

# TP – Graphiste – Bloc 2



Objectifs :

- Maîtriser les outils et logiciels clés : Apprendre à utiliser des logiciels professionnels comme Adobe Premiere Pro, After Effects, et d'autres pour le montage vidéo, le motion design, et la conception graphique.
- Créer des projets de qualité professionnelle : Développer des compétences pratiques pour réaliser des vidéos, animations graphiques, et designs adaptés à divers besoins (publicité, réseaux sociaux, signalétique, etc.).
- Comprendre les principes stratégiques et créatifs : Intégrer des notions de webmarketing, éco-conception, et storytelling pour concevoir des projets efficaces et engageants.
- Développer une approche organisée et professionnelle : Savoir planifier, structurer, et gérer des projets multimédias tout en respectant les normes et tendances actuelles.

**DURÉE : 21 heures d'E-learning + 23 heures avec un expert + 300 heures de stages.**

**PRÉREQUIS : Savoir utiliser un ordinateur**

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Action de formation et mise en situation sous forme d'exercice, évaluation des acquis en fin de formation.**

**METHODES PEDAGOGIQUES STAGIAIRES ET MOYENS TECHNIQUES : Formation au centre de formation Neoone ou possibilité de Visio.**

1

## INTRODUCTION AU TP GRAPHISTE BLOC 2

- Mes premiers pas : test de positionnement et introduction au bloc 2.
- Modalités pédagogiques sur la plateforme.

2

## MONTAGE VIDÉO AVEC ADOBE PREMIERE PRO 2024

- Découverte et installation : présentation du cours, interface, et outils de base.
- Fenêtres et outils : interface, fenêtres principales (projet, montage, sources), outils essentiels (sélection, cutter, texte, etc.).
- Organisation et transitions : organiser les médias, créer des séquences, transitions de base et avancées.
- Effets et animations : images clés, ralenti, masques, titrage et sous-titres.
- Audio et exportation : mixage audio, réglages, et paramètres d'export.
- Ateliers créatifs : projets pratiques comme l'immobilier, motion design, et effets vidéo.

3

## CONCEPTION VIDÉO MOTION DESIGN AVEC AFTER EFFECTS

- Introduction et interface : champs d'application, personnalisation, et organisation des médias.
- Outils et animation : calques (texte, solide, forme), points clés, interpolations, et trajectoires.
- Effets et masques : transparence, masques avancés, et effets (colorimétrie, flous, etc.).
- Exportation et projets pratiques : export H264, ProRes, et exercices d'animation avancée.

4

## STRATÉGIE DE WEBMARKETING

- Fondamentaux du Community Manager : évolution des réseaux sociaux, bonnes pratiques, et gestion de communauté.
- Réseaux sociaux principaux : bases de Facebook, Instagram, LinkedIn, YouTube, TikTok, Pinterest, Snapchat.
- Stratégie social media : KPI, veille concurrentielle, planification, et création de contenu.
- Publicité sur Pinterest, TikTok, Snapchat : création d'annonces, outils, et suivi des performances.

5

## PACKAGING ET SIGNALÉTIQUE

- Tendances actuelles : innovations en packaging, PLV, et impacts sur les marques.
- Vocabulaire technique : matériaux, fabrication, et normes spécifiques.
- Normes et éco-conception : mentions obligatoires, signalétique écologique, et durabilité dans le design graphique.