

• **PROGRAMME** •
Formation Transdisciplinaire

ASSISTANT / ASSISTANTE GÉNÉRALISTE 3D

678 Heures • Mise à jour : 16 /07 / 2025

ACCUEIL

18 heures (3j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Identifier le contexte de la formation, celui de l'univers professionnel et des logiques à l'œuvre propres au maniement des logiciels mobilisés.

MODULES

MODULE 1 : L'environnement de la formation

MODULE 2 : L'univers professionnel transdisciplinaire

MODULE 3 : Les logiques propres au maniement des logiciels

MODULE 1 : L'environnement de la formation

Objectifs	Identifier l'environnement de la formation
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET , Léo SPINAT , Milano BONACIC , Cédric NAGAU , Paulo BOUCHENDHOMME Stefan MARINOVICI , Marcela BRZOVIC , Andy LEPAGE
Programme	<p>Présentation</p> <ul style="list-style-type: none">• De l'encadrement : des professionnels formateurs ayant pour mission la transmission du programme ONM et la mise en pratique de celui-ci à l'occasion de l'exécution des commandes clients• Des espaces et de l'équipement : studio d'enregistrement, studio photo, plateau montage, plateau motion design, plateau graphisme, laboratoire de fabrication, espace dédié à la restauration (visite)• Des plannings flexibles et adaptés• Des 3 parcours ONM• De l'accompagnement socioprofessionnel, les outils Zebooster, PMSMP...• Des outils de collaboration en présentiel et en distanciel (Discord, G suite)• Des outils de "suivi Projet" et "suivi Formation" via des groupes WhatsApp ponctuels• Des outils organisationnels et de la logistique via des groupes WhatsApp permanents : communauté, staff, coordination, SOS informatique, intendance...

MODULE 2 : TRAVAIL PAR PÔLE, L'univers professionnel transdisciplinaire

Objectifs	Identifier la chaîne de production autour de livrables pour le web et les réseaux sociaux, pôle par pôle et en interaction
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET , Léo SPINAT , Milano BONACIC , Cédric NAGAU , Paulo BOUCHENDHOMME Stefan MARINOVICI , Marcela BRZOVIC , Andy LEPAGE
Programme	<ul style="list-style-type: none">• La chaîne de production autour de livrables pour le web et les réseaux sociaux. Une approche transdisciplinaire qui lie plusieurs domaines de compétence : vidéo, photo, son, graphisme, animation 2D et web design• Une participation partielle ou globale au sein de la chaîne de production• Une Liste (non exhaustive) des livrables connus par l'ONM (exposé de travaux) Rotoscopie / Stop Motion / Motion design / Habillage dynamique / Animation storytelling / Vidéo storytelling / Gif / Podcast / Contenu interactif / Blog / Site internet / Onepage / Portfolio / Web-docu / Sketchnoting / Vidéo promotionnelle / Interviews / Reportages / Scénographie événementielle / Design d'objet / Print...• L'importance de la narration ou du concept pour donner du sens à une identité visuelle, à un son, à une musique, à un film, à une animation, à un documentaire, à une fiction...

MODULE 3 : Les logiques propres au maniement des logiciels

Objectifs	Identifier les logiques récurrentes dans le maniement des logiciels de création de contenu numérique et la nomenclature de classement des fichiers
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET , Léo SPINAT , Milano BONACIC , Cédric NAGAU , Paulo BOUCHENDHOMME Stefan MARINOVICI , Marcela BRZOVIC , Andy LEPAGE
Programme	<p>Les logiques récurrentes, traitées pôle par pôle</p> <ul style="list-style-type: none">• La timeline, propre aux logiciels de montage et de traitement du son, permet l'enchaînement cohérent de sons et d'images sur une échelle de temps pour une présentation chronologique des informations• La superposition des calques, propre aux logiciels de graphisme, permet d'exploiter séparément : du texte, du dessin, une image pour aboutir à une composition graphique• D'autres logiques à l'œuvre dans le traitement numérique de la donnée• L'arborescence, système à liens propres à la programmation des sites, organise différentes informations en un décalage continu et cohérent les unes par rapport aux autres.• L'update, la mise à jour régulière des logiciels• L'interactivité des boîtes à outils, une gestion mnémotechnique de tâches récurrentes• Focus sur la nomenclature employée : organiser son travail, classer les dossiers et différents fichiers de manière cohérente afin que quiconque puisse le retrouver.

