



Final Cut Pro X - Post Production

Cette formation couvre l'ensemble de notions nécessaires à une utilisation professionnelle du logiciel d'édition vidéo Final Cut Pro X. Des principes de bases aux fonctions les plus poussées, le stagiaire maîtrisera les techniques et fonctionnalités du logiciel en vue d'une utilisation orientée métier.

Objectifs	<p>A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none">- Utiliser les bibliothèques pour organiser et gérer les médias et projets- Appliquer de façon ergonomiques les techniques professionnelles d'édition vidéo- Organiser les clips sur la timeline- Appliquer les effets, transitions et retiming sur les clips- Utiliser les thèmes et titres 3D- Finaliser et exporter les projets
Modalités pédagogiques	<p>Programme officiel Apple dispensé par un formateur certifié Support de cours et diaporama corrélés au programme de formation Fichiers d'exercices et mises en application pour chaque séquence Un ordinateur iMac par stagiaire</p>
Matériel	<p>Un ordinateur iMac par stagiaire</p>
Evaluation des acquis	<p>Exercices individuels / Corrections en commun Séances de Questions/Réponses Examen de certification (Option)</p>
Formalisation de la fin de formation	<p>Attestation de formation AATP Diplôme de certification à l'examen Final Cut Pro X</p>
Formateur	<p>Shailesh Macwan - <i>Apple Certified Trainer FCP X</i> -</p>
Public visé	<p>Toute personne souhaitant éditer du contenu vidéo-numérique de façon professionnelle au travers d'un enseignement orienté sur la mise en pratique</p>
Pré-requis	<p>Maîtriser les fondamentaux de navigation mac OS X.</p>
Modalités d'accès	<p>Aucune</p>
Nombre de stagiaires	<p>De 2 à 4 personnes</p>
Durée	<p>35 Heures / 5 jours</p>
Tarif	<p>1650€ HT Prise en charge possible / OPCA, AFDAS, Région & Pole Emploi.</p>

<p>- Séquence 1 - Premier pas avec Final Cut</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction et présentation du support de cours 2. Maitriser le flux de travail de FCP X
<p>- Séquence 2 - Importer un media</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Définir les clips, évènements et bibliothèques 4. Utiliser la fenêtre de Media Import 5. Importer des fichiers sources d'une caméra 6. Maitriser les options d'import 7. Importer les fichiers d'un disque
<p>- Séquence 3 - Organiser les clips</p>	<ol style="list-style-type: none"> 8. Introduction aux bibliothèques, navigateur et panneaux de vues 9. Appliquer les mots-clés aux clips 10. Appliquer des scores 11. Rechercher et filtrer les clips 12. Maîtriser les Rôles
<p>- Séquence 4 - Réaliser l'édition vidéo</p>	<ol style="list-style-type: none"> 13. Maîtriser le concept du projet 14. Définir la StoryLine primaire 15. Modifier les clips sur la StoryLine 16. Gérer le timing sur la StoryLine 17. Edition sur la StoryLine 18. Créer une StoryLine connectée 19. Edition sous la StoryLine 20. Affiner le montage 21. Partager le projet
<p>- Séquence 5 - Revisiter d'édition</p>	<ol style="list-style-type: none"> 22. Gérer les versions du projet 23. Affiner la StoryLine 24. Remplacer un clip 25. Utiliser l'outil Position 26. Travailler avec les marqueurs 27. Travailler le son 28. Réduire les entrées et fins de clips
<p>- Séquence 6 - Accentuer l'édition</p>	<ol style="list-style-type: none"> 29. Modifier la vitesse des clips 30. Modifier les clips avec les effets 31. Utiliser les transitions 32. Travailler avec les paramètres spatiaux 33. Créer des clips composés

- Séquence 7 -
Finaliser le montage

- 34. Utiliser les titres
- 35. Travailler avec l'audio
- 36. Comprendre les ajustements audio
- 37. Enregistrer un VoiceOver
- 38. Corriger et traiter l'image

- Séquence 8 -
Partager le projet

- 39. Exporter un fichier visionnable
- 40. Créer un fichier d'échange
- 41. Maîtriser les options d'export de Compressor

- Séquence 9 -
Gérer les bibliothèques

- 42. Gérer l'import et le stockage des fichiers média

- Séquence 10 -
Optimiser le flux de travail

- 43. Identifier les options manuelles pour les nouveaux projets
- 44. Synchroniser deux systèmes d'enregistrement
- 45. Créer une clé chroma
- 46. Comprendre un flux de travail multi-caméra