexion
- Carte d'environnement

► Compositing 3D avec After Effects CC

- Animation de caméra: trajectoire, focales
- Paramétrage de la profondeur de champ
- Animation de calques 3D
- Effets 3D

► Tracking 3D avec After Effects CC

- Détection du mouvement
- Intégration de calques 3D, caméras et lumières
- Export vers CINEMA 4D Lite

► Interface de CINEMA 4D Lite

- Création d'une scène dans C4D
- Interface de CINEWARE
- Réglage d'After Effects pour CINEWARE

► Bases de CINEMA 4D Lite

- Création d'un texte
- Utilisation de l'outil Extrude
- Choix des biseautages et couvercles
- Ajout de la texture, des lumières sur la scène
- Paramétrage de Rim light et Spéculaire
- Application de matériaux sur la scène
- Ajout de l'objet Environnement et Réflexion
- Utilisation du tag de rendu
- Réglage des matériaux
- Animation de la typo
- Animation de caméras

► Retour dans After Effects

- Compositing final du texte animé dans After Effects
- Ajout de particules et de lens flare
- Création des autres plans dans After Effects
- Visualisation du pré-rendu de l'animation
- Rendu final du texte animé

► Cinema 4D Lite et After Effects CC

- Création et importation d'un fichier C4D
- Modélisation: les primitives, les déformateurs, les splines, la modélisation polygonale
- Textures
- Utilisation des caméras
- Récupération d'une référence
- Création de caches d'objet
- Décomposition en multi-pass
- Importation d'un Objet nul de CINEMA 4D
- Intégration d'un calque 3D dans une scène CINEMA 4D

Lyric Pro de Chyron

Objectif:

Maîtriser les fonctionnalités essentielles d'habillages avec Chyron. Notre formatrice exploite le logiciel Lyric dans différents type de tournage: émissions en direct ou enregistrées, remises de prix diverses, sports... Ses expériences acquises sur ces différents types de prestation, vous permettront de vous aider et de faire face aux attentes principales de vos employeurs.

Niveau requis:

Une pratique de l'outil informatique sous Windows est souhaitée.

Public concerné:

Opérateurs synthé débutants, Graphistes, truquistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

Bref rappel de la gamme Chyron.
Parcours général de l'espace de travail, des menus et du clavier. Présentation de Lyric/Lyric PRO, description générale des menus, d'une configuration simple des fenêtres de travail et des raccourcis clavier dédiés.

► Configuration Hardware simple.

Paramétrage des fonctionnalités répondant aux exigences de l'environnement technique d'exploitation, incluant le format de sortie Vidéo (SD ou HD)
Préférences Utilisateur.
Paramétrage spécifique qui pourrait avoir une incidence sur les performances générales.

► Particularités de certaines Préférences.

Canvas Resolution, Safe Title Adjust, et le Pixel Aspect.
Paramétrer la résolution appropriée pour un projet donné et les conséquences sur la sortie vidéo.
Créer un Safe Title, le sauvegarder, le rappeler.

► Le Canvas

Inspection du Canvas, du mode Playout, des Messages properties, du numéro de rappel de pages, utilisation des outils de Playout Control
Boutons de Frame Buffer, Transfer, Live, Change, Swap, Clear, Read Next, Read, (Control) Play, Record, Erase, and Delete Message.

► L'Édition de Texte

Présentation des Boîtes de Texte 2D.
Utilisation des Polices de Caractères, des effets de text 2D
Utilisation des boîtes de Textes dans une scène
Présentation des Boîtes de Texte 3D et des Effets 3D.Templates.

► Le Texte Dynamique

Utilisation des Outils de texte dynamiques: 2D Crawls, Type-On, Rolls et Spline Text.
Onglet Animation de la fenêtre Properties pour changer le temps restant, la durée, la vitesse ou le défilement d'un Crawl, Roll ou Type-On.

► Les Chrono et Horloge

Utilisation des Chronos et Horloge.
Les différents raccourcis clavier possibles pour le pilotage du/des chronos et Horloge d'une scene dans Lyric PRO.

► Les Backgrounds

Appliquer des Backgrounds pour une multitude de supports et pour une multitude d'applications.

► Le Browser

Le Principal outil d'Organisation dans Lyric.
Organiser les Polices, les Messages et les images.

► Les Images/Logos 2D/Vidéos

Importer correctement un Logo 2D,
Notions de Ratio 16:9 et 4:3.
Utilisation des vidéos au format *.AVI, *.MOV dans le logiciel Lyric. Les limitations, leurs manipulations.

► Les Masques

Utiliser différents objets graphiques 2D. Plusieurs types de masque (Rectangulaires, complexes et softs). Masquer un objet (effet pochoir)

► La Vidéo Capture

Pré-requis de la vidéo capture, autrement appelée «Grab». Importation, manipulation et sauvegarde des images capturées.

► Le Scene Graph

Savoir changer les propriétés des objets dans la scène.
Appliquer des codes couleurs et renommer.

► La Timeline

Utilisation de la Timeline pour animer des éléments dans le Canvas. Un Animation State, modifier un/plusieurs Keyframes, sauvegarder un fichier Keyframe Global Keyframe Toggle. Le Proportionnal Scaling et ses effets sur l'animation. Les Pauses et Boucles

► Les Formats

Connaître les différents formats d'importation, d'enregistrement et d'exportation.

Techniques du storytelling appliquées au reportage journalistique

Objectif:

Réaliser une vidéo reportage sur un commerçant, artisan ou artiste territorial en appliquant les techniques du Storytelling.

Niveau requis:

Disposer de matériel d'enregistrement audio et vidéo.

Public concerné:

Reporters journalistes, vidéastes, responsables de communication.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Qu'est-ce que le Storytelling?

► Choisir le message

Rencontrer les sujets, explorer les lieux, déterminer le public, trouver le message central, l'angle de l'histoire à raconter.

Déterminer les stratégies pour faire passer le message: créer un canevas de l'histoire et la confronter aux sujets, créer une liste de plans à tourner, un planning de tournage, préparer des autorisations à faire signer pour les personnes ou les lieux, établir la liste du matériel nécessaire et prévoir la logistique

► Techniques pour réussir son tournage

Déterminer les plans essentiels, varier les plans et les angles au maximum, penser les enchaînements entre les plans, essayer de prévoir les sources de problèmes potentiels (météo, proximité des prises...).

► L'audio

L'importance cruciale de la qualité d'enregistrement audio.
L'importance de l'éclairage additionnel pour la vidéo en intérieur.

► La vidéo

Rédiger l'histoire pour la vidéo: privilégier la simplicité, écrire pour l'oral, prévoir un début qui établit la scène, un milieu qui ne déroule pas plus de 5 points et une fin marquante facile à mémoriser. Privilégier la narration active plutôt que passive. Privilégier la narration par ses sujets. Impliquer le plus possible les sujets.

► Créer le montage

After Effects - Compositing et animation 2D - Les fondamentaux

Objectif:

Comprendre et maîtriser les fonctionnalités d'After Effects, créer des animations adaptées à la demande des productions audiovisuelles 2D.

Niveau requis:

Posséder une bonne maîtrise de l'outil informatique. Avoir une bonne culture générale audiovisuelle.

Public concerné:

Infographistes, monteurs, truquistes, graphistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Compositing et animation 2D

- Introduction
- Bases de la vidéo numérique (formats, codecs, trames...)
- Contraintes de postproduction
- Gestion du codage des couleurs

► Les fonctionnalités de base

- Personnalisation de l'espace de travail
- Importation et gestion des médias graphiques, vidéo et audio
- Planification et configuration des projets
- Paramétrage des compositions
- Gestion des points clés: interpolation temporelle et spatiale
- Travail de synchronisation des couches
- Options de prévisualisation et paramétrage des rendus

► Paramètres avancés

- Réglage non-linéaire de la vitesse d'interpolation (éditeur de graphique)
- Paramétrage des flous de mouvement
- Palettes d'animation: dessin, lissage de trajectoire, tremblement et alignement

► Le compositing 2D

- Gestion des couches: hiérarchie des plans, duplication, scission
- Gestion des «précompositions»
- Utilisation des calques d'effet
- Liens de parenté et animation hiérarchique des couches
- Création, paramétrage et animation de «solides» et de «calques de forme»

► Compositing avancé: transparence et masques

- Gestion et animation des masques vectoriels
- Morphing de masques vectoriels: module d'interpolation avancé
- Modes de transfert et modes de fusion
- Caches par approche en alpha et en luminance
- Keying en chrominance et en luminance: méthodes standard et avancées
- Titrage et «synthé»

► Effets de vitesse

- Extension temporelle: méthode linéaire
- Remappage temporel: méthode progressive
- Création et animation de textes

► Calque de texte

- Options d'animation de texte et animations pré-définies
- Création d'un générique simple

► Initiation à l'utilisation des scripts et expressions

- Expressions: création, modification et enrichissement
- Intérêt et applications professionnelles: boucle, tremblement, variation d'une propriété en fonction d'une autre.

