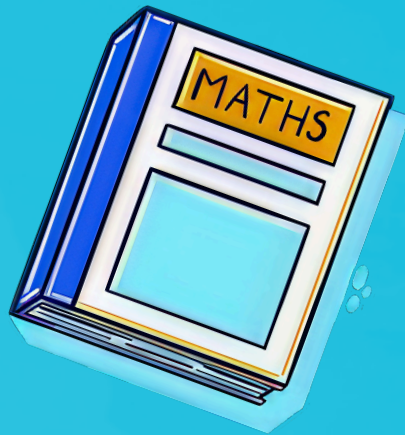


Matthieu ALLELY

# RAPPORT DE STAGE

## Lelivrescolaire.fr

Mastère Direction artistique en Design graphique UX/UI  
École de Condé Nancy, Promotion 2021-2023



# Remerciement

Avant de parler de mon expérience au sein de la société Lelivrescolaire.fr, je remercie vivement mon maître de stage David DECHAUX, occupant la fonction de Motion designer. Sa bienveillance et son expertise ont grandement contribué à la réussite de ce stage et m'ont énormément apporté au cours de mes missions. J'ai beaucoup progressé à ses côtés, il a toujours pris le temps de répondre à mes questions et à m'apprendre de nombreuses techniques pour gagner en efficacité.

Je tiens à remercier les dirigeants de la société : Raphaël TAIEB, Emilie BLANCHARD et Jonathan BANON de m'avoir accueilli au sein de leur établissement pour réaliser mon stage.

Je souhaite adresser mes remerciements à Sandrine LASSERE, directrice d'édition du pôle Edito-Numérique, ainsi qu'à Emilie BLANCHARD, cofondatrice et directrice des contenus, pour avoir continuellement suivi l'avancée de mes travaux. Je remercie également, tous mes collègues pour leurs accueils, leurs expertises et leurs esprits d'équipes.

Enfin, j'adresse mes remerciements aux équipes pédagogiques et administratives de l'école de Condé Nancy qui ont facilité mes démarches pour le bon déroulé de mon stage.

# 01

INTRODUCTION .....	10
--------------------	----

# 02

## PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

FICHE DE SYNTHÈSE .....	16
HISTOIRE DE L'ENTREPRISE .....	17
PRÉSENTATION DE SON ACTIVITÉ .....	18
ÉQUIPE .....	20

# 03

## MISSIONS ET RÉALISATIONS

CONTEXTE .....	24
LES VIDÉOS BILAN .....	25
LES VIDÉOS PREMIUM .....	40
LES VIDÉOS TUTORIELS .....	50

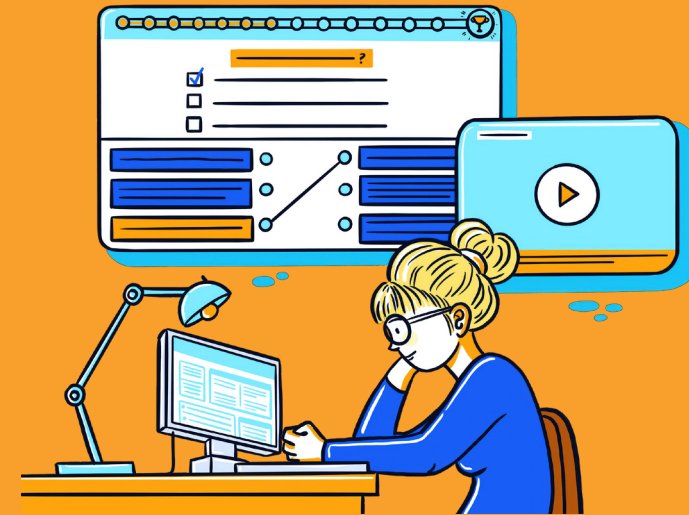
# 04

CONCLUSION .....	52
------------------	----

# 01

---

## Introduction



Peu de temps après avoir créé et alimenté mon compte « Condé Connect », David Déchaux, motion designer, m'a contacté en janvier 2022 pour effectuer un stage en tant que motion designer junior au sein de la société Lelivrescolaire.fr, un éditeur de manuels scolaires aux formats papier et numérique. Après deux entretiens et une journée de test, permettant d'évaluer mes compétences et mes motivations, ma candidature a été retenue pour le stage.

J'ai toujours porté un grand intérêt au format vidéo et à sa contribution dans le milieu éducatif comme outil pédagogique. Durant mes années lycées, je regardais moi-même de nombreuses vidéos, cela m'a permis de réviser plus efficacement et parfois même de mieux comprendre certains chapitres vus en cours. C'était ainsi, pour moi, une belle opportunité d'apporter ma pierre à l'édifice en réalisant moi-même des contenus vidéos à destination du milieu scolaire.

Enfin, je souhaitais avoir une véritable expérience professionnelle en mettant en application mes compétences techniques et visuelles dans mon domaine de prédilection : le motion design. Ainsi, dans le cadre de ma deuxième année de Mastère Direction Artistique en Design Graphique, j'ai effectué un stage d'une durée de 20 semaines en tant que motion designer junior.