306 heures (51j)**OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE**

Maîtriser les outils fondamentaux de la création 3D.
Intégrer les outils d'intelligence artificielle dans le pipeline 3D.
Comprendre les contraintes de la production temps réel pour le jeu vidéo.

MODULES

MODULE 1 : Fondamentaux de la 3d (Modélisation, Texturing, Rigging, IA, Game Art)

MODULE 2 : Outils complémentaires & renforcement technique

MODULE 3 : Projet final & restitution en 3D

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Tablette graphique : Tablette Cintiq / Stylet / Ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop**, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- **Blender**, logiciel généraliste 3D
- **Substance Painter**, logiciel de texturing 3D
- **ZBrush**, logiciel de sculpting
- **Unreal Engine 5**, moteur temps réel pour intégration
- **Meshy**, IA générative 3D
- **Mixamo**, rig automatique et animation

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.blend/.jpeg/.tif/.png/.fbx/.psd/.hdr/.zpr/.obj/ .gltf/ .usdz

MODULE 1.1 : Modélisation – Bases de la 3D (36h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Appréhender l'espace 3D et les outils fondamentaux de modélisation· Créer des objets simples en low poly avec une topologie propre
Prérequis	Aucun
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">· Réalisation d'une structure (temple grec) avec des formes simples· Réalisation d'un objet 3D à partir d'une référence graphique· Topologie propre, UV correcte et texture simple· Painting/Texturing d'objet· Évaluation via rendu dans Blender + présentation orale courte
Contenu	<ul style="list-style-type: none">· Organiser son interface de travail en fonction du projet· Créer des formes simples par extrusion et transformation· Maîtriser l'Outliner· Importer et utiliser des références visuelles· Maîtriser les outils de modélisation basique (loop cut, inset, bevel...)· Appliquer les bases de la topologie 3D· Peindre une texture avec le pinceau et des pochoirs· Réaliser un unwrap UV simple
Résultat attendu	Être capable de créer, modifier et manipuler des objets dans un espace 3D. Appréhender le logiciel

MODULE 1.2 : Texturing & matériaux (30h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Comprendre le principe des matériaux PBR· Savoir déplier des UV propres et cohérents· Appliquer et ajuster des textures dans Blender et d'autres outils
Prérequis	Module 1.1 (3D)
Durée	30 heures (5j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">· Dépliage UV d'un asset fourni ou personnel· Création d'un matériau complet avec au moins 3 maps· Intégration du matériau sur l'objet dans Blender· Rendu final avec lumière de présentation
Contenu	<ul style="list-style-type: none">· Principes de l'UV Mapping : dépliage manuel et automatique· Techniques de couture, d'optimisation et de packing UV· Introduction au PBR : albedo, normal map, roughness, metallic...· Création de matériaux dans Blender (nodes shader editor)· Utilisation de Substance 3D Sampler / Scenario.gg pour générer des textures réalistes ou stylisées· Baking de maps (normal, AO, curvature) à partir d'un high-poly· Application des textures dans Blender, réglages et prévisualisation
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">· Être capable de déplier des UV propres· Créer et appliquer des textures avec une logique PBR dans un moteur 3D

MODULE 1.3 : RIGGING & ANIMATION (20h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Comprendre les bases du rigging et de l'animation 3D· Être capable de donner vie à un personnage ou un objet simple
Prérequis	Module 1.1 (3D)
Durée	30 heures (5j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">· Application d'un rig simple sur un objet ou personnage· Réalisation d'une courte boucle d'animation (ex : marche)· Export propre avec vérification du skinning et des keyframes
Contenu	<ul style="list-style-type: none">· Notions d'armature, parenting et hiérarchies· Création d'un rig basique pour un personnage bipède· Utilisation de Mixamo pour rig et animation automatique· Skinning : pondération des vertex (weight painting)· Animation de base : idle, marche, rotation, etc.· Timeline, dope sheet, graph editor : outils d'animation dans Blender· Export des animations vers un moteur de jeu (FBX)
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">· Comprendre le fonctionnement d'un rig de base· Être capable de produire une animation simple exportable