► Rendu et compression

- Optimisation des projets et intégration dans la chaîne de post-production
- Productivité: fonction de pré-rendu, création de doublure et définition de modèles
- Formats d'exportation polyvalents

After Effects - Compositing et animation 3D - Animation 3D

Objectif:

Maîtrise du compositing et de la gestion avancée de l'animation 3D avec After Effects afin d'être autonome en production.

Niveau requis:

Avoir une bonne connaissance d'After Effects ou avoir suivi le module 'Les fondamentaux'

Public concerné:

Infographistes, monteurs, truquistes, graphistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Compositing et animation 3D

Interface 3D: multiples vues 3D, outils spécifiques
Gestion des axes XYZ: modes axes
Animation et auto-orientation des calques 3D
Hiérarchie des calques dans l'espace 2D / 3D
Utilisation du moteur de rendu 3D avec lancer de rayon
Géométrie 3D des calques de forme et de textes: extrusion et biseaux
Courbure des calques 3D
Texturing des calques 3D: réflexion des calques d'environnement, indice de réfraction, transparence des surfaces

► Éclairage des scènes 3D

Paramétrage des sources de lumière
Propriétés, réflexions, ombres portées, projection

► Gestion des caméras

Réglage des caméras: focale, profondeur de champ, ouverture
Contrôle et animation de caméras
Gestion des objets cibles avec suivi de mouvement et suivi fixe
Animation 3D stéréoscopique

► Contrôle des calques et des objets nuls

Hiérarchisation des calques, liens de parenté avec ou sans déplacement des coordonnées
Animation de personnages, cinématique inverse, cycle de marche et outil Marionnette
Création d'environnements 3D complexes

► Painting et rotoscoping

Roto-pinceau: rotoscoping par détection des contours
Peinture vectorielle: retouche d'images
Stabilisation, tracking multi-points et clonage
Correction de l'effet de Rolling Shutter pour les images tournées avec DSLR ou smartphones
3D Camera Tracker avec captage d'ombres
Mocha V2 et Shape: outils de tracking

► Chromakey

Fonctions avancées et effet Keylight

► Programmation

Création, modification et enrichissement d'expressions
Effets Options pour expression
Utilisation de scripts

► Intégration de fichiers 3D

Importation et gestion de fichiers RPF, RLA et Cinema 4D
Compositing à partir de rendus multi-passes
Effets de couche 3D, caches d'ID, caches de profondeur...
Importation des données de caméra et de fichiers VPE

► Effets de typographie en mouvement

Animations de textes en 3D
Intégration dans un environnement 3D

► Productivité et rendus

Optimisation des projets: pré-rendus, utilisation de doublures et optimisation des performances machine
Rendus machines-multiples et automatisation des tâches
Les différents formats d'exportation et leurs usages

After Effects - Particules et Trapcode

Objectif:

Maîtriser les Particules et Trapcode pour After Effects. Ce stage peut vous être aussi enseigné en 2 modules bien distincts: Particules et Trapcode seulement.

Niveau requis:

Avoir une bonne connaissance d'After Effects ou avoir suivi 'Les fondamentaux' ou 'L'animation 3D'. Audit obligatoire avant le démarrage de la formation.

Public concerné:

Infographistes, monteurs, truquistes, graphistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Effets de particules propres à After Effects

- Laboratoire de particules
- Eclat (Shatter)
- Danse de carte (Card),
- Caustique (Caustics),
- Ecume (Foam),
- Générateur de vagues (Wave World),
- Volet de cartes (Card Wipe)
- Cycore FX

► Modules externes Trapcode

- Particular
- Form
- Mir
- 3D Stroke
- Shine
- Lux
- Starglow
- Sound Keys
- Echospace
- Horizon

After Effects - Les expressions

Objectif:

Maîtriser les fonctionnalités avancées d'After Effects

Niveau requis:

Avoir une très bonne connaissance d'After Effects ou avoir suivi le Niveau 'Les fondamentaux' ou 'L'animation 3D'

Public concerné:

Infographistes, monteurs, truquistes, graphistes...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Le langage des expressions

- Initiation à la programmation des expressions
- Création, modification, enrichissement
- Ajouts de commentaires et sauvegarde
- Gestion de tableaux à plusieurs dimensions
- Création de boucles
- Utilisation de variables
- Gestion de l'instruction conditionnelle
- Propriété des principaux objets (global, layer, comp, footage...)
- Contrôle des options pour expression: paramètres «glissière», «angle», «case» et «couleur»

► Développement d'expressions spécifiques

- Animation avec les propriétés: value at time, velocity
- Animation avec les randomness: random, gaussrandom, seedrandom, wiggle
- Méthodes d'interpolation: linear, easyin, easyout, ease
- Utilisation d'objets: l'objet math, l'objet key
- Fonctions trigonométriques et exponentielles

► Application professionnelle

- Gestion du texte et des animations de texte avec des expressions
- Utilisation des expressions pour l'animation 3D

Final Cut X - Les fondamentaux

Objectif:

Initiation au montage professionnel avec Final Cut Pro X

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'environnement Mac OSX, la connaissance et l'utilisation d'un logiciel de montage vidéo est souhaité.

Public concerné:

Toutes personnes voulant maîtriser les nouveaux outils de montage de Final Cut Pro X.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Environnement et personnalisation:

Préférences et réglages
Intégration au système d'exploitation, logique de travail et d'interface.
Scénarios, événements, collections.

► La gestion des formats et de l'importation:

Importation à partir d'un disque dur.
Importation à partir d'autres applications comme iMovie
Gestion des médias au «format natif»

► La capture:

Acquisition à la volée et au timecode.
Gestion de cartes mémoire: sources P2, XDCam EX, Reflex.
Notion de clip étendus.

► Organisation et analyse des médias:

Gestion des médias, proxys, optimisations et analyse des données.
Technique de dérushing, gestion des chutiers et des événements.
Indexations et recherche.
Collection intelligente.

► Outils de montage:

Montage simple: cut et gestion de l'audio et de la vidéo.
Outils de raccord. Montage 2 points, 3 points et 4 points.
Outils de la timeline.

► Mixage son:

Gestion de l'audio.
Informations, canaux, thèmes.
Niveaux et fondus.
Intégration de pistes CD.

► Effets vidéo:

Gestion des effets.
Création d'animations et utilisation des plans composés.

► Effets audio:

Corrections audio,
Bruit de fond, tonalité, bourdonnement.

► Titrage et habillage

Titres personnalisés: typos, taille, position, animation...
Utilisation des thèmes.

► Étalonnage et image:

Balance des blancs, étalonnage auto.
Étalonnage sur mesure.
Utilisation des instruments de mesure (Oscilloscope).
Prévisualisation sur un moniteur broadcast.

► Exportations:

Sorties sur bande.
Exports XML.
Mastérisation en fichier.

► Format de diffusion:

Compressions multimédia.
Introduction à Compressor.

► Archivage:

Consolidation et duplication de projet

Migration vers Final Cut X - Mise à jour vers la dernière version

Objectif:

Maîtriser la nouvelle interface et les nouvelles fonctionnalités de FCP X. La durée de ce stage peut varier de 3 à 5 jours selon le profil des utilisateurs de Final Cut Pro 7 et leurs connaissances. Un audit systématique sera réalisé par nos formateurs auprès de chaque participant.

Niveau requis:

Bonne connaissance de Final Cut Pro 7 et de l'environnement Mac OSX.

Public concerné:

Toutes personnes voulant maîtriser les nouveaux outils de montage de Final Cut Pro X.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Environnement et personnalisation:

Préférences et réglages
Intégration au système d'exploitation, logique de travail et d'interface.
Scénarios, événements, collections.

► La capture:

Acquisition à la volée et au timecode.
Gestion de cartes mémoire: sources P2, XDCam EX, Reflex.
Notion de clip étendus.

► Organisation et analyse des médias:

Gestion des médias, proxys, optimisations et analyse des données.
Technique de dérushage, gestion des chutiers et des événements.
Indexations et recherche. Collection intelligente.

