Débuter en montage vidéo

Programme générique en date du 19 septembre 2024. Il peut être adapté à vos besoins.

Présentation générale

L'image est un vecteur de communication devenu incontournable. Avec la démocratisation des caméras (caméscopes, appareils photo, téléphone mobile) le tournage d'images animées est à la portée de pratiquement toutes les bourses.

L'idée de cette formation est d'acquérir des compétences de base en montage vidéo au bout d'une journée. Nous utiliserons le logiciel libre **Shotcut** pour sa facilité d'accès et ses nombreuses fonctionnalités.

En option nous pouvons également aborder :

- la prise de vue avec un smartphone et l'application libre OpenCamera (seulement sur Android et équivalents) ;
- le sous-titrage avec le logiciel libre Subtitle Composer ;
- la composition de fichiers vidéos multipistes (plusieurs pistes audio et sous-titres) avec le logiciel libre MKVToolNix.

Pré-requis

- Savoir créer, nommer et classer des fichiers
- Avoir bonne pratique de l'outil informatique, particulièrement avec une souris

Objectifs généraux

- Réaliser rapidement une courte vidéo
- Développer une méthodologie de montage
- Utiliser son smartphone pour effectuer des prises de vue

Objectifs opérationnels, pédagogiques, évaluables

- Être capable de réaliser un montage simple de plusieurs clips vidéos issus de deux rushes différents
- Être capable de réaliser un habillage sonore à partir de plusieurs sources audio (musique, voix, sons)
- Être capable d'insérer plusieurs bandeaux titre partageant le même style
- Être capable de filmer avec son téléphone et d'exploiter les images tournées dans Shotcut
- Être capable d'exporter une vidéo au format Full HD

Public concerné

Chargés de communication, artistes, enseignants, formateurs, producteurs de tutoriels, tout professionnel amené à produire de l'image animée.

Modalités d'inscription et délai d'accès

L'inscription se fait directement auprès de Dimitri Robert, qui est l'interlocuteur pour le recueil des besoins, l'adaptation et l'animation de l'action de formation, la contractualisation, le suivi administratif et la facturation.

Des délais de l'ordre d'un mois et demi (en cas de prise en charge OPCO) ou une à deux semaines (financement direct) sont à prévoir entre la demande d'inscription et le démarrage du parcours.

Méthodes mobilisées

Un échange en amont permet de cerner les besoins, les motivations ainsi que les compétences déjà acquises.

La session débute par une partie théorique sur les notions audiovisuelles et le vocabulaire utilisé en montage vidéo.

La pratique commence par des manipulations de base : extraire des clips depuis des rushes et réaliser un premier montage. Progressivement nous habillons ce montage avec du son, des titres et autres images fixes. Il est possible de prévoir un temps pour apprendre à filmer avec un smartphone et le logiciel libre OpenCamera.

Chaque stagiaire pourra travailler avec ses propres images et sons. Le formateur met à disposition et indique comment trouver des ressources libres pour compléter éventuellement.

La session alterne démonstration sur vidéo-projecteur (en salle) ou partage d'écran (à distance) avec exercices pratiques à réaliser par les stagiaires.

Ressources pédagogiques

Chaque stagiaire dispose d'un accès à notre plateforme pédagogique (Moodle) et trouvera un accès aux ressources, au support de cours ainsi qu'aux exercices. L'accès à cette plateforme reste ouvert à l'issue de la formation.

Matériel pédagogique

En présence la présentation se fait via un vidéo-projecteur. Chaque stagiaire doit disposer d'un ordinateur, d'une souris et d'un casque.

À distance, les stagiaires doivent être dotés d'une connexion à Internet (de préférence connectés à la box via un câble réseau plutôt que du Wifi), un ordinateur avec micro et casque. La webcam n'est pas requise mais contribue aux moments conviviaux (présentation, bilans). La souris est fortement conseillée pour l'activité de montage vidéo.