# 02

[Lelivrescolaire.fr](http://Lelivrescolaire.fr)



## FICHE DE SYNTHÈSE



01 Raison social	Lelivrescolaire.fr
02 Objet social	Éditeur de manuels scolaire papier et numérique.
03 Siège social	14 rue Rhin et Danube, 69009 LYON.
04 Forme juridique	5710 - Société par actions simplifiée
05 Effectif/chiffre d'affaires	20-49 employés,
06 Nom des gérants	Raphaël TAIEB, Emilie BLANCHARD, Jonathan BANON.
07 SIRET	52438358500048

## 08 COORDONNÉES

Téléphone	09 82 21 29 94
Adresse mail	contact@lelivrescolaire.fr
Site internet	lelivrescolaire.fr

## HISTOIRE DE L'ENTREPRISE



Lelivrescolaire.fr a été fondé en 2009 avec l'association d'Émilie Blanchard (professeur agrégée de géographie et cofondatrice du projet), Raphaël Taieb (entrepreneur issue d'HEC) et Jonathan Banon (jeune ingénieur formé à l'École centrale de Paris). Ce projet est né à la suite d'une réflexion en salle des professeurs autour du fait que de nombreux contenus scolaires n'étaient pas mis à jour et ne correspondaient pas aux attentes des enseignants.

Ainsi, Émilie Blanchard s'associe avec Raphaël Taieb (président de la société) et Jonathan Banon (directeur technique) pour créer les **premiers manuels collaboratifs**, aux formats **papier** et **numérique**.

Il s'agit là, du travail d'une communauté de **4000 enseignants académiques**, accompagnée d'une équipe en interne : des **éditeurs**, des **graphistes**, des **développeurs**, des **vidéastes** et des **délégués pédagogiques** (commerciaux dans l'édition).

Depuis le début de l'aventure, Lelivrescolaire.fr a fait le pari de l'**intelligence collective**, pour que les contenus des manuels bénéficient de l'**expérience des enseignants** qui les utilisent au quotidien.

En **12 ans**, ce ne sont pas loin de **100 manuels scolaires** qui ont été créés de façon collaborative dans la plupart des **disciplines** : Histoire, Géographie, Français, SVT, Physique-Chimie, Anglais, etc.

Les **succès éditoriaux** se sont multipliés et en quelques années, Lelivrescolaire.fr est devenu un **acteur de référence** dans le secteur de l'**édition scolaire**, aux côtés de marques historiques comme **Belin** ou **Nathan**.





## PRÉSENTATION DE SON ACTIVITÉ



« Lelivrescolaire.fr est un éditeur de manuels scolaires aux formats papier et numérique, qui est la propriété depuis 2020 du groupe Hachette Livre. »

La principale mission de la société Lelivrescolaire.fr est d'aider les professeurs au quotidien en créant des manuels scolaires **collaboratifs** et **innovants** pour le collège, le lycée général et technologique et le lycée professionnel. La plus grande force de ce projet a été de mobiliser la **communauté enseignante** en la plaçant au centre du processus de création. À ce jour, près de **4 000** professeurs ont contribué à l'élaboration des manuels depuis les débuts de la société. Un manuel collaboratif chez Lelivrescolaire.fr c'est un manuel construit par une équipe de **50 à 250** professeurs qui interviennent à toutes les étapes du processus pour façonner les contenus, donner leur avis, partager leurs idées et retours d'expérience, tester en avant-première, imaginer les outils numériques indispensables à leur pratique, etc.

Ces manuels scolaires existent en deux formats : **papier** et **numérique**, qui, ensemble, apportent une grande variété de contenus à la fois distincts mais complémentaires. Le contenu des manuels est accessible **gratuitement en ligne**, sans condition, sur le site internet lelivrescolaire.fr et se décline sur tous les supports (PC/Mac,

smartphones, tablettes) via leur application. L'une des particularités de cette maison d'édition est le **libre-accès** des contenus.

Lelivrescolaire.fr a eu l'idée de créer la première **encyclopédie** gratuite scolaire afin de démocratiser le numérique pour les élèves et les enseignants. Au total, **3 millions** d'élèves utilisent quotidiennement leurs manuels. Depuis peu, les manuels répondent aux manques numériques dans les établissements.

Plus de **1300** de ces établissements font confiance aux technologies proposées et utilisent les « **Manuels Numériques Premium** » (offre B to B) avec leurs élèves. Cette offre sert à financer l'encyclopédie scolaire gratuite et permet de proposer une **nouvelle expérience** à destination des établissements scolaires.

La société propose des fonctionnalités facilitant l'**interaction** avec les élèves. L'enseignant aura donc la possibilité de **personnaliser** son manuel, de suivre les progrès des élèves et de créer et d'animer ses propres cours via les outils proposés. La société met un point d'honneur sur l'**accessibilité** des manuels en les proposant sous un format applicatif, disponible **hors -connexion**. Ainsi, les utilisateurs pourront télécharger les manuels sous tous les types de systèmes d'exploitation et accéder aux contenus sans connexion internet.



