



5

stagiaires



40

heures



5

jours



3200 €HT

3840,00 €TTC

## Motion design, habillage et VFX avec Fusion (DaVinci Resolve)

### Description

Dans un contexte où les outils de post-production évoluent rapidement et où les workflows se rationalisent, la maîtrise du compositing et du motion design devient une compétence incontournable pour les professionnels de l'image. De plus en plus de productions – du contenu web aux projets audiovisuels plus ambitieux – s'appuient sur des solutions intégrées comme DaVinci Resolve, qui centralisent étalonnage, montage et effets visuels. Au cœur de cet écosystème, Fusion s'impose comme un outil puissant, historiquement éprouvé sur des productions d'envergure, et désormais accessible à tous. Sa logique nodale, différente des approches en calques, offre une flexibilité et une précision particulièrement adaptées aux exigences actuelles. Se former à Fusion, c'est donc acquérir une compétence stratégique pour répondre aux standards professionnels contemporains et gagner en autonomie dans la fabrication d'images complexes.

Pour répondre à ce besoin, la formation « Motion design, habillage et VFX avec Fusion (DaVinci Resolve) » propose une progression structurée permettant d'appréhender Fusion de manière progressive et opérationnelle.

Les premières journées seront consacrées à la prise en main de l'interface, à la compréhension de la logique nodale et à la réalisation de premiers compositings simples. Les stagiaires exploreront ensuite les techniques essentielles de compositing, d'animation et de masking avant d'aborder le tracking, le keying et les méthodes d'intégration réaliste d'éléments dans une image en mouvement.

### Profil professionnel des stagiaires\*

→ Professionnels de l'audiovisuel

\*description des profils sur la page suivante

### Prérequis

→ Maîtrise des bases d'un logiciel de montage vidéo (timeline, import / export, formats vidéo).

→ Première expérience professionnelle dans les domaines de la vidéo, de la postproduction ou de la création de contenus audiovisuels.

→ Être à l'aise avec l'environnement informatique (gestion de fichiers, installation de logiciels).

*Note : Disposer d'une connaissance de base de DaVinci Resolve est un plus.*

### Positionnement pédagogique

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

### Objectifs pédagogiques

→ Comprendre et savoir utiliser la logique nodale de Fusion afin de construire un compositing structuré et non destructif dans DaVinci Resolve.

→ Réaliser des compositions visuelles intégrant tracking, keying et effets pour modifier ou enrichir une image en mouvement de manière réaliste.

→ Créer des animations graphiques et des habillages vidéo en utilisant les outils de motion design de Fusion.

→ Optimiser et automatiser ses workflows grâce à l'utilisation d'expressions, de macros et de templates réutilisables.

### **Description (suite)**

La formation se poursuivra avec des modules dédiés à la retouche d'image et à la création d'infographies animées, puis au motion design et à la conception d'outils réutilisables (macros, templates). Enfin, les participants découvriront les bases des expressions et de l'automatisation, tout en situant Fusion dans différents workflows professionnels. L'ensemble sera ponctué d'exercices pratiques permettant de mettre en application les notions abordées.

La formation proposera une approche à la fois technique et orientée production. Elle mettra l'accent sur des cas concrets issus des pratiques professionnelles : effets invisibles, remplacement d'éléments, habillage vidéo ou encore animation graphique. La pédagogie privilégiera une compréhension approfondie de la logique nodale afin de permettre aux stagiaires de développer des méthodes de travail solides et transposables à leurs propres projets.

L'intégration de Fusion dans DaVinci Resolve sera également abordée comme un levier stratégique, en phase avec les évolutions actuelles des pipelines de postproduction. Enfin, la formation valorisera l'autonomie et l'efficacité, en introduisant des notions d'automatisation et de standardisation, essentielles pour répondre aux contraintes de production contemporaines.

### **\*Profil professionnel des stagiaires**

→ Professionnels de l'audiovisuel et de la création de contenus souhaitant développer leurs compétences en compositing, effets visuels et motion design avec Fusion dans DaVinci Resolve.

+ Monteurs et monteuses vidéo

+ Motion designers

+ Truquistes / artistes VFX débutant·e·s ou en montée en compétences

+ Étalonneurs utilisant DaVinci Resolve

+ Réalisateurs, vidéastes et créateurs de contenus audiovisuels

→ Professionnels souhaitant élargir leur champ de compétences vers les effets visuels et l'animation graphique, dans une logique de polyvalence ou d'évolution de leur pratique.

# Le programme

---

## jour 1

---

### Découverte & logiques de base

*Objectif : Comprendre l'interface, la logique nodale et réaliser un premier compositing simple.*

#### → Interface et prise en main de Fusion

- Navigation dans l'onglet Fusion de Resolve.
- Présentation de l'interface : Node Editor, Inspector, Flow, Viewers.
- Raccourcis essentiels (recherche de nodes, assignation viewer, proxy).

#### → Logique nodale et organisation du travail

- Différence timeline Resolve ↔ Flow Fusion.
- Logique "tout est un Node".
- Différences avec After Effects.
- Importance du naming, des groupes et de l'organisation.

#### → Nodes essentiels et premières manipulations

- MediaIn / MediaOut.
- Merge (logique FG / BG).
- Transform (position, scale, pivot).
- ColorCorrector (bases).