MODULE 1.4 : IA ET OUTILS GÉNÉRATIFS (24h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Explorer les usages actuels de l'IA dans la création 3D· Utiliser des outils IA pour générer des modèles, textures ou retopos· Comprendre les limites et intégrer ces outils dans un pipeline hybride
Prérequis	Module 3D 1.1 - 1.3
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">· Utilisation d'un outil IA pour générer un asset 3D ou une texture· Nettoyage et préparation à l'intégration dans Blender ou Unreal· Présentation d'un rendu final hybride (création assistée)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">· Présentation générale des outils IA pour la 3D (Meshy, Mixamo, Rigify, etc.)· Génération de modèles 3D à partir de texte ou d'image· Retopologie automatique : principes et nettoyage des maillages IA· Génération de textures PBR via IA et réglages dans Blender· Réflexion critique : ce que l'IA permet ou ne permet pas (qualité, limites techniques, cohérence artistique)
Résultat attendu	Être capable de présenter un showreel d'un personnage en 3D intégration à sketchfab

MODULE 1.5 : ENVIRONNEMENTS & GAME ART (75h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Appliquer l'ensemble des compétences 3D à la création d'un environnement· Comprendre les contraintes du jeu vidéo temps réel· Être capable d'intégrer un décor simple dans Unreal Engine
Prérequis	Module 1.1 - 1.4
Durée	75 heures (12.5j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">· Création d'un décor 3D complet et cohérent à partir d'un cahier des charges· Intégration réussie dans Unreal Engine· Présentation de la scène et justification des choix techniques et esthétiques
Contenu	<ul style="list-style-type: none">· Création d'un environnement stylisé ou semi-réaliste : moodboard, références, modularité· Conception d'assets adaptés au jeu vidéo : low poly, éléments modulaires· Gestion des collisions, LODs, pivots et hiérarchie pour l'export· Texturing cohérent pour scène complète : tiling, décals, atlas· Organisation de la scène : calques, groupes, optimisation· Introduction à Unreal Engine 5 : importation d'assets, gestion des shaders· Mise en place de la lumière, caméras, post-process· Préparation d'une scène interactive simple pour navigation ou showcase
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">· Savoir créer un décor optimisé pour le jeu vidéo· Être capable de livrer une scène intégrée dans Unreal Engine avec une logique de production

MODULE 2 : OUTILS COMPLÉMENTAIRES & RENFORCEMENT TECHNIQUE (36h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Approfondir les outils périphériques utiles à la chaîne de production 3D· Développer l'autonomie dans la gestion de fichiers, formats, rendus et export· Comprendre la logique de pipeline et renforcer l'efficacité en production
Prérequis	Module 1.1 - 1.4
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">· Réalisation d'un pipeline simplifié pour une production d'asset (de la modé à l'export)· Présentation orale des choix de formats, d'organisation et de structuration
Contenu	<ul style="list-style-type: none">· Conversion de fichiers 3D : formats d'échange, compatibilité entre logiciels· Optimisation des assets pour le temps réel (LOD, instancing, naming conventions)· Outils de gestion de projet : versioning, arborescence de travail, backup· Exportation vers Unreal Engine, Unity, ou moteurs tiers : formats, collisions, matériaux· Rendu fixe vs temps réel : notions de light baking, AO, caméras, render passes· Introduction à des outils complémentaires : MeshLab, PureRef, GIT (Notions de base)· Présentation d'exemples de pipelines professionnels : structuration et logiques industrielles
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">· Être capable d'exporter des assets correctement vers différents moteurs ou logiciels· Comprendre la structuration d'un pipeline et les formats d'échange usuels· Gagner en efficacité et lisibilité dans la gestion technique d'une production

MODULE 3 : Rendu, valorisation & synthèse projet (75h)