Vos manuels numériques **Premium** actualisés en 2023 avec **plus de 1500 nouvelles ressources !**

<p>2de</p> <p><b>Mathématiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 400 nouveaux exercices</li> <li>✓ 30 fichiers GeoGebra, Python et Genially</li> </ul> <p>Et bien plus encore !</p>	<p>2de / 1re / Tle</p> <p><b>Histoire-Géo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plus de 200 documents actualisés avec les données les plus récentes</li> <li>✓ 300 nouvelles ressources et dossiers</li> </ul> <p>Et bien plus encore !</p>	<p>2de</p> <p><b>Français</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Plus de 20 nouvelles vidéos</li> <li>✓ Plusieurs nouvelles séquences</li> </ul> <p>Et bien plus encore !</p>
--	--	---

## ÉQUIPE

**David DÉCHAUX***Motion designer***Pénélope DE LOUISE***Motion designer***Matthieu ALLELY***Motion designer junior***Émilie BLANCHARD***Cofondatrice &  
Directrice des contenus***Sandrine LASSERE***Directrice d'édition***Jessica DUBUISSON***Directrice éditoriale*

# 03

Missions et réalisations

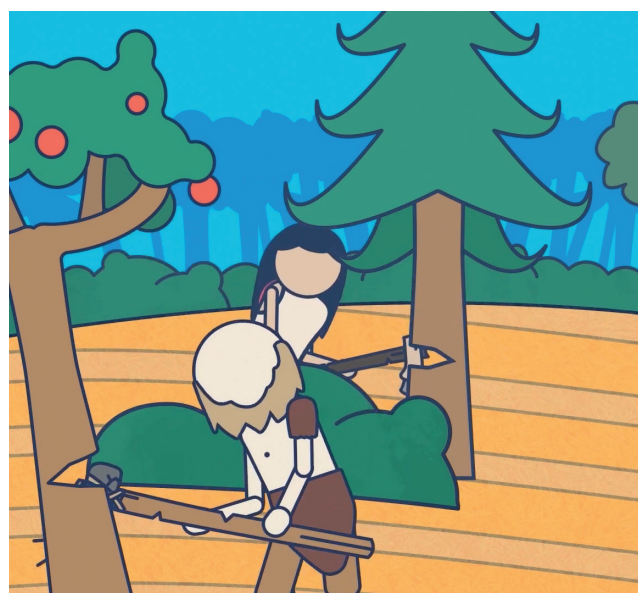
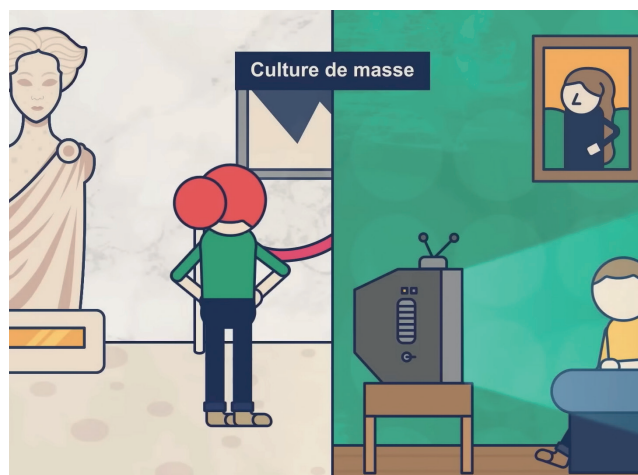




## CONTEXTE

Lelivrescolaire.fr a lancé **en 2022** un projet de grande envergure : la **refonte du site internet** et la création d'un **contenu premium** exclusif via un **abonnement** : « Manuel Numérique Premium ». Ce nouveau contenu est accompagné par de **nouvelles vidéos**, sous un nouveau format. C'est ainsi que le pôle vidéo s'est agrandi, afin de pouvoir répondre à cette demande, qui vient s'ajouter au travail habituel : vidéo bilan, vidéo marketing, podcast, etc.

Mon maître de stage, David DECHAUX, m'a confié le rôle de **motion designer junior**, avec pour mission principale : clôturer les vidéos bilan pour le programme de **3<sup>e</sup>** et commencer à réaliser les vidéos bilan pour le programme de **6<sup>e</sup>**.



## LES VIDÉOS BILAN

### Qu'est-ce qu'une vidéo bilan ?

Une vidéo bilan, c'est tout simplement un **résumé** d'un chapitre d'un programme scolaire, durant en moyenne **3 minutes**. Ce format est utilisé en **Histoire** et en **Géographie**, pour **toute section** (collège et lycée). À l'exception de quelques photos, le style graphique est entièrement en **vectoriel** et en **2D**. On retrouve la plupart du temps, des décors et des personnages créés sur Illustrator puis animés via After Effect, où le but est d'**illustrer** ce que raconte la **voix off** (exemple : lorsqu'on parle d'une ville, placer l'emplacement de la ville sur une carte du monde).



## ORGANISATION

### Calendrier prévisionnel

En moyenne, une vidéo bilan prend environ une semaine, c'est à partir de cette estimation que l'on construit un **calendrier prévisionnel** sur plusieurs mois. Tout est classé via **google drive** avec un tableur en ligne (Sheets), où chaque motion designer peut trouver sa liste de vidéos à réaliser.