► Outils de montage:

Montage simple: cut et gestion de l'audio et de la vidéo.
Outils de raccord. Montage 2 points, 3 points et 4 points.
Outils de la timeline.
Montage son, synchronisation, gestion de scénario.

► Mixage son:

Gestion de l'audio.
Informations, canaux, thèmes.
Niveaux et fondus.
Intégration de pistes CD.

► Effets vidéo:

Gestion des effets.
Création d'animations et utilisation des plans composés.

► Effets audio:

Corrections audio: bruit de fond, tonalité, bourdonnement.

► Titrage et habillage:

Titres personnalisés: typos, taille, position, animation...
Gestion et création d'image fixe.
Utilisation des thèmes.

► Etalonnage et image:

Balance des blancs, étalonnage auto.
Étalonnage sur mesure.
Utilisation des instruments de mesure (Oscilloscope).
Prévisualisation sur un moniteur broadcast.

► Exportations:

Sorties sur bande.
Exports XML.
Masterisation en fichier.

► Format de diffusion:

Compressions multimédia.
Introduction à Compressor.

► Archivage:

Consolidation et duplication de projet

Montage Vidéo Premiere Pro - Les fondamentaux

Objectif:

A l'issue de la formation, le stagiaire aura acquis les principes du montage vidéo numérique. Enrichissement de la pratique créative des stagiaires. Gérer un projet vidéo. Connaître les principaux termes techniques et dénominations du montage vidéo pour dialoguer efficacement avec les différents intervenants du domaine.

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'environnement Mac OSX ou de Windows.

Public concerné:

Monteurs, infographistes, service de communication...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Paramétrages et configuration

- Réglage des Préférences, des disques de travail lors de la création d'un projet
- Les formats numériques de production et de distribution
- Gestion et organisation des chutiers
- Personnalisation et simplification de l'interface
- Création de nouveaux raccourcis claviers
- Intérêt de l'explorateur de médias pour tous les imports

► Transferts vidéo

- Les formats vidéo et audio
- Gestion des supports (carte P2, XDCam...) via l'ordinateur
- Intérêt de l'explorateur de médias pour tous les imports

► Fonctionnalités du montage

- Utilisation des outils
- Montage cut, points d'entrée et de sortie
- Montage 3 points et 4 points
- Utilisation des transitions et leurs options
- Prélèvement, extraction, insertion d'éléments
- Imbrication d'éléments
- Utilisation des marqueurs

► Outils et fonctions avancés

- Les outils propagation, modification compensée, dérouler dessous et dessus
- Création de sous éléments
- Outils et fenêtre de gestion des raccords
- Intervertir un ou des plans dans la séquence
- Vitesse, ralentis et accélérer progressifs dans la séquence
- Automatiser la séquence (montage simple et rapide de vidéos et d'images fixes)
- Montage multi-caméras

► Filtres vidéos

- Intérêt des calques d'effets
- Application d'un filtre ou plusieurs filtres
- Filtres de corrections colorimétriques leurs différences et subtilités

► Animations et effets d'images

- Import de fichiers Photoshop
- Création de multi-fenêtrage, déplacer, réduire avec des vidéos ou fichiers Photoshop
- Animations simples et complexes sur plusieurs pistes en compositing

► Titrage:

- Création d'un habillage simple avec le titrage et enregistrement en tant que modèle
- Animations complexes avec les images clés
- Le générique en déroulant

► Audio

- Importer et exporter des éléments audios
- Application de filtres audios
- Le mixage audio
- Enregistrement d'une voix off

► Finalisation:

- Gestionnaire de projet (suppressions de données inutilisées, rassembler les rushes)

► Exports, sorties

- Encodage avec Adobe Media Encoder simple ou par lot avec ses différents codecs vers web, Vimeo...

Premiere Pro - Perfectionnement

Objectif:

A l'issue de la formation, le stagiaire aura acquis les fondamentaux du montage vidéo numérique. Enrichissement de la pratique créative des stagiaires. Gérer un projet vidéo. Connaître les principaux termes techniques et dénominations du montage vidéo pour dialoguer efficacement avec les différents intervenants du domaine.

Niveau requis:

Connaissance et pratique de Premiere Pro.

Public concerné:

Monteurs, infographistes, service de communication.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Rappels

- Les formats numériques de production et de distribution
- Personnalisation de l'interface, simplification
- Création de nouveaux raccourcis claviers
- Intérêt de l'explorateur de médias pour tous les imports
- Organisation du projet pour plus de productivité
- Outils et fenêtres de gestion des raccords
- Intervertir un ou des plans dans la séquence
- Automatiser la séquence (montage simple et rapide de vidéos et d'images fixes)
- Gestionnaire de projet (suppressions de données inutilisées, rassembler les rushs)

► Outils et fonctions avancées

- Créer et décliner des habillages avec Premiere et Photoshop
- Initiation à After Effects pour la création de génériques et de titres animés le dynamic link

► Effets

- La colorimétrie via les calques d'effets:
- La compréhension des couleurs de l'image avec l'interface Parade RVB, Forme d'onde...pour un meilleur réglage avec les filtres
- Les effets colorimétriques: balance des couleurs, correcteur chromatique tridirectionnel, courbes RVB, ombres, tons foncés/tons clairs...
- Mémorisation de ceux-ci pour une réutilisation ultérieure

► Les autres principaux effets:

- Flous, netteté, miroir horizontal, noir et blanc...utiles en montage
- Gérer les caches (masques) en luminance ou alpha

► Animations et effets d'images

- Créer des images-clés
- Bézier et régler les effets sur la durée
- Animations complexes sur plusieurs pistes en compositing
- Incrustation, luminance et chrominance
- Utilisation du filtre UltraKey

► Audio:

- Réglage du gain, du volume et des effets

► Exports, sorties

- Encodage avec Adobe Media Encoder simple ou par lot avec ses différents codecs vers web, Vimeo...

Adobe Premiere Elements

Objectif:

Cette journée de formation vous permettra de créer un montage vidéo simple. Savoir appliquer les filtres vidéos. Exporter vers différents supports.

Niveau requis:

Ce stage ne nécessite pas de pré-requis particulier si ce n'est une bonne maîtrise de l'outil informatique.

Public concerné:

Toute personne souhaitant s'initier à la conception et à la réalisation de vidéos avec Premiere Elements.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Comment utiliser l'organiseur

- Utiliser des albums
- Classer par mots-clés
- Les photos ou vidéos en double

► Montage:

- Créer vos vidéos instantanément
- Monter vos vidéos en choisissant précisément vos images avec la simplicité du glisser-déposer
- Personnaliser l'ordre du montage facilement
- Bénéficier d'outils de montage optimisés
- Associer photos et vidéos en ajoutant des transitions

► Effets dynamiques sur un plan

- Rectifier facilement la couleur des métrages
- Ajouter un texte pour rendre un effet graphique

► Export

- Un visionnage interactif sur le web
- Partager vos photos et vidéos sur Facebook
- Transférer directement vos séquences vidéo sur YouTube
- Simulation pour graver sur DVD

Montage sur Avid Media Composer

Objectif:

Appréhender le logiciel en vous permettant dès le premier jour de vous retrouver en situation professionnelle. En mettant à disposition un ensemble complet de rushes valider les différentes étapes de la fabrication d'un reportage, de l'acquisition des rushes jusqu'à la sortie.

Niveau requis:

Posséder une bonne maîtrise de l'outil informatique et avoir une première approche de la vidéo.

Public concerné:

Assistants monteurs, cadres, réalisateurs, tout professionnel ayant une première expérience du montage.

Moyens pédagogiques:

Une station de travail complète Média Composer pour 2 personnes - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Configuration

- Configuration machine (partage des projets)
- Configuration logiciel (les settings)
- Le Projet

► Numérisation

- Numérisation et importation des médias (AMA, Imports)
- Organisation et gestion des rushes (Bins)

► Montage

- Montage par recouvrement, par insertion
- Utilisation des smart-tools
- Montage avancé dans la timeline (trim, split, sub-séquences)
- Techniques de montage des interviews
- Techniques de montage imbriqué
- Montage multi-caméras
- Les effets temporels, les effets de transition

► Son

- Conservation de la synchro image/son
- Enregistrement direct du commentaire (voice over)
- Gestion du son, des imports jusqu'aux différentes méthodes de mixage

► Gestion des médias et exports

- Récupération des données via l'Attic Folder
- Gestion des médias
- Montage on line, off line, batch imports.
- Exports en différents formats

Les effets sur Avid - Spécifique pour monteurs confirmés

Objectif:

Cette formation vous permettra d'utiliser les outils de trucage et de vous proposer des méthodes de production.