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">· Comprendre et appliquer les techniques de rendu réaliste et stylisé· Créer des présentations visuelles valorisantes pour un portfolio professionnel· Réaliser un projet de synthèse intégrant modélisation, texturing, rigging, IA et intégration moteur· Savoir restituer son travail à l'écrit et à l'oral, dans un cadre professionnel ou artistique
Prérequis	Module 1 et 2
Durée	75 heures (12.5j)
Formateurs	Léo SPINAT
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">· Production complète d'un asset ou décor de synthèse finalisé· Mise en lumière et rendu abouti (fixe ou animé)· Présentation orale + document visuel de restitution (book, slide, fiche projet)· Évaluation sur critères techniques, esthétiques et de clarté de restitution
Contenu	<p>-Rendu & présentation visuelle (30h)</p> <ul style="list-style-type: none">· Éclairage, caméras, composition (Blender : Eevee/Cycles, Unreal : Lumen)· Paramètres de rendu : anti-aliasing, passes, résolution, ratios· Gestion des collisions, LODs, pivots et hiérarchie pour l'export· Présentation d'un asset (turntable) ou d'une scène complète (vue caméra)· Export d'images fixes (PNG, TIFF) et d'animations (MP4, WEBM)· Intégration dans une mise en page graphique (maquette de présentation, CV visuel, portfolio) <p>-Projet de synthèse (45h)</p> <ul style="list-style-type: none">· Choix d'un thème, d'un type de production (personnage, décor, asset complet...)· Organisation du planning de production· Réalisation de l'ensemble du processus (modé, UV, texture, rig éventuel, rendu)· Application des bonnes pratiques techniques (topologie, naming, formats, export)· Préparation à la présentation orale : intentions, contraintes, solutions· Soutenance individuelle ou en petit groupe, avec support visuel
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">· Savoir présenter ses créations 3D dans un format professionnel· Être capable de produire un projet final cohérent, techniquement propre et visuellement convaincant· Maîtriser la restitution orale et écrite de son travail

AUDIO

72 heures (12j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Apprendre à enregistrer et traiter le son pour des voix offs, l'habillage sonore et musique pour du contenu vidéo

MODULES

MODULE 1 : La prise de son sur le terrain
MODULE 2 : Introduction aux DAW
MODULE 3 : Introduction au sound design
MODULE 4 : Introduction à la production musicale
MODULE 5 : Le mixage à la vidéo
MODULE 6 : L'IA dans l'audio

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Microphone / Table de mixage / Enceintes / Casques / Enregistreur numérique portable / Ordinateur / Carte son / Clavier midi / Contrôleur midi

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Ableton Live**, séquenceur musical, logiciel pour la composition, l'arrangement, la production intuitive et le mixage en direct
- **Logic Pro**, logiciel de musique assistée par ordinateur. Muni d'une grande quantité d'instruments virtuels et de boucles, il est particulièrement prisé pour la composition musicale.
- **iZotope RX**, logiciel de restauration de son, permet de « réparer » de fichiers audio. On peut enlever des bruits parasites ou indésirables, des bruits de fond...
- **Premier Pro**, logiciel de restauration de son, permet de « réparer » de fichiers audio. On peut enlever des bruits parasites ou indésirables, des bruits de fond...

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.wav / .aiff / .als / .mp3 / .ptx / .logicx / OMS

MODULE 1 : Introduction aux DAW

Objectifs	Être capable d'utiliser de choisir un DAW et de l'utiliser (Ableton Live / Logic Pro X)
Prérequis	Aucun
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques • Être capable d'enregistrer une voix off pour une vidéo d'animation
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• La logique derrière une installation audio• La présentation de différents outils audio• Introduction aux logiciels : Ableton Live, Logic Pro X• L'exportation d'un fichier audio
Résultat attendu	Être capable d'enregistrer un son, le stocker, classer, et l'exporter sur un logiciel de traitement de son.

MODULE 2 : Introduction au sound design

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de identifier les bruitages nécessaires pour communiquer un sentiment à l'écran• Être capable d'altérer le ressenti d'une vidéo à l'aide d'éléments sonores choisis• Employer des logiciels et des effets dédiés à la transformation du son
Prérequis	Module 1 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques • Reprendre une vidéo animé sans bruitage et réussir de lui attribuer un genre grâce au bruitage
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Le rôle du bruitage• Création de bruitages en studio (Foley)• Collecte de sons pour le bruitage : prise de son sur le terrain• Manipulation de fichiers audio• Utilisation de synthétiseurs• Utilisation de banque de samples
Résultat attendu	Être capable d'enregistrer un son, le stocker, classer, et l'exporter sur un logiciel de traitement de son.

MODULE 3 : Introduction au mixage

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Être capable d'harmoniser le volume d'un projet audio• Être capable d'optimiser les fréquences de différents éléments audio• Être capable de gérer l'espace stéréo de différentes pistes audio
Prérequis	Module 1 et 2 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Reprendre les éléments exportés au cours des deux modules précédents et les mixer pour avoir la meilleure qualité sonore possible
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Synchroniser le son avec image• Montage du son à l'image• Mixage avec Logic Pro et Ableton Live• Utilisation d'un EQ et d'un compresseur pour le mixage• Utilisation d'effets comme la reverb et le delay
Résultat attendu	Être capable de mixer différents éléments audio pour un rendu harmonieux.