### Les retours

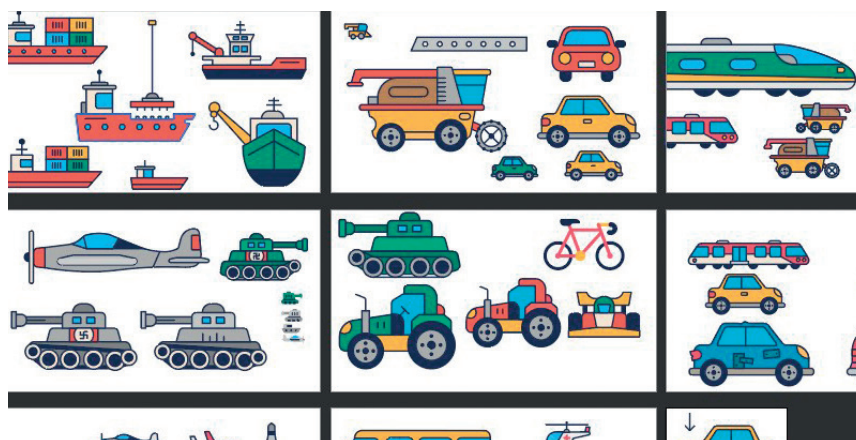
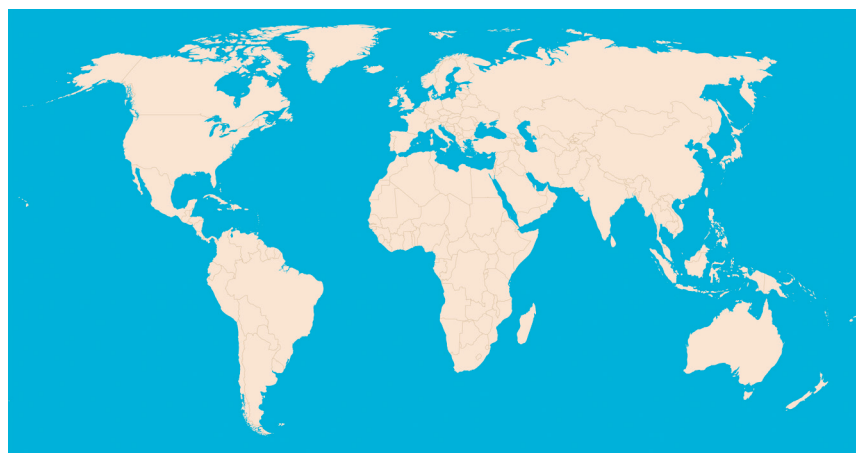
Une fois la première version de la vidéo terminée, elle est postée en ligne sur google drive, afin qu'elle puisse être **corrigée**. Pour chaque vidéo bilan, on a un tableau en ligne où on a accès aux différents **retours** de chaque correcteurs/correctrices. Une fois ces corrections faites, on suit le même processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucuns retours. Après confirmation de chaque correcteurs/correctrices, la vidéo peut être mise en ligne sur **YouTube**.

### Archiver nos créations

Une fois la vidéo terminée, un dernier travail d'**archive** est effectué afin de conserver nos créations pour qu'elles puissent être réutilisées dans d'autres vidéos. Comme par exemple, des décors qui seront dupliqués dans un **fichier commun** Illustrator, ou encore des effets que l'on pourra enregistrer directement sur le fichier After Effect de référence.

### Stockage

Lorsqu'une vidéo est terminée et postée sur YouTube, elle est stockée sur le **serveur** qui permet d'avoir accès aux fichiers sur l'ensemble des ordinateurs de l'entreprise.



## RESSOURCES

### Le script

Sous forme d'un tableau, il est divisé en deux parties : « **description du plan** » et « **voix off** ». Il s'agit simplement du **scénario**, permettant au motion designer de réaliser sa vidéo.

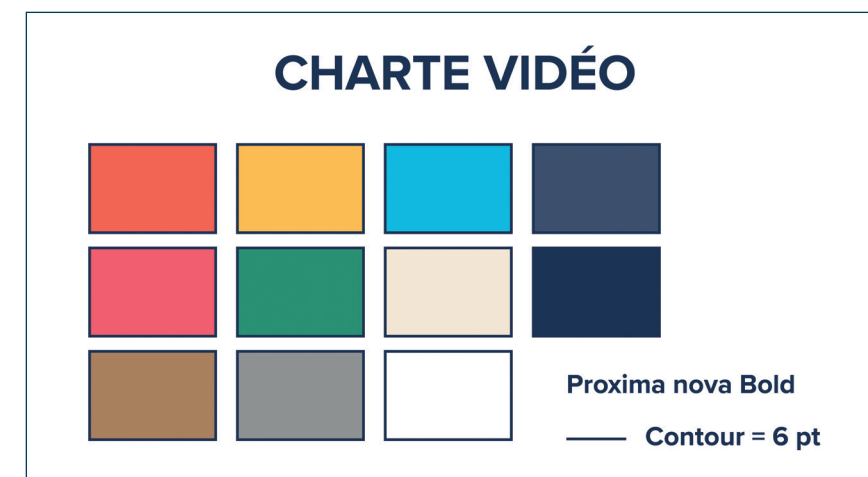
### Les Assets

Ils sont multiples, nous retrouvons tout d'abord la voix off de la vidéo, l'**animation du logo** de l'entreprise (en intro et en outro), la **musique** (la même pour chaque vidéo bilan), des **textures** (utilisées pour habiller les décors) et des **images** (en fonction des besoins).

