

COURS DE VIDÉO

CREATION D'UN CLIP VIDEOGRAPHIQUE – CONCEPTION & RÉALISATION – LOGICIELS PREMIÈRE / BLENDER / AFTER-EFFECT

INTRODUCTION :

- Analyse & présentation de différents films publicitaires, musicaux, artistiques, séries et longs-métrage (l'Odyssée de Cartier, Stop-motion Chanel, Honda, Oasis, design génératif vidéographique (wakeboard), skate-board et pigments (slow-motion et design génératif), génériques de films (James Bond, Reservoir Dogs, Seven), et séries (Westworld, Jack Ryan, etc...))
- Présentation d'études de cas de clips promotionnels : Contexte de communication, Axe de communication, ton, promesse, mission

EXEMPLE :

Contexte de communication :

Le collectif AVC, Arts Visuels & Contemporains est spécialisé dans la mise en œuvre d'expositions d'Art, peintures, sculptures, installations, fresques & performances, issus du Graffiti et du Street-Art, dans des lieux divers, essentiellement des hôpitaux dans le but d'optimiser la distribution du travail des artistes, de rendre l'Art plus accessible et de lever des fonds en faveur d'associations médicales et fonds d'hôpitaux des commissions sur vente des œuvres présentées.

L'Art en faveur des patients et personnels médicaux, d'un public des plus larges pour une économie sociale et solidaire croissante.

Mission :

Réaliser un clip vidéographique promotionnel pour le collectif AVC, Arts Visuels & Contemporains, diffusé sur les réseaux sociaux, site web du collectif et plateformes de partages (YouTube et Dailymotion). Ce clip est réalisé à partir des éléments visuels fournis aux étudiants et doit être axé autour d'une idée directrice définie par l'étudiant et véhiculer une image qualifiée par des valeurs précises également définie par l'étudiant. Ce clip aura une durée d'une minute et sera réalisé à l'aide du logiciel Blender.

1/ CONCEPTION DU FILM : DÉFINITION DES CARACTÉRISTIQUES DU FILM

a/ Définir le thème du film – l'axe de communication central et les idées sous-jacentes

b/ Définir les objectifs de communication du film : objectifs informationnels / objectifs d'image (valeurs et affects) / objectifs comportementaux

c/ Définir les publics-cibles (genre, âges, CSP et habitus)

d/ Définir le Titre du Film

e/ Définir la Durée du film

f/ Définir le pitch (intrigue en 2 lignes) et la Synopsis (déroulé du film en une dizaine de lignes : présentation des phases principales du film, de l'introduction à la Conclusion, lieux, acteurs et interactions).

g/ Réaliser le scénario (Descriptions détaillées des phases du film, lieux, acteurs et interactions. Présentation des Dialogues et des indications sonores spécifiques.)

2/ REALISER LE STORY-BOARD :

a/ Mise en image du scénario en utilisant un système de vignettes dessinées et colorisées présentant les lieux, les personnages et objets, les mise en scène et interactions, les angles de vue et plans de la caméra et les lumières. Ces vignettes sont accompagnées d'une ligne de temps ou timeline et entrecoupées de transitions (cut, fondus divers...). Des annotations sont ajoutées pour préciser les moments de la journée, les indications sonores, la typologie des espaces de prise de vue et les mouvements de caméras.

>> Lien web pour réaliser un story-board simple : <https://www.storyboardthat.com/fr>

>> Lien web sur un story-board : <https://apprendre-le-scenario.com/comment-faire-un-storyboard/>

b/ Définir les plans : plan d'ensemble, plan moyen, plan américain, plan rapproché, plan serré, gros plan, très gros plan.

c/ Définir les angles de vue : plongée, contre-plongée, $\frac{3}{4}$, face, arrière

d/ Définir les mouvements de caméra : balayage, zoom, plan fixe

d/ Définir les Transitions : cut, fondus au noir, au blanc & enchaînée, entrée et sortie

3/ PRISE DE VUE & LOGISTIQUE

a/ Définir les acteurs (typologie et contacts)

b/ Définir les lieux de tournages

c/ Mobiliser les objets, accessoires et réaliser les décors

d/ Définir les ressources matérielles & techniques pour le tournage et le montage (matériel, lieux, objets, accessoires, décors, caméra, pied, lumière, maquillage, logiciels...)

e/ Photographie, Cadrage et prise de vue, dialogues

4/ MONTAGE ET POST-PRODUCTION – Logiciels BLENDER (Gratuit), PREMIERE & AFTER-EFFECT

>> Dans le cadre d'un projet imaginé par l'étudiant de A à Z, réaliser un dossier présentant toutes les parties.

>> Dans le cadre du travail de montage à partir d'images fournies au préalable, réaliser un dossier présentant les parties 1, 2 & 4.

a/ Ce cours préconise l'utilisation du logiciel **Blender** car il s'agit d'un logiciel gratuit très performant, aussi bien pour le montage vidéo que la modélisation 3D, le texturing et l'animation 3D, ainsi que le compositing. (cf : ce logiciel couplé à after-effect offre des possibilités multiples dans la réalisation de clip et le développement du motion design 2D & 3D, un autre cours est proposé en vue de couvrir les compétences qui incombent à ces logiciels. Cependant ce cours de montage vidéo peut-être réalisé avec le Logiciel Adobe Première si les apprenants ont accès à celui-ci.)

Ouvrir le Logiciel de montage et configurer l'interface en fonction de ses besoins en terme de montage car le logiciel Blender permet également de réaliser des éléments en 3D, des espaces de tournages et des animations que l'on pourra ensuite monter avec d'autres éléments en utilisant la partie du logiciel dédiée au montage vidéo.

b/ Définir le Format MPEG avec un codec vidéo H264 & un encodage vidéo .mpeg4 / le codec audio .mp3 / la définition de l'image 1920x1080 px (HD)/ la Fréquence : 25 ips > Images-clés / la durée du film / le Dossier de sortie (centralisation des éléments qui composent le film) / mode colorimétrique (RGB ou RGBA)

c/ Dérushage >> visualiser tous les rushs ou éléments visuels à utiliser pour le montage (images fixes, images filmiques, séquences png et autres animations 3D)

>> Dans le cadre du travail de montage à partir d'images fournies au préalable, le dérushage permet de créer le pitch, la synopsis ou déroulé du film, l'axe principal et les objectifs du film.

>> Le dérushage peut être fait sur le logiciel de montage et couplé directement au découpage.

Gérer la table de montage ou séquenceur d'images de typologie différente et de bandes sonores variées, l'explorateur de fichier, le gestionnaire d'images-clés et les propriétés des séquences.

5/ DÉFINIR LES CANAUX DE DIFFUSION

>> Sites web, plateformes de partage telles que youtube ou dailymotion, les web TV ou les chaînes de télévision classiques - Media-planning

CONCLUSION :

>> Appropriation de sujets et des outils par l'apprenant en vue de réaliser des clips plus personnels issus de son imaginaire et de son milieu professionnel.

>> Développement du Book dans les temps futurs