

L'IA générative au service de la création audiovisuelle

 6 stagiaires

 35 heures

 5 jours

Description

La formation « L'IA générative au service de la création audiovisuelle » est spécialement conçue pour les professionnels de l'audiovisuel et / ou de la communication souhaitant intégrer l'intelligence artificielle générative dans leurs pratiques créatives et techniques. Dans un contexte où ces outils bouleversent déjà la production d'images, de sons et de vidéos, elle propose un apprentissage structuré allant de la découverte des générateurs d'images jusqu'à la finalisation de contenus hybrides en post-production. La première journée initie les stagiaires aux fondements de l'IA générative, de son évolution aux perspectives actuelles, avant de plonger dans la création d'images avec Midjourney et ChatGPT. Les participants apprennent à concevoir des prompts efficaces, à affiner la direction artistique et à comparer les rendus des différents modèles.

Le deuxième jour est consacré à la cohérence visuelle et à la narration. Les stagiaires travaillent sur la continuité des personnages, décors et styles avec Midjourney, Flux Kontext et Runway, puis découvrent les outils de storyboard (LT.X) pour transformer leurs idées en projets visuels concrets.

Profil professionnel des stagiaires

Réalisateurs, scénaristes et tous professionnels de l'audiovisuel et de la communication.

Prérequis :

- Connaissance des fondamentaux de la grammaire (valeur de plans, mouvements de caméra, etc.) et du vocabulaire cinématographique.
- Pratique préalable avérée du montage vidéo.
- Pratique fluide de l'informatique sous environnement Mac OS.

Positionnement pédagogique

Un entretien téléphonique sera effectué en amont de la formation pour valider le parcours professionnel et les prérequis du candidat.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les principes, les enjeux et les limites de l'IA générative dans le contexte de la création audiovisuelle, pour en faire un levier stratégique et créatif dès les premières phases d'un projet.
- Maîtriser les principaux outils d'IA générative *

*détail de l'objectif page suivante

Description (suite)

Le troisième jour ouvre la voie à l'animation avec Kling : mouvements de caméra, direction d'acteurs virtuels et création de séquences animées. Cette étape est enrichie par un module sur l'éthique et la législation, abordant les enjeux sociaux, artistiques et juridiques de ces technologies.

La quatrième journée approfondit l'approche audiovisuelle : modifications avancées de vidéos avec Runway, génération et habillage sonore grâce à ElevenLabs, Suno et Udio. Voix clonées, sound design et musiques originales deviennent autant de nouvelles palettes créatives.

Enfin, la cinquième journée met l'accent sur la post-production avec DaVinci Resolve, permettant d'harmoniser et professionnaliser les réalisations. Les ateliers libres et les présentations collectives favorisent la créativité, l'échange critique et l'apprentissage collaboratif.

À l'issue de la formation, chaque participant repart avec une maîtrise concrète des principaux outils d'IA générative appliqués à l'audiovisuel et la capacité de les intégrer avec discernement dans ses propres projets.

Note : compte tenu de l'évolution rapide et constante des technologies d'IA générative, le programme ainsi que les applications mentionnées sont susceptibles d'être actualisés entre l'édition du programme et la tenue de la session de formation.

***Objectifs pédagogiques (suite)**

→ Maîtriser les principaux outils d'IA générative pour :

- + Traduire un univers graphique en prompts et le matérialiser avec Midjourney
- + Créer des éléments visuels de prévisualisation (key visuals, moodboards, et storyboards), réaliser de courtes séquences
- + Créer et réaliser de courtes séquences, en travaillant mouvement de caméra, lumière, rythme narratif et direction d'acteurs, en créant des ambiances sonores immersives (génération de bruitages, de voix, de doublages et de musique) et en mobilisant des techniques de postproduction pour un rendu professionnel

Le programme

Note : compte tenu de l'évolution rapide et constante des technologies d'IA générative, le programme ainsi que les applications mentionnées sont susceptibles d'être actualisés entre l'édition du programme et la tenue de la session de formation.

jour
1

Du prompt à l'image

→ Introduction

- Présentation de l'intervenant.e et du déroulé de la formation.
- Tour de table des stagiaires : attentes, projets, ambitions.
- Introduction à l'IA générative : origines, évolution, perspectives.

→ Découverte des outils de génération d'images

- Prise en main et personnalisation de Midjourney.
- Crédit et automatisation de prompts avec ChatGPT.
- Notions de direction artistique et cohérence visuelle.
- Upscaling, retouches et panorama des principaux modèles disponibles.
- Exercices pratiques
 - + Génération d'une première image à partir d'un prompt complexe
 - + Test comparatif : personnaliser Midjourney et régénérer la même image
 - + Générer une scène à partir d'un témoignage ou d'un récit
 - + Générer trois images avec des directions artistiques distinctes et basées sur des références cinématographiques.

jour
2

Des images au storyboard

→ Cohérence visuelle

- Exploration des différentes options proposées par Midjourney, Flux Kontext et Runway pour maintenir une cohérence visuelle de personnages, décors et styles.
- Exercices pratiques
 - + Imaginer un personnage, le générer et l'intégrer dans différents environnements
 - + Faire vieillir ou rajeunir ce personnage
 - + L'intégrer dans une autre époque
 - + Transformer une scène avec Flux Kontext
 - + Générer 10 images autour d'une des scènes créées le premier jour et constituer un moodboard