On trouve aussi, des **fichiers Illustrator** contenant des décors, des accessoires pour les personnages, des icônes, des cartes, etc. On a aussi à disposition un **projet After Effects** contenant une multitude de « **presets** » : des personnages déjà animés, des effets visuels (exemple : pluie, flèche, etc.), intro et outro des vidéos bilan.

Toujours sur After Effect, on retrouve plusieurs « **plugins** » qui facilitent grandement la réalisation des vidéos et permettent de gagner du temps. Par exemple, le plugin « **Duik** » est un outil dédié à l'animation des personnages.

Enfin, il y a une **charte graphique** dédiée au format des vidéos bilan (couleurs, typographie, taille des contours). Le format des vidéos est également défini : **1920 x 1080 px** (16/9) en **25 images/seconde**.



## Comment réaliser une vidéo bilan ?

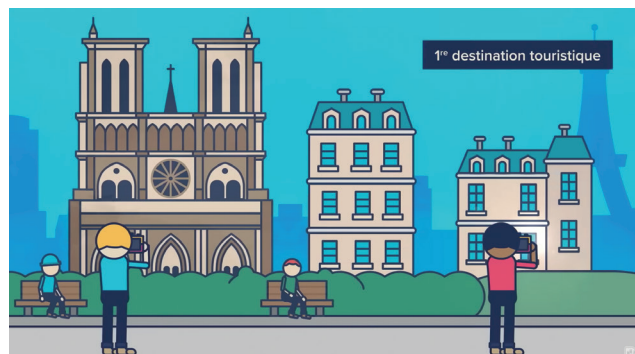
### ILLUSTRATIONS

La première étape avant de commencer une vidéo est la création de multiples décors, personnages, icônes, objets, etc. via Illustrator. Cette étape est la plus conséquente, elle varie en fonction du nombre d'iconographies demandé dans le script. En général, les vidéos d'Histoire contiennent plus de décors que celles de Géographie qui sont constitués de plus d'animations de carte.

#### Les décors

En fonction des chapitres, les décors peuvent être très différents. En revanche, ils sont toujours construits de la même façon, ce qui permet de garder une **cohérence graphique** d'une vidéo à une autre.

Le plus souvent, ces décors possèdent un premier et un arrière-plan, pour apporter une sensation de **profondeur à l'image**. Pour éviter qu'un plan soit surchargé, il faut respecter le **niveau de détails**, plus on s'éloigne du premier plan, plus ce niveau doit être réduit pour garder un bon **équilibre visuel**.



#### Les impératifs

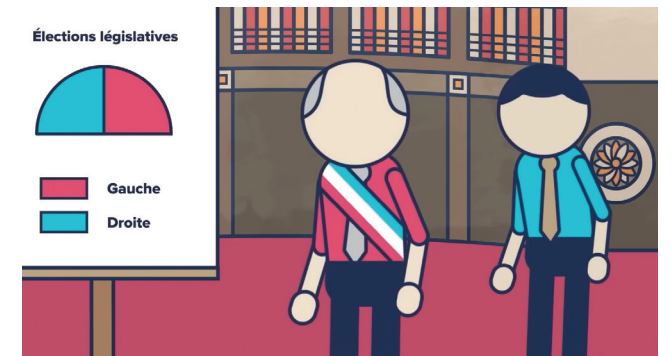
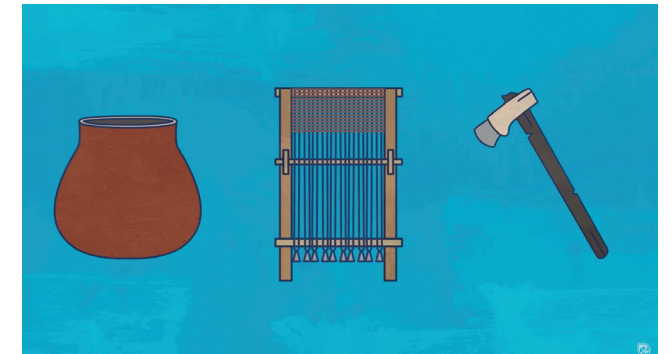
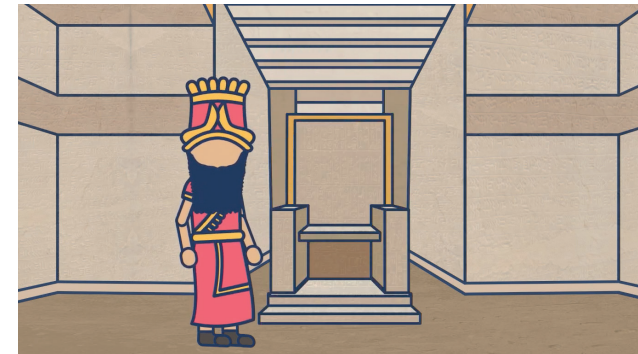
Lors de la création d'une illustration, il y a plusieurs **règles** à respecter, celles qui constituent la charte graphique vidéo. Il faut tout d'abord utiliser le même **code couleur**, que ce soit pour la création d'un bâtiment ou d'un simple objet, bien que certaines couleurs puissent être ajoutées pour les items les plus détaillés.