Niveau requis:

Pratique courante d'Avid Media Composer

Public concerné:

Monteurs

Moyens pédagogiques:

Une station de travail complète Média Composer pour 2 personnes - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Le 3D warp:

- Paramètres
- Le tracker
- Mode avancé
- Trajectoires

► Manipulation des effets dans la timeline:

- Compositing
- Mode gigogne

► Méthodologie

- Sauvegarde
- Réutilisation des effets.

► Les imports et les exports

- Echange avec d'autres logiciels de trucage
- Retouche d'image (After et Photoshop)
- Module Photoshop pour la vidéo

► Les effets utilisant les masques

- Le matte key
- Les effets d'incrustation
- Luma et chroma key
- Masques animés
- Animatte
- Le blur effect
- Paint effect

► Marquee outil de création et de titrage 3D

- Les effets de vitesse (timewarp)
- Les Boris Complete Collection (BCC).

► Les outils de visualisation et de contrôle de l'image (oscilloscope, vectorscope)

- Utilisation des fonctions de corrections colorimétriques

Comprendre les formats, les codecs - Optimiser les workflows en télévision HD

5 jours

Objectif:

Ce stage permettra à tout technicien ou responsable de production de comprendre et d'optimiser les différentes chaînes de fabrication de programmes, flux télévision, documentaire, fiction.

Niveau requis:

Avoir une expérience ou une connaissance des phases de fabrication d'un programme en vidéo standard.

Public concerné:

Responsable et assistant de production ou de postproduction, cadres, monteurs, réalisateurs, chefs opérateurs, responsable des ventes internationales...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur pour notre formateur - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Rappel sur les spécificités d'un fichier numérique

- Les pièges d'un vocabulaire souvent flou
- Les grandes familles d'économie de production
- Les normes DCI et en HDTV
- Les ratios d'images
- Adaptation des ratios de diffusion
- Problématique des images d'archives SD 4/3
- Les téléviseurs HD, les normes et labels
- Les vecteurs de distribution HDTV
- Les projecteurs numériques
- Les 6 points caractéristiques d'un fichier vidéo
- Naissance de l'image dans la caméra numérique
- Introduction à la notion de débit (SD et HD)
- Les outils de transfert (Télécinémas, Scanner, Imageurs...)
- Quel type de PAD livrer?
- Problématique du compromis lié au numérique et aux diffusions multiples
- Rappels théoriques: définition, échantillonnage, quantification, 4:4 4, 4:2:2, 4:2:0, fréquences, entrelacé, progressif
- Un choix décisif: «RVB/10 bits Log» ou «composantes»
- La compression: une phase incontournable et fondamentale
- Les codecs de tournage, de post-production, de distribution
- Les conséquences du choix du codec sur la qualité et le stockage
- Les conteneurs d'encapsulation et interopérabilité:
- Les pièges d'une mauvaise compréhension
- Les liaisons numériques: SDI, HDSDI, HDMI ...

► Les outils de tournage

- Traitement de la caméra numérique: dynamique d'une scène, taille physique des capteurs, profondeur de champ, sensibilité, courbes de gamma...
- Les caméras numérique à mono ou tri capteur CCD (Genesis, F35, F23 ...)
- Les caméras numérique à mono capteur CMOS (RED One, Alexa, Phantom ...): avantages, limites contraintes
- Contrôle des rushes: que voit-on? Lut d'affichage «on set»
- La sauvegarde sur le tournage ou en post-production et sécurisation (LTO et pérennité des archives)
- Les problématiques liées au RAW

Les DSLR et les caméras à capteur CMOS enregistrant sur carte
Caméras P2, XDCam HD, XDCam EX, NxCam, HDV...
Professional Disk, Carte P2, Cartes SxS/Compact Flash/SDXC ...

Les scanners 2K/4K Log et Lin

Les enregistreurs externes pour une économie de production viable:

Aja Ki Pro, HPG 20, Atomos Ninja Samurai, Nano Flash

► Workflows numériques et post-production

- Arri Raw, Redcode et gestion en post-production
- La débayérisation: outils et procédures
- Travailler en RAW, en RVB 4:4:4 10 bits, en DPX ou en compressé?
- Retour sur les codecs vidéo en postproduction: Compressions et choix du débit
- Les imports et exports en mode «fichier» sur Media Composer (Avid) et Final Cut Pro (Apple)
- Calcul de stockage sur disques
- Les normes de distribution en France et à l'étranger
- Les espaces colorimétriques: la masterisation en DCP, HDCam SR, HDCam...
- Gestion des métadonnées, du tournage à la diffusion
- Etude de workflows à partir d'un scan 35mm, une RED, une Alexa, un DSLR, un tournage en XDCam Sony une caméra Panasonic sur cartes P2 en appliquant la méthode énoncée tout au long du cours
- Le son en HDTV: Son multicanal, 5.1, Dolby E, normes Ficam/CST
- Introduction à la 3D Stéréoscopique: effet de mode ou véritable enjeu?
- Les principes de la perception en relief et des techniques de tournage et de diffusion en 3Ds

Analyse des images numériques - À l'heure de la dématérialisation

Objectif:

Cette formation théorique à pour but de revoir les fondamentaux et parfaire les connaissances sur les problématiques liées à la gestion des fichiers numériques dans une chaîne dématérialisée.

Niveau requis:

Connaissance des métiers de l'audiovisuel et du fonctionnement d'une chaîne de production.

Public concerné:

Toute personne travaillant dans le domaine de l'audiovisuel: monteurs, truquistes, chargé de production/postproduction, réalisateurs...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► **Présentation des différentes sources de la contribution à la diffusion. (Normes de diffusions PAD selon les vecteurs de distribution HDTV, internet, BluRay...)**

► **Re-définition du concept de «format»:**

► **Caractéristiques des formats sources/de postproduction/de diffusion**

Définition ou résolution, pixels ou photosites
RVB 4:4:4 et Composantes 4:2:2, 4:2:0, 4:1:1
Quantification 8 bits, 10 bits, 12 bits et conséquences sur les nuances de couleur et le bruit.

Problématiques:

De fréquences 25P, 50i/25, 50P, 23,97, 59,94
Des formats de compression,
(Mpeg2/4, DPX, Tiff, Tga, Prores, DNxHD, H264 etc...),
Des formats conteneurs
(wrappeurs) (.mov,.avi,.mxf,.dpx etc...)
Des supports physiques de captation
(cassettes, cartes, P2, XDCAM).

► **Rappels sur les problématiques de gestion de ratios (1.33,16.9,1.85,2.35,scope, anamorphoses, letter-box...)**

► **Rappel sur la dynamique, la sensibilité et le rapport signal/bruit.**

► **Le débit en HD non compressé et le débit résultant des compressions: un fil conducteur essentiel**

► **Calculer et gérer le stockage et l'archivage (serveurs NAS/SAN, LTO, Professional disks...)**

► **Gestion des métadonnées (ajout, édition, import...).**

► **Le signal RAW et le bouleversement en postproduction lié à l'apparition de caméras à mono capteur CMOS à filtre de bayer.**

► **Conversions des formats conteneurs, de compression, (Transcodage/ré-encapsulation).**

► **Influence des conversions sur la qualité: qu'est-ce qu'une image de «bonne qualité»? Que regarder dans une image pour l'apprécier?**

► **Problématiques d'importation (Imports, digitalisation, ingest) dans les logiciels de montage (Avid Media Composer™, Final Cut Pro™).**

► **Conteneurs d'échange: DPX, AAF, OMF, AS-02**

► **Introduction aux espaces colorimétriques (Rec 601/709, RVB, X'Y'Z', P3...)**

► **Gestion des formats multiples dans des projets de montage**

► **Export du montage final et choix des formats en fonction de l'utilisation (diffusion TV, Internet, DVD, Blu-ray Disc...)** Initiation à l'utilisation Mpeg Stream Clip, Compressor, Adobe Media Encoder.

► **Différents workflows de l'acquisition à la diffusion**

Créer et diffuser des programmes en 3D relief - Enjeux, principes, tournage et postproduction

2 jours

Objectif:

Comprendre le vocabulaire spécifique à la 3D-relief. Appréhender les techniques mises en œuvre pour tourner, post-produire, diffuser, afficher de la 3Ds. S'interroger sur une écriture spécifique, sur l'économie et le bien-fondé de programmes en relief. Décrire la chaîne de fabrication de programmes 3D en analysant les outils proposés actuellement sur le marché.