Le formateur met des rushes à disposition des stagiaires.

Modalités d'évaluation

Un positionnement avant l'entrée en formation permet d'adapter les ressources pédagogiques et le déroulement du parcours de formation.

En fin de parcours, une évaluation collective impliquant le commanditaire et responsables en présence du formateur est prévue pour évaluer les compétences acquises.

Une évaluation des impacts 3 mois après la formation sera proposée.

Programme de formation

Accessibilité des personnes en situation de handicap

L'accessibilité d'un organisme de formation doit répondre au principe d'égalité de traitement vis-à-vis des personnes en situation de handicap, établi par la loi Handicap du 11 février 2005.

Accès aux formations
À chaque personne son projet de formation adapté à ses besoins spécifiques.

Nos formations et les locaux dans lesquels elles se déroulent sont accessibles à toutes et tous.

En cas de besoin spécifique, n'hésitez pas à contacter la référente handicap de Coopaname : Carine Julien / of@coopaname.coop.

Tarif indicatif

Tarif par stagiaire
900 € HT (1080 € TTC) Soit 64,29 € HT (77,14 € TTC) de l'heure
Tarif pour un groupe d'une même structure
2200 € HT (2640 € TTC) Soit 157,14 € HT (188,57 € TTC) de l'heure

Durée

14 heures

Intervenant(e)



Son CV
https://formation-logiciel-libre.com/wp-content/uploads/2026/01/CV_Dimitri_Robert.pdf

Site Web
https://formation-logiciel-libre.com/

Dimitri Robert

formateur à l'usage de logiciels libres de graphisme

Dimitri Robert est formateur à l'usage des logiciels libres depuis 2009 et actuellement sous statut d'entrepreneur-salarié dans la coopérative d'activités et d'emploi Coopaname. Il se déplace volontiers pour animer des formations partout en France.

Il est auteur du livre « GIMP 2.8, débuter en retouche photo et création graphique » (Eyrolles, juin 2013) et co-auteur de « Solutions informatiques pour les TPE… avec des logiciels libres » (D-Booker, juin 2014). Il fut rédacteur en chef du magazine Linux Pratique entre 2003 et 2005.

Il a développé une expertise dans le domaine du graphisme avec des logiciels libres, plus particulièrement sur la chaîne de production de documents imprimés avec les logiciels GIMP, Inkscape et Scribus. Il s'intéresse également au montage vidéo (avec Shotcut et Kdenlive) et à l'animation numérique (Synfig Studio).

Il a également développé une expertise autour des enjeux de souveraineté numérique et anime des formations ou prodigue des conseils pour sortir de l'emprise des GAFAM (plateformes numériques spécialisées dans l'exploitation des données personnelles des utilisateurs) et préserver les libertés numériques de chacun.

Enfin, il est aussi développeur d'un logiciel libre pour la gestion administrative des organismes de formation, nommé OPAGA. Ce logiciel vise à accompagner les organismes de formation dans leurs démarches administratives pour le respect de la certification Qualiopi, faciliter la saisie des informations et gérer le bilan pédagogique et financier. Voir https://opaga.fr pour plus d'informations.

Avant d'animer des formations il fut également développeur de jeux vidéo puis administrateur systèmes et réseaux.

Découvrez son parcours : https://formation-logiciel-libre.com/dimitri-robert/

Contenus

Apprendre le vocabulaire propre à la vidéo

Connaître les normes et formats de la vidéo

Découverte de Shotcut : apprendre à faire un montage basique à partir de rushes

Enrichir le montage avec titres, images fixes ou animées, sons et des effets

Maîtriser le principe des images-clés

Exporter la vidéo : connaître les normes pour la diffusion

Filmer avec son smartphone : logiciel OpenCamera, accessoires utiles, techniques

Ressources externes : trouver et utiliser des sons et vidéos libres pour enrichir les montages