→ Storyboards

- Découverte de LT.X et de ses fonctionnalités clés.
- Exercices pratique
 - + Écriture d'une vidéo courte (autour de 20 secondes), puis mise en storyboard via LT.X
 - + Pitch des différents projets par les stagiaires

jour
3

Le programme (suite)

Du storyboard à la vidéo

→ Animation

- Introduction à l'animation avec Kling.
- Exploration des mouvements de caméra et direction d'acteurs virtuels.
- Exercices pratiques
 - + Animer des images d'archive
 - + Animer une scène sous plusieurs angles
 - + Générer et animer les plans de la vidéo courte écrite la veille
 - + Création d'un cadavre exquis collectif

→ Éthique et législation

- Enjeux sociaux, artistiques et écologiques de l'IA générative.
- Panorama des initiatives responsables émergentes.
- Bonnes pratiques et cadre réglementaire.
- Étude de cas.
Vidéo de la Journée Nationale de la Résistance : un faux pas historique.
- Exercice pratique :
Image vraie ou générée ? Exercice de vigilance critique.

jour
4

Approfondissement vidéo et son

→ Vidéo hybride

- Approfondissement sur Kling : ajout, suppression et transformation de personnages et d'éléments.
- Découverte de Runway et de ses fonctionnalités avancées pour modifier les styles et textures.
- Exercice pratique :
Transformations de vidéos fournies par l'intervenant.e.

→ Habillage sonore

- Voix
 - + Introduction à ElevenLabs : création de voix, clonage vocal, doublage
 - + Synchronisation labiale avec Kling et HeyGen
- Exercices pratiques :
 - + Expérimentation des différentes fonctionnalités d'ElevenLabs
 - + Création d'une voix-off
 - + Donner la parole à un personnage
 - Ambiance sonore et musiques
 - + Créer un sound design en IA avec ElevenLabs
 - + Création sonore avec Suno et Udio
- Exercices pratiques :
 - + Génération musicale et expérimentation créative
 - + Battle

Les stagiaires créent un morceau de musique et s'«affrontent» dans une compétition musicale.



jour
5

Le programme (suite)

Finalisation

→ Postproduction

- Post-production des vidéos sur DaVinci Resolve. Cette phase vise à atténuer l'aspect "IA" des images générées et à uniformiser la vidéo grâce à différents outils tels que l'upscaling, le motion blur, les micro-contrastes
- Exercice pratique : Habillage sonore et post-production des vidéos courtes. Les stagiaires récupèrent ensuite leurs images, rushes et vidéos finalisées.

→ Ateliers libres

Les stagiaires, encadrés par l'intervenant.e, explorent les différentes facettes de l'IA générative et expérimentent. Ils récupèrent ensuite leurs images, rushes et vidéos finalisées.

→ Synthèse - Présentation par les stagiaires des réalisations effectuées lors des ateliers libres

- Projection des vidéos et visionnage de tous les éléments visuels réalisés par chaque stagiaire lors des ateliers libres.
- Compilation des meilleurs ratés : L'apprentissage par l'erreur.

→ Bilan

- Résumé des grandes notions abordées.
- Bilan pédagogique.
- Partage d'expériences.
- Conseils et ressources.

Modalités pédagogiques

Techniques pédagogiques

→ Exposés

Introduction à l'IA générative : origines, évolution, perspectives (jour 1), éthique et législation (jour 3)

→ Alternance d'exposés et d'exercices de mise en pratique

Utilisée pour l'acquisition des techniques et connaissances nécessaires pour maîtriser les applications d'IA générative.

→ Entraînement lors des ateliers libres du jour 5

Chaque stagiaire s'entraîne à la création d'éléments visuels et sonores par IA générative.

→ Entretien avec des professionnels

Des échanges sont menés régulièrement avec l'intervenant.e, professionnel.le expérimenté.e en activité.

→ Débat, discussion

Suite aux visionnages en groupe et à l'analyse critique par l'intervenant.e des travaux réalisés.

L'effectif maximum limité de la formation permet d'assurer un suivi individuel et personnalisé de chacun. Il permet des échanges approfondis entre les participants et l'intervenant.e et il contribue à la création d'une dynamique de groupe.

Supports de travail

Images, vidéo et enregistrements sonores issus de différents projets pour exercices de mise en pratique ou études de cas.

Moyens techniques

- 1 grande salle de travail équipée comme suit :

+ Vidéoprojecteur + écran

+ Système de diffusion audio pour les écoutes

- Une station iMac complète (Logiciel DaVinci Resolve pour montage + Casque) par stagiaire, bénéficiant d'un accès aux différentes applications d'IA générative étudiées et utilisées pendant la formation (Midjourney, LT.X, Kling, Runway, ElevenLabs, etc).



Modalités pédagogiques (suite)

Évaluation

L'évaluation est continue tout au long de la formation, notamment lors des exercices de mise en pratique.

Evaluation en fin de stage

Elle s'effectue le jour 5, lors de la présentation par chaque stagiaire des éléments qu'il a réalisés lors des ateliers libres.

L'intervenant.e évalue l'acquisition des objectifs pour chaque stagiaire à l'aide d'une grille d'évaluation dont les critères ont été déterminés en amont par l'intervenant.e référent et le responsable pédagogique.

Des bilans et synthèses personnalisés sont effectués par l'intervenant.e.

Inscription

Sur notre site internet : escalesbuissonnieres.fr