Niveau requis:

Avoir une expérience ou une connaissance des phases de fabrication d'un programme en vidéo standard.

Public concerné:

Ce stage s'adresse à tout acteur de la chaîne de fabrication de programmes HD (réalisateurs, producteurs, directeurs de production ou de postproduction, techniciens (cadreurs, chef-opérateurs, monteurs, infographistes ...)

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur pour notre formateur - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Histoire, économie, distribution:

Repères historiques du relief
(de la photographie stéréoscopique à Avatar)
Des marchés et des économies distincts en fonction des tailles d'écran (des jeux à l'Imax)
Vecteurs de distribution du relief: le cinéma numérique, la télévision HD, le Blu-ray, Internet, les jeux
Les chaînes TV et le relief
Approche des (sur)coûts de production
Technique de création d'une illusion:
Les techniques d'affichages (au cinéma et chez soi): téléviseurs et lunettes (actives et passives)
Les techniques de transmission/distribution: side by side, top/bottom, alterné, checker-board
Principe de la perception du relief:
Définition du relief et grands principes
Les 10 indices (cues) pour simuler le relief: (Peinture, photo / Film, vidéo / Projection stéréoscopique)
Le relief est une sensation
Facteurs psycho-physiologiques, perception du relief par le cerveau humain
Le principe de disparité et les techniques de simulation à l'écran

► Techniques de tournage en 3Ds:

Tourner en relief: Caméras parallèles ou angulation
Avantages et inconvénients des 2 méthodes
Les rigs: parallèles, opposés, à miroir
Les fabricants de rigs
Les erreurs de rigs
Les caméras et leurs alignements
Les caméras à entrave fixe: présentation et approche des limites du système.

► Gérer le relief, dès l'écriture et suivi du stéréographe

Les contenus des programmes en relief: une écriture spécifique?
Les nouveaux métiers du relief: le stéréographe, l'assistant relief, le «convergence puller»
Les outils de contrôle et de correction sur le tournage
Faut-il compenser les erreurs de rigs dès le tournage: 2 écoles

► Postproduction: outils et méthodes

La postproduction en relief: comment modifier le relief et les limites à respecter (méthodologie)
Les outils et logiciels: les plugins Dashwood, Neo 3D, Ocula et les outils dédiés (Mistika)
Les différents workflows en relief (économie légère (institutionnel), lourde (long métrage) ou du «direct» (ex: sport)

Motion

Objectif:

Maîtriser les fonctionnalités de Motion dans un univers de production.

Niveau requis:

Bonne connaissance de l'environnement OSX.

Public concerné:

Monteurs, truquistes, infographiste...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Interface et paramétrages de base

Dashboard, bibliothèque, timeline, inspecteur
Description et analyse de chaque fenêtre
Personnalisation de la présentation du logiciel
Paramétrages de projet
Importations d'éléments: images, vidéos et audios
Gestion du temps réel de la timeline

► Prise en main du logiciel

Utilisation des outils
Manipulation des couches, des groupes et mode de fusion
Création de forme vectorielle
Animation avec les comportements ou images clés

► Animation de base en points clés

Animations points clés (éditeur de points clés) –
Manipulation des courbes de Bézier et ses options
Gestion des favoris d'animations simples

► Compositing

Création de contenu graphique
Masques Bézier et splines
Travail en multi couches, multi groupes
Gestions des masques d'images sur un groupe ou couche
Intégration de zone de dépôt intelligente
Clonages d'éléments dans la timeline
Utilisation des molos

► Gestion des comportements

Différences entre les comportements
Application de comportements de base
Changement de vitesse (accélééré, ralenti avec ou sans amortis...)
Comportements de simulations physiques
Affectations de comportements multiples sur un groupe ou une couche
Enregistrement de ceux ci dans les favoris
Stabilisation de plan venant de Final Cut ou directement importés
Tracking simple ou multi points

► Textes

Comportement séquence de texte personnalisé
Utilisation de texte paramétré et modifications
Texte sur trajectoire
Générique simple ou complexe

► Utilisation du réplicateur (mode Sphère, Vague, Spirale)

Utilisation de l'émetteur de particule et personnalisation
Animation avec les comportements appropriés pour chacun
Modifications de ceux de la bibliothèque

► Outil trait de peinture

Écriture activée et paramétrage des nombreuses options
Personnalisations des formes

► Intégration/Exportation/Archivages

Différences entre modèles ou projets dans Final Cut Pro avec leurs modifications propres
Exportations multiples avec Compressor
Archivages des médias

DVD Studio Pro

Objectif:

Transmettre l'ensemble des informations nécessaires afin de créer des DVD professionnels.

Niveau requis:

Maîtrise de l'environnement MAC Os X, connaissances de base de Photoshop et de Final Cut Pro.

Public concerné:

Techniciens, réalisateurs, graphistes ou toute personne souhaitant créer des DVD ou avoir une parfaite connaissance du processus de fabrication et des possibilités interactives de la norme DVD afin de participer à l'élaboration d'un DVD.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► La norme DVD

- Le support
- Les médias Vidéo, audio, images Fixes, sous-titres
- Les formats de compression vidéos et audios du DVD
- L'interactivité
- Les systèmes de sécurisation

► DVD Studio Pro sans scripts à partir d'éléments vidéos et graphiques existants

- Création de menus
- Création de pistes simples ou multi-angles
- Création de diaporamas
- Création de pistes avec plusieurs angles/audios/sous-titres
- Création de scénarios
- Gravure d'un DVD / sortie pour usine de pressage

► Fabrication de menus avec les logiciels de créations graphiques

► Création de menus fixes sous Photoshop ou de menus animés

► Utilisation de scripts dans DVD Studio Pro

- Création de DVD plus élaborés par exemple:
- Création d'un DVD type du commerce (chapitrage, plusieurs versions audios et sous-titres, bonus)
- Création d'un quizz avec affichage de note

► L'encodage

- Calcul du bit budget (choix des taux et types d'encodages)
- Utilisation de Compressor

SpeedGrade

Objectif:

Cette formation vous permettra de découvrir l'univers de SpeedGrade, logiciel d'étalonnage professionnel.

Niveau requis:

Maîtriser l'environnement informatique, utiliser un logiciel de trucage ou d'étalonnage serait un plus.

Public concerné:

Toute personne souhaitant utiliser SpeedGrade, truquistes, étalonneurs, réalisateurs...

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

- Qu'est-ce que SpeedGrade?
- Approche du métier de digital coloriste.
- Explorer les fondements de la colorimétrie (422, 421, Prores, Dnhxd, Sub sampling).
- Comprendre le flux de travail.
- Configuration matérielle requise pour travailler avec SpeedGrade

► Interface

- Gestion des paramètres du logiciel.
- Gestion du bureau et du moniteur.
- Configuration de la fenêtre Montage.
- Gestion des fenêtres Elément, Look, Masque, Annotations, Audio.
- Outil de contrôles (Vectorscope, Waveforme, Histogramme).
- Raccourcis principaux

► Workflow entre Premiere CS6 à speedgrade CS6

- Préparation du montage sur Premiere pro.
- Envoi à partir de Premiere pro vers SpeedGrade
- Export EDL dans Premiere et importation dans SpeedGrade.
- Importation de séquences et de différents formats vidéos

► Présentation de la fenêtre Looks

- Palette des calques (Primaire, Secondaire, Look, Shaders).
- Opacité des calques.

► Masque et alpha.

- Panneau d'étalonnage
- Modes roues, curseurs, éditions.
- Utilisation des primaires: global, ton foncés, tons moyens, tons clairs, saturation d'entrée et de sortie, pivot, contraste, température, décalage, gamma, gain
- Utilisation du paramètre grisé.
- Luminance, chrominance

► Utilisation Looks

- Création de looks personnalisé.
- Application de look à plusieurs plans séquence.
- Exportation du Look pour divers logiciels d'étalonnage.

Étalonnage avec Da Vinci Resolve

Objectif:

Ce stage vous permettra de maîtriser les particularités de l'étalonnage avec le Da Vinci Resolve pour la HD et le cinéma le 2K,4K, 5K (avant préparation du DCP).

Niveau requis:

Une bonne connaissance de l'environnement informatique est indispensable ainsi qu'une connaissance générale de la vidéo numérique HD et cinéma.