Aussi, il faut toujours avoir la même **taille de contour** pour chaque éléments (6 pixels) et pour finir, utiliser la même **police d'écriture** pour chaque texte (Proxima Nova).



#### Les personnages et icônes

Lors de la création d'un nouveau personnage, on utilise toujours la même **base** (voir image ci-dessous). Cette base est construite et organisée pour être animée sur After Effect via le **plugin « Duik »**, qui sera plus détaillé dans la partie **« Animation »**. Ainsi, ce qui varie d'un personnage à un autre peut être sa coiffure, ses habits, ses accessoires, s'il a un objet entre ses mains, etc. Pour les icônes et objets, le niveau de détails varie en fonction de son importance dans le plan, s'il doit être animé ou non.



#### L'organisation des calques

Il est primordial d'**organiser ses calques** avant de débiter l'animation. Premièrement, il faut ordonner ses calques sur Illustrator.

Le but est de **grouper** au maximum ses calques pour ne pas saturer son **espace de travail** sur After Effect. Par exemple, on choisira de rassembler les calques d'un même bâtiment ou d'un même objet, en fonction de ce que l'on prévoit d'animer. Concernant l'**importation** d'Illustrator vers After Effect, on utilise le plugin **« Overlord »**.

Il s'agit d'un outil qui permet de facilement importer des **éléments** depuis Illustrator vers After Effect et vice versa. Il est composé de **deux panneaux** : l'un dans After Effect, l'autre dans Illustrator.

Lorsqu'ils sont tous deux ouverts, ils créent un **portail** entre les deux logiciels. Ainsi, Overlord permet le transfert de **formes vectorielles**, converties automatiquement en **calque de forme** sur After Effect, sans avoir besoin d'organiser les fichiers.

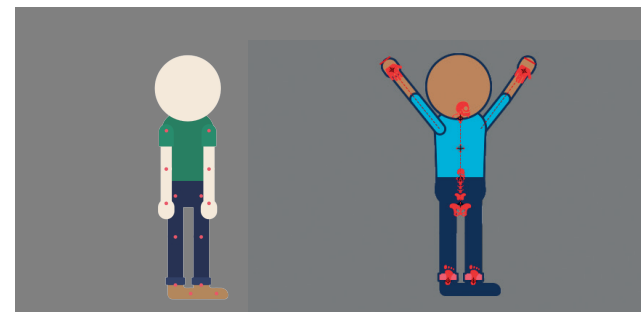
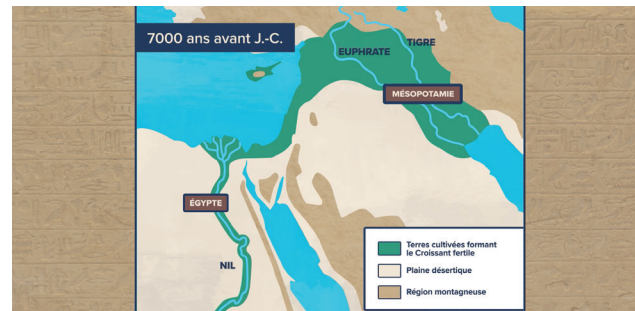
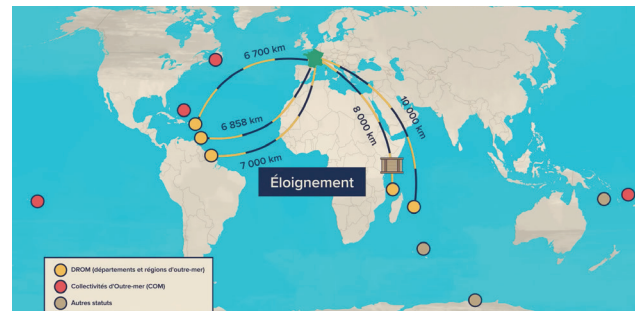
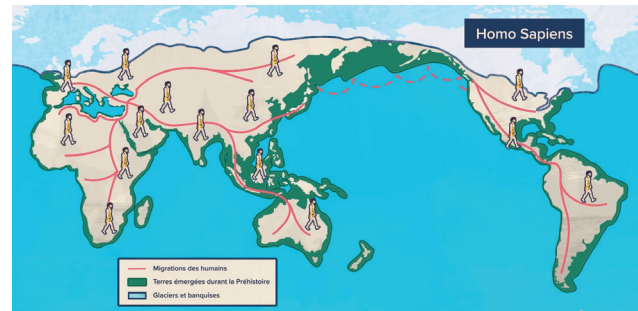


## ANIMATIONS

## Animer une carte

On retrouve assez fréquemment des **cartes animées** dans les vidéos bilan, notamment en géographie. Certaines cartes peuvent être complexes et contiennent de **nombreuses annotations**.

Ainsi, en motion design, le but est de recourir à des animations **simples** et **rythmés**, de sorte que la carte ne paraisse pas trop **surchargée** à l'écran. Comme sur un document, une **légende** apparaît durant l'animation pour comprendre la **nature** des différents éléments dévoilés sur la carte.