#### → Compositing et animation de base

- Masking (Polygon, Ellipse, B-Spline).
- Liaisons de paramètres (link, pickwhip).
- Keyframe editor & Spline editor.
- Merge operations (normal, add, multiply, screen).
- Animation curve (ease in / out).

#### → Mise en pratique

- Exercice guidé (démonstration + reproduction).
  - Reproduction d'un compositing simple (ajout de logo).
  - Exercice pas-à-pas de compositing.
- 

## jour 2

---

### Tracking et compositing avancé

*Objectif : Stabiliser et intégrer des éléments dans une image en mouvement.*

#### → Tracking et stabilisation

- Tracker node (point tracking, multi-points).
  - Planar Tracker (surface, corner pin).
  - Vérification du drift et stabilisation inversée.
  - Applications : remplacement d'écran.
-

## Le programme (suite)

---

### jour 2

---

#### → Keying et gestion des incrustations

- Delta Keyer, Ultra Keyer.
- Garbage Matte.
- Incrustation fond vert simple.

#### → Compositing avancé et intégration réaliste

- Travail en couches (Merge hiérarchiques).
- Différence Mask vs. Matte.
- Tracking vs. Matchmoving.

#### → Mise en pratique

- Exercice "effet invisible" : vitre avec pluie.
- 

### jour 3

---

#### Retouches & infographie

*Objectif : Modifier une image et créer des éléments graphiques animés.*

#### → Retouche et compositing invisible

- Paint node (Clone / Reveal).
- Corner Pin, Grid Warp.
- Suppression d'éléments.
- Remplacement de visuels.
- Utilisation du tracking pour stabiliser les retouches.
- Approche non destructive (Paint + Merge).

#### → Infographie et habillage vidéo

- Node Text+ : styles, typographie, animation.
- Fusion Titles (templates Resolve).
- Import PSD et gestion des calques.
- Création d'habillage : logo animé, charte graphique.

#### → Principes d'animation graphique

- Hiérarchie parent / enfant.
  - Règles de motion design.
- 

### jour 4

---

#### Motion design & automatisation

*Objectif : Créer des animations graphiques et des outils réutilisables.*

#### → Motion design et animation

- Shape Tools (Background, Rectangle, Ellipse).
  - Création de génériques animés.
  - Gestion du timing (Spline editor).
-



## Le programme (suite)

---

### jour 4

---

#### → Principes de design animé

- Workflow d'animation.
- Lisibilité (TV, corporate).

#### → Création d'outils et automatisation

- Création de macros.
  - Publish Parameters.
  - Conception d'un Lower Third paramétrable.
  - Sauvegarde en template Resolve.
- 

### jour 5

---

#### Expressions, automation & workflows

*Objectif : Automatiser ses projets et comprendre les workflows professionnels.*

#### → Expressions et logique procédurale

- Liaisons de paramètres automatisées.
- Expressions simples.
- Introduction au Python.

#### → Workflows professionnels

- Workflow Ciné / VFX.
- Workflow corporate / documentaire.
- Workflow WebTV.

#### → Mise en pratique et synthèse

- Exercice final : projet libre.
  - Révision des bonnes pratiques.
  - Export et gestion des projets Fusion.
-



# Modalités pédagogiques

---

## Techniques pédagogiques

→ **Apports théoriques ciblés**

Présentation des concepts (logique nodale, compositing, animation) illustrée par des exemples concrets issus de productions audiovisuelles.

→ **Démonstrations en temps réel**

Réalisation par le formateur de manipulations sur le logiciel, commentées étape par étape.

→ **Apprentissage par la pratique (learning by doing)**

Mise en application immédiate des notions à travers des exercices guidés puis semi-autonomes.

→ **Études de cas et mises en situation professionnelle**

Reproduction d'effets visuels et de situations réelles (incrustation, tracking, habillage, retouche).

→ **Accompagnement individualisé**

Suivi personnalisé des stagiaires pendant les exercices, ajustement des méthodes et réponses aux problématiques spécifiques.

→ **Pédagogie progressive et modulaire**

Montée en compétence structurée, du niveau fondamental vers des techniques avancées.

## Supports de Travail

Rushs / Images et éléments graphiques fournis provenant de différents types de projets :

- Films de fiction.
- Documentaires.
- Clips musicaux.
- Reportages d'information.

Un support de cours reprenant les principales notions abordées lors de la formation est remis aux stagiaires à l'issue de la formation ainsi qu'une collection de vidéos tutorielles réalisées durant la formation.



# 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 lors de la mise en pratique et synthèse du jour 5 (exercice final : projet libre) réalisées par les stagiaires.

Le formateur 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 le formateur et le responsable pédagogique.

Des bilans et synthèses personnalisés sont effectués par le formateur.

## Moyens Techniques

---

---

- Une station iMac par stagiaire équipée avec le logiciel DaVinci Resolve Studio incluant le module Fusion + espace de stockage dédié pour les médias et les projets (disque dur interne ou serveur partagé).

- Matériel de projection pour analyse d'image.

## Inscription

---

---

Sur notre site internet : [escalesbuissonnieres.fr](http://escalesbuissonnieres.fr)