Public concerné:

Professionnels de l'audiovisuel en général dont étalonneurs et réalisateurs.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Configuration

Démarrer Resolve (et installation éventuelle des drivers Decklink)
Vérification des drivers Cuda (Quadro 4000 ou autre for Mac) sur OS 10.8 minimum
Onglet de configuration
Le Media Pool
Off line et Reference clip
Onglet Conform
Onglet Color

► Les outils de contrôle (Oscilloscope, Parade, etc.)

Ajout, suppression et redistribution des nodes
Les serial, parrallel, layer et Key Mixer nodes (notions)
Types d'opérations réalisables sur un node (Primary, secondary (HSL ou mask), Blur, Sharpening, Noise reduction, Stabilize or Track, External Key, Matte Channel
Flags et Markers

► Gestion, utilisation du Media Pool

Inside/Outside nodes
Luts (Look-up tables)
Travailler dans la timeline «Session»
Notion de Master Session
Alpha Output
Notion de Keyframes ou points clés «Dynamics»
Guide de configuration

► Workflows AAF/XML

Vérification de l'emplacement des dossiers (Folders)
Options «Matte black & White»
Resizing Scalling

► Réglage de l'autosave

Options Timeline Conform
Approche théorique ou de principe de l'étalonnage:
Faire concorder les plans «Match»
Création du style «Look»

► Réglages de finalisation

Qu'est-ce que le «Primary Correction»? Onglet Primary,
Onglet 3WCC (Roues colorimétriques)
Onglet RGB Mixer
Custom Curves ou «Primary Hybride» (pas de points de contrôle)

Hue» ou onglet (pas de points de contrôle)

Sauvegarde, Ajout nouvelle page, «Power Grade»
Rappel d'un «Grade» depuis la «Gallery», depuis la timeline, depuis le offline
Copie des nodes, par drag-and-drop, par «Append», par «Overwrite»
La «Gallery»
Wipe modes»: Wipe vers Gallery, Wipe vers Offline movie, Wipe vers Timeline
Notion de «Master Session» et lien avec l'import XML/EDL

► Flat Movie» (Courant en fiction) et EDLs

Scene Cut Detection» Commande P et Commande N
False Edit» Avec Fondus-enchainés et suppression «Prune»

► Conversion en DPX

Générer des proxies (depuis des DPX)
Primary Correction et «Geometry Shapes»
Custom Curves» avec points de contrôle
Hue Curves» avec points de contrôle

► Tracking/stabilisation

Dynamics», «Maste/Node/PTZR», Auto-Keyframe»
Marks», «Hold Marks», «Dissolve Marks», «Dissolve Marks» personnalisés
Le fonctionnement et l'utilisation des différents «nodes»: serial, parrallel, layer et Key Mixer nodes
Passage d'un «Parrallel Node» au «Serial Node» avec la fonction «Morph»
Fenêtre «Deliver», les différents types d'export possible dont «Individual clips» et «Single clip» pour FCP et Avid
Export en mode Batch.
Réimport Avid MC et FCP (avec et sans XML)

Droit à l'image et vie privée - Droits des professions du spectacle vivant et enregistré

1 jour

Objectif:

Découvrir et/ou approfondir les droits de la personnalité: droit à la vie privée et droit à l'image face au droit à l'information.

Niveau requis:

Expérience professionnelle dans le secteur de l'image.

Public concerné:

Auteurs, permanents et intermittents du spectacle enregistré et du spectacle vivant. Photographes, juristes d'entreprise, avocats, producteurs.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance d'un support pédagogique papier et/ou informatique

► **Le contexte économique et l'évolution des métiers**

- La photographie à l'épreuve du numérique
- La fin d'une époque d'argentique
- La photographie, instrument de liberté
- Le prix d'une photographie: qu'est-ce que ça vaut?
- La photographie saisie par le droit d'auteur
- De FOTOLIA à FLICKR ; les nouveaux modèles d'affaires de la photographie

► **Principes fondamentaux**

- Droit reconnu à la collectivité
- Droit reconnu à l'individu
- Mise en jeu des principes
- En droit français
- En droit européen et international

► **Droit d'auteur en photo: mode d'emploi**

- Les modes de protection d'une photographie
- Les conditions de protection d'une photographie
- Validité de la mention de Réserve
- Validité de la mention de copyright
- Conditions de rémunération de l'auteur
- Le statut du photographe salarié
- Le statut du photographe de plateaux

► **Le respect de la vie privée – quels droits pour la personne photographiée?**

- Fondement et définition
- Distinction entre personnes anonymes et personnes publiques
- Les circonstances
- Les cas particuliers
- Les célébrités
- Les artistes interprètes
- Les mineurs et les personnes incapables
- Les photographies de classe
- Les mineurs dans l'actualité
- Happy slapping
- Les sportifs
- Les mannequins professionnels et les autres
- Les personnes décédées
- Les animaux

► **Le respect du droit à l'image**

- Principe de la protection
- Exceptions
- Définition des exceptions
- Le lieu public
- L'exception de courte citation
- La caricature
- La voie publique
- Le groupe et la foule
- L'exploitation commerciale
- Le droit à l'information
- Les événements d'actualité
- Le droit à l'oubli
- L'histoire
- Les images médicales
- Les affaires judiciaires

► **L'exploitation de l'image**

- Image des personnes
- Image des biens

► **Statut social et fiscal du photographe**

► **Les intermédiaires**

- L'agence de presse
- L'agence d'art
- L'agence photographique
- L'agence de mannequins

► **Les sanctions de la violation des droits de la personnalité**

► **Analyse de modèles d'actes**

- Bordereau d'autorisation de prise de vue
- Bordereau d'autorisation de prise de vue pour un enfant mineur
- Bordereau d'autorisation de prise de vue pour un programme télévisé de jeux
- Accord avec un modèle
- Contrat entre un photographe indépendant et une agence
- Contrat de commande de photographies

Prises de vues caméras HD

Objectif:

Les journées seront consacrées à l'étude des menus et des réglages de la caméra et de nombreux exercices pratiques de tournage avec mise en pratique, interview, extérieur, sons seuls. Éclairage: intérieur/extérieur. Filtres, projecteurs, réflecteurs. Mise en place éclairage pour interview.

Niveau requis:

Culture audiovisuelle et des connaissances minimales en prises de vues sont souhaitées. Un audit téléphonique sera assuré par le formateur avant le démarrage du stage.

Public concerné:

Monteurs Réalisateurs, assistants opérateurs, JRI, techniciens, responsables communication, directeurs artistiques.

Moyens pédagogiques:

Une caméra pour deux participants selon le modèle de votre choix-Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Ce stage est conçu autour des caméras, Panasonic, Sony ou JVC, Canon (hors HD-SLR)

► Découverte d'une caméra

Principes de base dont cadrage, mise au point, température de couleur, les valeurs de plans.
Caméras: types et fonctionnement.
Optiques.
Mise au point, cadrage, mouvements.
Tournage sur pied, épaule, poignée.
Balance des blancs.
Eclairages: projecteurs, réflecteurs.
Exposition, diaph et shutter.
Profondeur de champ: gestion créative.
Les réglages caméra pour les différentes exploitations finales: Institutionnel, étalonnages spécifiques, diffusion TV HD, diffusion faible bande passante.

► Le travail de la couleur

Techniques lumière & couleur
Lumières int/ext.
Types de sources artificielles.
Colorimétrie, températures de couleur.
Atténuation, gestion et contrôle des sources directes, indirectes. Filtrages et corrections.

► Techniques audios:

Techniques & outils audios.
Micros: hiérarchisation selon usage - interview, plateau, reportage...
Techniques de prises de son

► Formats et notions de workflow:

Formats HD et cinéma.
Formats et profils.
Diffusions et flux de production institutionnel.
Caméras HD/2K,4K,5K.
Le stockage de vos séquences vidéos
Récupération et acquisition:
Les différents types de supports cartes /Disques optiques
Les métadonnées et les workflows
Procédures et principaux réglages.
**En fonction de votre choix de caméra, de votre niveau de vos besoins et de vos projets, ce déroulé sera réécrit.

La propriété littéraire et artistique aux sources de la production - Droits d'auteur et droits voisins

3 jours

Objectif:

Savoir identifier les règles juridiques du droit d'auteur et des droits voisins appliqués au spectacle enregistré et vivant. Analyser des modèles de contrat. Pour prolonger cette formation: Droit de la propriété industrielle, le droit à l'image droits musicaux, le droit du travail.

Niveau requis:

Connaissances et pratiques de base du droit de la propriété littéraire et artistique.