## Animer un personnage

En fonction de ce qui est demandé dans le script, on utilise des personnages que l'on **met en scène** dans les décors. Animer un personnage peut être une tâche fastidieuse et peut prendre un certain temps.

Pour remédier à cela, on utilise un **modèle unique** de personnage créé via Illustrator et prêt à l'emploi pour être animé sur After Effect. Concernant l'animation, elle se fait avec le **plugin « Duik »** qui facilite grandement à faire du « **Rigging** ».

Le « **Rig** », correspond à l'**armature** d'un personnage ou d'un objet, nécessaire à son animation. Une fois l'armature prête, on peut animer les différentes **parties du corps** de notre personnage en modifiant simplement ses **points clés** (position, rotation, etc.). De plus, « Duik » propose des **animations prédéfinies** que l'on peut directement appliquer à notre personnage comme le **cycle de marche**.



## Animer un décor

Un décor n'est pas obligatoirement animé. En fonction du propos de la voix off, on peut retrouver plusieurs **interactions** issues du décor, en dehors de cela, il peut rester **fixe**. Cependant, il est possible de faire bouger quelques éléments pour obtenir un **rendu plus vivant**, comme faire basculer légèrement un arbre de droite à gauche. En revanche, il est important de garder en tête que si on **surcharge** un décor avec de multiples animations, on peut rapidement perdre l'attention du spectateur et perturber la **lecture** de la vidéo.



## Animer du texte

Chaque texte apparaît en **blanc** avec par-dessous un **fond bleu**, dans le but de **maximiser la lisibilité**. En réalité, il s'agit de **mots-clé**, se dévoilant à l'écran au **rythme** de ce que dit la voix off. Il faut donc penser à faire apparaître le texte au moment précis où la voix off évoque le mot correspondant, de cette façon, cela donnera plus d'**impact** et le spectateur assimilera mieux les mots-clés.

La police d'écriture utilisée est la **Proxima Nova**, une typographie **linéale simple** et **lisible**. Concernant l'animation, le fond bleu glisse simplement de bas en haut avec le texte (de même pour l'animation de sortie). Cette simplicité d'animation a pour but de **montrer rapidement** le texte à l'écran, de sorte à suivre le rythme de la vidéo et de pouvoir le voir le plus longtemps possible.





### Faire des transitions

Les transitions et les mouvements de caméra sont cruciaux pour **marquer** le rythme de la vidéo. Une transition indique au spectateur que l'on passe d'un point vers un autre, de **manière fluide**.

De plus, elles permettent de mieux **structurer** la vidéo, le spectateur saura donc plus facilement **identifier** les différents **plans** qui la composent. Ces transitions se divisent en deux catégories : les « **slides** » et les « **Ink transition** ».

Pour la majorité, les transitions « slides » vont de droite à gauche (mais aussi de bas en haut et inversement), où le plan suivant **recouvre** simplement le précédent. Concernant les « Ink Transition », on utilise une **texture craie** (faisant référence au milieu scolaire) qui va **recouvrir** le plan actuel pour **dévoiler** le suivant.

### Lissage de vitesse

Le lissage de vitesse des points clés est une étape importante dans l'animation. Cela va permettre de la rendre plus **organique** et **dynamique**.

Le lissage de vitesse permet également de modifier l'**accélération** et la **décélération** d'une animation, pour pouvoir gérer précisément comment un élément doit être animé, déplacé ou modifié dans le temps.

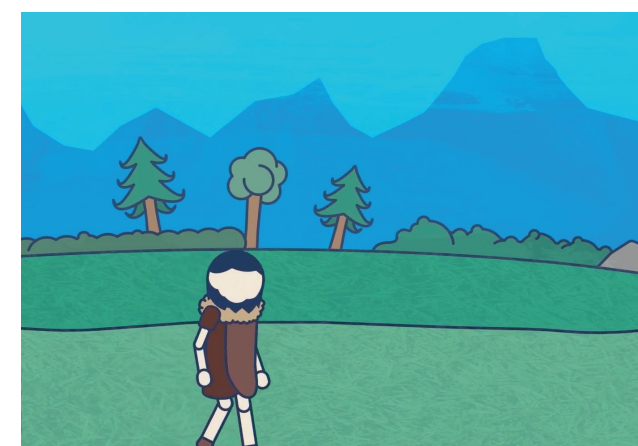
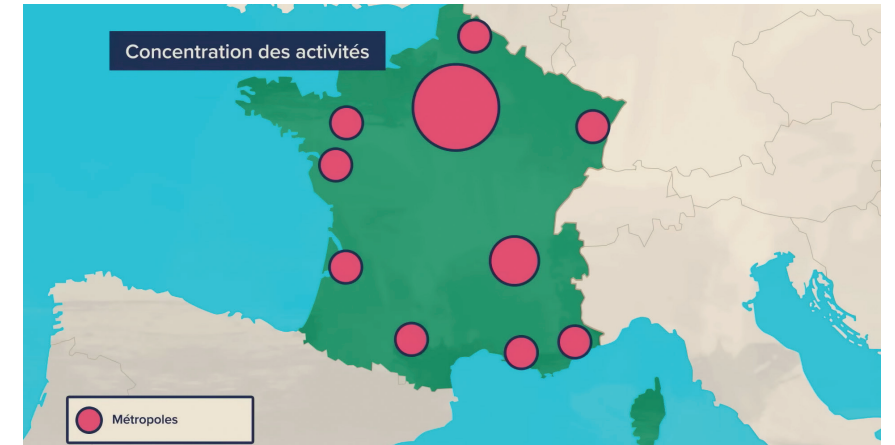


### Les mouvements de caméra

Les mouvements de caméra apportent du **dynamisme** à la vidéo. Pour la plupart, il s'agit de **zooms** et de **dézooms** ou de **glissements** dans le plan. Ces mouvements permettent aussi d'amener le spectateur vers un **point précis** et de le mettre en valeur.