MODULE 4 : Introduction à la production musicale

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de créer une musique pour sa vidéo animé
Prérequis	Module 1, 2 et 3 (Audio)
Durée	12 heures (2j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Créer une musique pour la vidéo d'animation présenté au 1er module
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Les bases de la théorie musicale• Les bases de la composition• Les bases du sampling• L'enregistrement d'instruments• Utiliser des instruments virtuels
Résultat attendu	Être capable de créer une musique pour sa vidéo animé.

MODULE 5 : Le mixage à la vidéo

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Concevoir avec discernement et sensibilité l'accompagnement sonore au service de l'image• Réunir et traiter les éléments sonores d'un projet audiovisuel
Prérequis	Module 1, 2, 3 et 4 (Audio)
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Synchroniser son et images, pris séparément mise en situation• Réaliser de traitements et d'effets audio sur des sons pré enregistrés• Mixer et faire le rendu du son d'une séquence comportant de la vidéo et des animations
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Synchroniser le son avec image• Montage du son à l'image• Mixage avec Logic Pro et Ableton Live• Utilisation d'un EQ et d'un compresseur pour le mixage• Utilisation d'effets comme la reverb et le delay
Résultat attendu	Etre capable de mixer différents éléments audio pour un rendu harmonieux

MODULE 6 : L'IA dans l'audio

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Réussir à nettoyer et modifier l'audio à l'aide d'outils utilisant l'intelligence artificielle dans le cadre du travail vidéo
Prérequis	Module 1, 2, 3, 4, 5 (Audio)
Durée	6 heures (1j)
Formateurs	Mario PLANET
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Réaliser de traitements et d'effets audio sur des sons pré enregistrés• Etirer la musique sur toute la durée de la vidéo grâce à l'IA• Générer des musiques
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Présentation des outils de l'IA dans le travail audio• Réparation d'une piste audio grâce à l'IA• Génération de la musique• Bouclage fluide d'une musique dans une timeline
Résultat attendu	Connaître et mettre en pratique des outils utilisant de l'IA au service du travail audio

72 heures (12j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de capter, stocker, traiter et reproduire des images fixes à des fins narratives ou artistiques.

MODULES

MODULE 1 : Concevoir et éditer un projet photo

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

La caméra photo reflex-numérique / Les optiques (objectifs) / Le set d'éclairage / Les fonds colorés / Les trépieds / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop**, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- **Lightroom**, logiciel qui permet de gérer les flux de production photographique de l'importation des données jusqu'à la publication

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.psd / .Raw / .psb / .DNG / .cmjn / .HEIF / .heic / .tif

48 heures (8j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de créer, choisir et utiliser des éléments graphiques tels que : dessins, caractères typographiques, photos, couleurs... pour valoriser une information sous la forme de contenus visuels, mais aussi sons et vidéos afin d'attirer, de transmettre et de faire comprendre cette information à des fins narratives ou artistiques.

MODULES

MODULE 1 : La veille graphique

MODULE 2 : Maîtriser un projet graphique complexe

MODULE 3 : Créer une identité graphique pour une marque et développer le packaging

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Ordinateur / Tablette graphique / Stylet / Scanner / Imprimante latex 700

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Photoshop**, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- **Illustrator**, logiciel de création graphique vectorielle. Peut être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop, et offre des outils de dessin vectoriel puissants.
- **InDesign**, logiciel de mise en page, conçu pour créer des œuvres telles que des affiches, dépliants, brochures, magazines, journaux ou livres....

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.ai / jpeg / .tiff / png / .pdf / .psd / .svg

MODULE 1 : Concevoir et éditer un projet photo

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Concevoir un projet photo• Réaliser un projet photo• Mettre en page un projet photo
Prérequis	Module Photo socle de base
Durée	72 heures (12j)
Formateurs	Cédric NAGAU
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser et éditer un projet photo personnelle
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Le choix d'un thème (quel sujet, pour qui, pourquoi)• Le parti-pris artistique• Écriture du projet : narration et identité• La captation des images• Le choix des images et la retouche• La mise en page du projet (brochure, affiche, expo, livre...)
Résultat attendu	Être capable d'élaborer, mettre en œuvre et éditer un projet photographique personnel