Public concerné:

Auteurs, Réalisateurs, Permanents et intermittents de l'audiovisuel et/ou des métiers du spectacle vivant, Responsables de production, Juristes d'entreprise, Producteurs, Diffuseurs, Distributeurs, Agents artistiques et littéraires

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance de supports pédagogiques papier et/ou informatique – Modèles de contrat

► Droits d'auteur

- Définition de l'œuvre
- Oeuvre audiovisuelle et/ou cinématographique
- Conditions de protection d'une œuvre
- Conditions de forme, de fonds, de preuve et de défense d'un développement original
- Conditions de protection d'un titre (droit des marques)
- Différents genres d'œuvres et régime applicable
- Oeuvre composite, Oeuvre de collaboration
- Œuvre collective, Œuvre dérivée, Œuvre complexe

► Identification des auteurs de l'œuvre audiovisuelle

- L'auteur du scénario, du texte parlé
- Le compositeur de la musique réalisé pour l'œuvre
- Le réalisateur, l'adaptateur
- Le traducteur, le directeur de collection
- Les auteurs d'œuvres préexistantes
- Caractéristiques de l'auteur – salarié

► Les attributs du droit d'auteur

- Droit moral, patrimonial et applications
- Droit exclusif, l'auteur au forfait
- L'exception de courte citation, d'actualité
- La représentation privée (cercle de famille)
- La copie privée, revue de presse
- Les catalogues de vente, parodie – caricature
- Les bibliothèques, les archives, les musées

► Définition et prérogatives du producteur audiovisuel

- Gestion individuelle et/ou collective du droit des auteurs
- Gestion individuelle et réponse contractuelle
- Le Contrat de production, d'option
- Le contrat d'auteur au forfait
- La présomption de cession de droits de l'auteur en contrepartie d'une rémunération par modes d'exploitation
- Les obligations des parties, gestion collective
- Durée de la cession des droits

► La protection juridique

- Le registre du Cinéma et de l'Audiovisuel (RCA), le dépôt légal

► Le sort des contrats en cas de difficultés ou de disparition du cédant

- Fusion ou absorption, la sauvegarde, la liquidation

► Règlement des litiges

- Tribunaux compétents, médiation, arbitrage

► Les artistes interprètes et leurs droits voisins

- Définition des artistes interprètes
- Code du travail – Mises en garde sur les questions de droit du travail
- Code la propriété intellectuelle – Définition des droits voisins

► Le statut de l'auteur et de l'artiste interprète au regard du droit fiscal et du droit social

- AGESSA, TVA

► Attributs des droits voisins

- Droit patrimonial, droit moral

► Les autres titulaires de droits voisins

- Le producteur de vidéogrammes (son autorisation est donc requise avant toute reproduction, mise à la disposition du public par la vente, l'échange ou le louage, ou communication au public de son vidéogramme)
- Le producteur de phonogrammes
- Les entreprises de communication audiovisuelle

► Durée de la cession des droits voisins

- Mises en garde sur les questions de droit du travail
- Les intermédiaires
- Agent artistique et littéraire, agent d'écrivains, avocats
- Agence de mannequins, Managers

► L'exploitation et la consommation des œuvres à l'ère du numérique

- Définitions des nouveaux droits, copie privée
- Chronologie des médias, les formes de V&D
- La télévision de rattrapage, réseaux sociaux
- Tablettes, Readers ...
- Modalités d'acquisition des droits d'auteur et droits voisins à l'ère du numérique
- Analyse de Modèles d'acte
- Modèle de contrat d'option, contrat de cession de droit d'auteur au forfait
- Modèle de contrat de cession de droits d'auteur, d'un réalisateur, de droits voisins d'artistes interprètes
- Modèle de mandat d'agent

► Copyright et droit moral: Frères ennemis ou faux-semblants?

Quelle structure de société pour quelles activités? - Droits des professions du spectacle vivant et enregistré

2 jours

Objectif:

Savoir identifier la nature des différents contrats de travail, les règles applicables, le rôle des conventions collectives et l'analyse des contrats. Pour prolonger cette formation: le droit du travail, créer et gérer une association culturelle, comment financer une œuvre audiovisuelle, spectacle vivant

Niveau requis:

Connaissances et pratiques de base du droit.

Public concerné:

Permanents et intermittents de l'audiovisuel et/ou des métiers du spectacle vivant, Juristes d'entreprise, Avocats, Producteurs

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance de supports pédagogiques papier et/ou informatique

► Critère d'activité

Secteur secondaire – production de biens économiques, production de transformation
Secteur tertiaire – fourniture d'un service marchand ou non, destiné aux entreprises ou aux particuliers
Définition par branche d'activité
Critère de taille, critère juridique
Conditions de fonds, consentement non vicies, capacité civile et commerciale des associés, objet possible, déterminé et licite
Conditions spécifiques à chaque type de société
Nombre d'associés, montant minimal des apports
Intention de réaliser des bénéfices ou de faire des économies
Responsabilité des associés face aux pertes potentielles de la société «affectio societatis»

► Conditions de forme

Rédaction des statuts
Formalités légales de publicité
Dépôt du dossier de création de société
Immatriculation de la société au registre du commerce et des sociétés
Entreprise individuelle, société en nom collectif, société civile
Groupement d'intérêts économique
Les sociétés de capitaux, société anonyme: SARL, EURL
Société en commandite par actions

► Élaboration du «business plan» ou plan – développement

Check List, le marché, les concurrents, la gestion, les aides

► Création de la société

Association, Syndicat, Fondation, GIE, Auto-entrepreneur
Le choix d'une forme juridique

► Typologie des sociétés

SAS, SASU, SARL, EURL, SA,, SA Classique, SA à directoire, SE, SNC, ...
LLa société civile, la Holding, les sociétés d'exercice libéral (SEL)
Le code APE, le numéro SIREN, SIRET

► Fonctionnement des sociétés

Les dirigeants, statut des organes de direction
Domiciliation de la société
Conditions de cumul
Transformation de la forme juridique de la société

► Quitter – dissoudre une société

Les difficultés de l'association
La dissolution de l'association

► Le métier de producteur

Producteur Délégué, producteur exécutif

► Les aides à la création d'entreprise

Aide aux «chômeurs créateurs»
Prime d'aménagement du territoire
Soutiens régionaux
Le congé pour création d'entreprise

► Les aides à l'embauche de salariés

Aides pour le recrutement, exonérations et subventions à l'emploi

► Le droit pénal relatif au fonctionnement des sociétés

Les prêts,
Les collaborateurs
Formalités d'embauche d'un salarié
Les contrats de travail
Conditions de cessation du contrat de travail
Rupture et fin du contrat de travail
La rémunération des auteurs, des artistes interprètes
Statut des bénévoles et/ou amateurs
L'engagement des enfants dans un spectacle

► La paye

► La fiscalité des sociétés

Impôts, taxes

► La comptabilité

► Analyse de Modèles d'actes

Formulaires administratifs de création
Fiches de paye et AEM

Créer et gérer une association culturelle - Droits des professions du spectacle vivant et enregistré

1 jour

Objectif:

Savoir identifier les règles juridiques du droit d'auteur et des droits voisins appliqués au spectacle vivant. Analyser des modèles de contrat. Pour prolonger cette formation: Droits d'auteur et droits voisins, Spectacle vivant, Droit du travail

Niveau requis:

Connaissances et pratiques juridiques de base.

Public concerné:

Permanents et intermittents de l'audiovisuel et/ou des métiers du spectacle vivant, Responsables de production, Juristes d'entreprise, Producteurs

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance de supports pédagogiques papier et/ou informatique

► Création de l'association

- Associations et notions voisines
- Syndicats
- Fondations
- GIE
- Les règles générales
- Les statuts
- Les formalités légales de création
- Le règlement intérieur

► Fonctionnement de l'association

- Les dirigeants de l'association
- Statut du directeur salarié
- Statut du délégué général
- Risque de requalification: la notion de dirigeant de fait
- Les membres de l'association
- Les locaux de l'association
- Les catégories de transferts financiers
- Les marchés publics
- La délégation de service public
- Les subventions
- La loi Organique Relative aux Lois de Finances (LOLF)

► Quitter – dissoudre une association

- Les difficultés de l'association
- La dissolution de l'association

► Les règles propres aux activités culturelles

- La licence d'entrepreneur de spectacles
- Les contrats du court métrage
- Les contrats du spectacle
- Organisation d'une manifestation culturelle: les autorisations à obtenir
- Le classement des monuments historiques
- La billetterie de spectacles
- Les sociétés de gestion collective:
 - La SACEM
 - La SACD
- La sécurité du public
- Les assurances
- Les organismes de financements culturels
- Parrainage et Mécénat

► Les collaborateurs de l'association

- Formalités d'embauche d'un salarié
- Les contrats de travail
- Conditions de cessation du contrat de travail
- Rupture et fin du contrat de travail
- La rémunération des auteurs
- La rémunération des artistes interprètes Statut des bénévoles et/ou amateurs
- L'engagement des enfants dans un spectacle
- L'embauche d'un artiste du spectacle étranger
- Les simplifications administratives

► La fiscalité de l'association

- Les critères de non-lucrativité
- Les activités lucratives accessoires
- La fiscalité des subventions

► La comptabilité

► Analyse de Modèles d'actes

- Statuts d'association
- Formulaires administratifs de création
- Actes utiles à la gestion de l'association

Droit du travail pour les intermittents et permanents - Droits des professions du spectacle vivant et enregistré

2 jours

Objectif:

Savoir identifier la nature des différents contrats de travail, les règles applicables, le rôle des conventions collectives et l'analyse des contrats.