MODULE 1 : Veille graphique

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Faire une recherche, trouver des références, faire de la veille créative de l'actualité (expos, concours, internet)• Créer ses outils de références
Prérequis	Graphisme socle de base
Durée	24heures (4j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Recherches iconographiques• Exposé des résultats de recherche d'inspirations• Réalisation d'un book de références
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Regard critique sur une œuvre• Tendances artistiques qui ont influencé le graphisme actuel• Référentiel d'artistes source d'inspiration• Outils actuels indispensables à la veille graphique (Pinterest, Instagram, Dribbble, Behance, Awwwards,...)• Veille technique sur l'évolution des logiciels et les nouveaux outils de création
Résultat attendu	Être capable d'organiser un référentiel artistique et graphique

MODULE 2 : Projet graphique synthèse

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Lire un brief et développer une proposition graphique cohérente• Créer une mini-identité graphique (logo, palette, typographie, éléments visuels)• Décliner la proposition sur plusieurs supports (print, web, packaging)• Présenter son projet de manière structurée
Prérequis	Graphisme socle de base
Durée	24 heures (4j)
Formateurs	Paulo BOUCHENDHOMME
Modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• Livraison d'un dossier complet de création (visuels finaux)• Présentation orale argumentée
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Lecture de brief et conception rapide• Moodboard, références typographiques et couleurs• Conception d'un logo et éléments associés• Déclinaison sur 2 ou 3 supports selon profil (affiche, packaging, carte de visite...)• Présentation du projet à l'oral avec visuels préparés
Résultat attendu	Être capable de réaliser un projet graphique synthétique et cohérent à partir d'un brief court

72 heures (12j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de capter, stocker, traiter et reproduire des images en mouvement à des fins narratives ou artistiques.

MODULES

MODULE 1 : Prise de vue

MODULE 2 : Montage

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

La caméra photo reflex-numérique / Le caméscope vidéo HD 4K-numérique / Les optiques (objectifs) / Le set d'éclairage / Les trépieds / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **Premiere Pro**, logiciel professionnel de montage vidéo
- **DaVinci Resolve**, logiciel qui associe montage, étalonnage, effets visuels, animations graphiques et post-production audio

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.mov / .avi / .mp4 / .flv / .mpeg-1/ mpeg-2 / .mkv / .wmv

MODULE 1 : Prise de vue

Objectifs	Réaliser et penser des vidéos pour mettre en avant un produit ou une création
Prérequis	Vidéo socle de base
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser un montage vidéo• Réaliser, exporter et incruster un habillage ou une animation sur un montage vidéo• Réaliser un habillage vidéo complète (titre, Intro animée avec données de contextualisation, synthés, questions, mots clés, sous-titrage, outro, crédits)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Composition / Valeurs de plan• Pack shot• Lumières• Publicité• Trailer
Résultat attendu	Être capable de réaliser un packshot, un traileur et une publicité

MODULE 2 : Montage

Objectifs	Monter des vidéos dans le but de mettre en avant ou promouvoir une création ou un produit
Prérequis	Vidéo socle de base, Module 1 (Vidéo)
Durée	36 heures (6j)
Formateurs	Stefan MARINOVICI
Modalités d'évaluation	Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Réaliser un montage vidéo• Réaliser, exporter et incruster un habillage ou une animation sur un montage vidéo• Réaliser un habillage vidéo complète (titre, Intro animée avec données de contextualisation, synthés, questions, mots clés, sous-titrage, outro, crédits)
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Organisation• After effect et dynamic link• Incrustation• Trailer• Publicité
Résultat attendu	Être capable de montrer un packshot, un traileur et une publicité

48 heures (8j)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser l'ensemble d'actions et de techniques qui permettent de créer du mouvement à partir des éléments graphiques. Associer l'écriture, la conception, la direction artistique... pour transformer un contenu complexe en un contenu simple, visuel et compréhensible par tous. L'animation d'images permet de vulgariser un message, mais est aussi considérée comme une forme d'art visuel, cette technique permet de créer des œuvres animées.

MODULES

MODULE1 : Les techniques avancées d'animation

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Tablette graphique : Tablette Cintiq / L'ordinateur

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

- **After Effects**, logiciel de composition d'effets visuels
- **Illustrator**, logiciel de création graphique vectorielle. Peut-être utilisé indépendamment ou en complément de Photoshop, et offre des outils de dessin vectoriel puissants.

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.aep / .ai / .jpeg / .tiff / .png / .psd / mov / mp4 / h264

MODULE 1 : Les techniques avancées d'animation

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Employer les techniques et outils avancés d'After Effects• Réaliser une animation multiplans
Prérequis	After effect socle de base
Durée	48 heures (8j)
Formateurs	Andy LEPAGE
Modalités d'évaluation	Épreuves pratiques <ul style="list-style-type: none">• Animer plusieurs plans et un sujet• Faire le lien entre plusieurs planches• Utiliser des expressions pour automatiser certaines animations Mise en situation <ul style="list-style-type: none">• Animer plusieurs plans
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• La caméra• L'environnement 3D• Les règles de composition• Le Pinceaux• Les expressions
Résultat attendu	Être capable d'animer plus planches complexes

COMMUNITY MANAGER

42 heures (7 jours)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUE

Maîtriser les bases du métier de Community Manager : stratégie, animation de communautés, création de contenus et analyse de performance sur les réseaux sociaux.

MODULES

MODULE 1 : Stratégie Social Media & Positionnement de Marque

MODULE 2 : Création de contenus & outils de gestion

MODULE 3 : Animation de communauté & évaluation de performance

LISTE DES OUTILS (non exhaustive)

Ordinateur / Smartphone / Caméra / Tablette graphique (si nécessaire)

LISTE DES LOGICIELS (non exhaustive)

Photoshop / InDesign / Premiere Pro / Meta Business Suite / Instagram / TikTok / X / Creator Studio / Google Sheets / Notion / Buffer / CapCut

LISTE DES FORMATS (non exhaustive)

.jpg / .png / .mp4 / .pdf / .gif / .csv

MODULE 1 : Stratégie Social Media & Positionnement de Marque

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Comprendre le rôle du Community Manager• Savoir créer une page web simple.• Élaborer une stratégie social media en lien avec une marque• Définir une cible, un ton, une ligne éditoriale cohérente
Prérequis	Aucun
Durée	13 heures (2j)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Analyse de stratégie social media existante• Présentation d'une proposition de ligne éditoriale• Rédaction d'un mini-plan de communication
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Culture des réseaux sociaux et tendances 2025• Décryptage des grandes plateformes (Instagram, TikTok, LinkedIn, etc.)• Création de personas & ciblage• Élaboration d'une stratégie de contenu• Création d'un planning éditorial hebdomadaire• Étude de cas de marques
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Une page web simple.• Utilisation correcte des balises HTML.• Application des styles CSS pour améliorer l'apparence.

MODULE 2 : Création de contenus & outils de gestion

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Savoir produire des visuels et des textes engageants• Maîtriser les outils de création, de planification et d'optimisation• Gérer la publication des contenus via les outils professionnels
Prérequis	Aucun
Durée	13h (2 jours)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Création de plusieurs posts (texte + visuel)• Simulation d'un calendrier éditorial mensuel• Production de contenus sur un logiciel de graphisme
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Formats clés (reels, carrousels, stories, lives...)• Initiation aux outils de création : Photoshop, InDesign, Premiere, etc.• Règles d'écriture web & storytelling court• Création de templates visuels• Initiation aux outils de planification (Meta Business Suite, Buffer, Notion)• Cohérence graphique & adaptations multi-plateformes
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Être capable de produire un contenu social media exploitable• Mettre en forme une stratégie visuelle simple et impactante

MODULE 3 : Création de contenus & outils de gestion

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Animer et modérer une communauté• Gérer les interactions positives ou conflictuelles• Mesurer l'impact de ses actions
Prérequis	Aucun
Durée	Durée : 20h (3 jours)
Formateurs	Marcela BRZOVIC
Modalités d'évaluation	Épreuve pratique <ul style="list-style-type: none">• Lecture et analyse de statistiques réelles• Présentation orale du projet de communication globale
Contenu	<ul style="list-style-type: none">• Techniques d'animation de communauté : jeux, questions, sondages, UGC• Bonnes pratiques de modération• Gestion des situations de crise (cas pratiques)• Suivi de KPIs : portée, engagement, conversion• Lecture d'un tableau de bord analytique• Présentation orale d'une stratégie complète
Résultat attendu	<ul style="list-style-type: none">• Savoir gérer une communauté en ligne• Analyser les performances d'une stratégie et ajuster les actions