Niveau requis:

Connaissances et pratiques de base du droit du travail.

Public concerné:

Permanents et intermittents de l'audiovisuel et/ou des métiers du spectacle vivant, Juristes d'entreprise, Avocats, Producteurs

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance de supports pédagogiques papier et/ou informatique

► **Les formalités préalables à l'embauche**

Déclaration unique d'embauche (DUE)
Attribution du numéro d'objet

► **Typologie des contrats et relations de travail**

Le principe: Le contrat de travail à durée indéterminée (CDI)
Les exceptions:
Le contrat de travail à durée déterminée (CDD)
Le contrat de travail à durée déterminée d'usage (CDDU)
Le contrat à temps partiel, quelles spécificités?
Le prêt de main d'œuvre, le travail temporaire, le portage salarial
Peut-on employer des intermittents en portage salarial?

► **Exécution du contrat de travail**

La période d'essai
Les principales clauses du contrat de travail
Clause de non concurrence
Clause de mobilité
Clause d'exclusivité
Nature de la rémunération
Salaire et/ou cachet, royalties ou redevances
Honoraires, droits d'auteur
Durée et temps de travail
Les plafonds horaires de travail
Les temps de repos
Le décompte du temps de travail
Le calcul des heures supplémentaires
La notion de forfaits jours
Les jours fériés et la journée de solidarité
Le repos dominical
Rôle et analyse des conventions collectives
Incidences de l'utilisation des réseaux sociaux
Nouveaux modes de communication sur le droit du travail.
Surveillance du salarié par l'employeur.

► **Modalités de rupture d'un contrat de travail**

Par démission
Par consentement mutuel
Par transaction (analyse d'un modèle de transaction)
Par rupture conventionnelle
Licenciement pour cause réelle et sérieuse (insuffisance professionnelle, ...Licenciement pour faute (grave, lourde)
Licenciement économique

Le harcèlement

Moral, Sexuel

Conséquences de la requalification d'un CDD et/ou CDDU en CDI

Analyse de la jurisprudence sur les candidats de la télé réalité

Faux CDDU

Le Conseil de Prud'hommes

Régime d'assurance chômage, régime général

Régime des annexes 8 et 10 sur les intermittents du spectacle

La caisse des congés spectacles a-t-elle encore un rôle à jouer?

Guichet unique et le spectacle vivant, GUSO

La Formation professionnelle

Conditions d'engagement des mineurs du spectacle

Emploi des artistes et techniciens étrangers en France

Le régime particulier de l'animateur – Présentateur

Quel statut pour les stagiaires?

Quelles spécificités pour l'auteur - salarié

Statut des bénévoles – amateurs

Le télétravail

► **Analyse de modèles d'actes:**

CDI, CDD, CDDU

Technicien réalisateur, artiste interprète

Transaction

Droits et contrats de la musique - Musique je ne suis qu'un cri

Objectif:

Découvrir et/ou approfondir l'environnement juridique de la création musicale et phonographique dans les processus de production et d'exploitation des programmes musicaux. Pour prolonger cette formation: droits d'auteur et droits voisins, droit à l'image, créer et gérer une association culturelle, quelle structure de société pour quelles activités? droit du spectacle vivant, droit du travail

Niveau requis:

Connaissances et/ou pratiques professionnelles de la filière musicale

Public concerné:

Permanents et intermittents du spectacle enregistré et du spectacle vivant Musiciens, Juristes d'entreprise, Avocats, Producteurs

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance d'un support pédagogique papier et/ou informatique

► Introduction: le Contexte économique et l'évolution des métiers

Les nouveaux modes de diffusion et de consommation de la musique
La gestion des droits musicaux dans le monde numérique – la toile à musique
Piratage
Téléchargement, streaming
La musique part en «live»
La place de la musique à la télévision
L'évolution des vidéomusiques: Panorams, scopitones et autres clips

► L'œuvre musicale

Définition de l'œuvre musicale
Définition et statut des auteurs
Attributs du droit d'auteur
Droit moral, patrimonial et applications
Définition et statut des éditeurs musicaux
Le contrat d'édition
Rôle des sociétés de gestion collective
SACEM, SDRM

► Le phonogramme

Définition du phonogramme de commerce
Définition et statut des producteurs de phonogramme
Le contrat de l'artiste interprète
Les contrats des musiciens
Définition et statut des artistes interprètes
L'artiste «soliste»
Les musiciens d'ensemble et d'accompagnement
Statut de l'artiste interprète dans le Code du travail
Statut de l'artiste interprète dans le Code de la propriété intellectuelle
Attributs
Droit moral, droit patrimonial et applications
Rôle des sociétés de gestion collective
ADAMI, SPEDIDAM

► L'exploitation de la musique

Les relations contractuelles entre les protagonistes de la création musicale
Les utilisateurs des œuvres et des phonogrammes
Les contrats conclus par les exploitants de site web
Gestion individuelle, collective: Contractuelle, obligatoire

► Les intermédiaires

Managers, avocats

► Les sources de financement de la filière musicale

Le fonds pour la création musicale (FCM)
Les financements européens
Les aides à la diffusion internationale et à l'export

► Modalités de captation audiovisuelle des concerts

Qu'est-ce qu'une captation
Quels sont les contributeurs?
Les auteurs concernés par la captation
Les artistes concernés par la captation
Le public concerné par la captation
Le producteur de phonogrammes, le producteur du spectacle
Le lieu du spectacle concerné par la captation
L'exploitation autorisée de la captation audiovisuelle de spectacle
Exploitation par télédiffusion, vidéogramme
Exploitation par le cinéma, par le réseau (type internet)
Exploitation par téléphones mobiles
L'exploitation non autorisée: «bootleg», contrefaçon
Les mesures réglementaires prises contre le «bootleg»
Les mesures législatives prises contre le «bootleg»
Rôle de la loi Hadopi
Le Producteur de la captation et les entrepreneurs de spectacles
Les bases du droit d'auteur
L'autorisation auprès des titulaires de droits d'auteur
Le cas particulier de la captation à visée d'archivage/conservation
Les autorisations auprès des titulaires de droits voisins
L'exception de courte citation
L'intervention des sociétés de gestion collective
Le droit à l'image

► Analyse de modèles d'actes

Le contrat de préférence ou contrat de première option
Contrat de cession de droits d'auteur – compositeur
Contrat de cession et d'édition musicale
Contrats entre des artistes interprètes et des producteurs phonographiques
Contrats entre producteurs, licenciés et distributeurs
Contrat de distribution

Comprendre la Direction de Production. Je dirige donc je suis - Droits des professions du spectacle vivant et enregistré

3 jours

Objectif:

S'initier à la direction de production. Pour prolonger cette formation: Droits d'auteur et droits voisins, droit à l'image Créer et gérer une association culturelle, Quelle structure de société pour quelles activités? Droit du spectacle vivant, droit du travail Droit de la musique

Niveau requis:

Connaissances et/ou pratiques professionnelles de l'audiovisuel et/ou du cinéma

Public concerné:

Permanents et intermittents du spectacle enregistré et du spectacle vivant Régisseurs, Administrateurs de production

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet. Délivrance d'un support pédagogique papier et/ou informatique

► Le directeur de production

- Ses responsabilités
- Ses relations avec l'équipe technique

► Savoir lire et comprendre le scénario , être à l'écoute du réalisateur

► Le dépouillement du scénario: que choisir

► Le plan de travail: son importance, les conséquences des choix.

► Le devis

- Sa réalisation
- Son analyse.

► Le suivi des dépenses