Un gros zoom sur un élément, dans une carte, va lui donner **plus d'importance** et ainsi le dissocier du reste. On peut retrouver parfois des glissements (de gauche à droite) au sein d'un même plan, qui vont permettre de **prolonger** un décor et d'**amener progressivement** de nouveaux éléments.

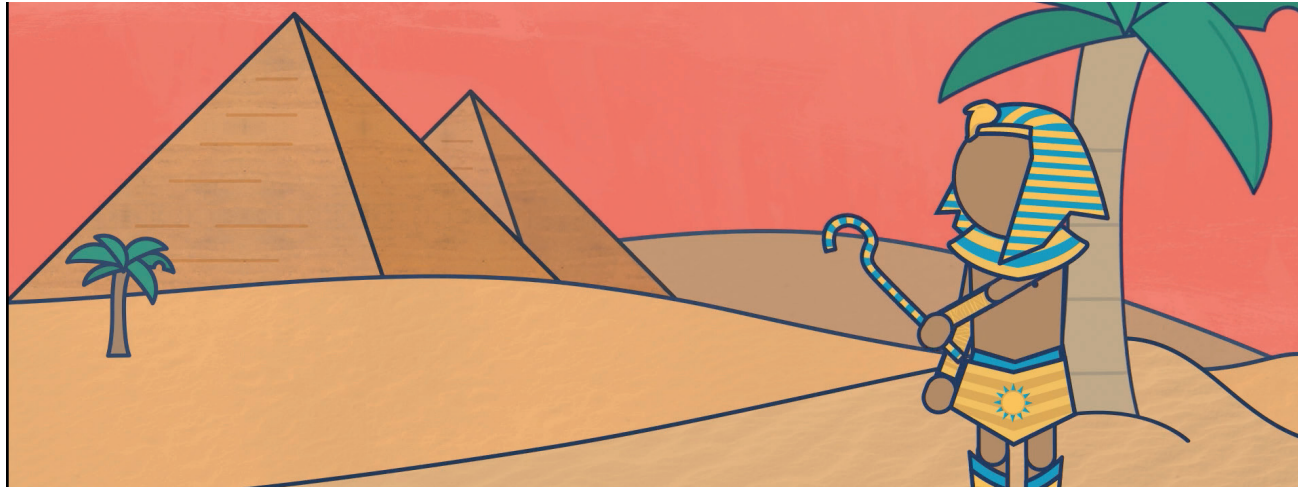
On utilise fréquemment de légers zooms ou dézooms lorsqu'un plan est trop **long** ou trop **statique**, cela permet d'obtenir un rendu plus vivant, pour ne pas perdre l'**attention** du spectateur.



## HABILLAGE GRAPHIQUE

### Ajouter des textures

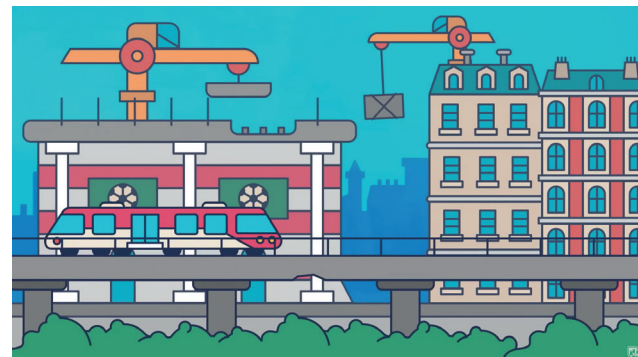
La texture permet de donner plus de **corps** aux visuels et de renforcer l'**identité graphique** de la vidéo. Comme toutes les illustrations sont en **flat design**, ajouter de la texture à certains d'entre eux permet de mieux les **dissocier** et ainsi d'avoir un visuel plus **équilibré**. On applique systématiquement une texture sur les cartes pour apporter une meilleure **lisibilité**, surtout si l'on y ajoute de nombreux éléments par-dessus.



### Équilibrer un plan

Certains plans, notamment ceux comportant des décors, peuvent manquer de lisibilité en raison des nombreux éléments qui les composent. On utilise donc plusieurs paramètres qui vont grandement **alléger** ces derniers. Il faut tout d'abord penser à mettre un **mode d'incrustation** sur l'arrière-plan, cela apporte de la subtilité et renforce la lisibilité. De plus, cela donne de la profondeur à l'image :

plus on s'éloigne du premier plan, plus le visuel s'**estompe**. Lorsque l'on retrouve plusieurs niveaux de plan dans un même visuel, on doit jouer avec le **contraste** ou avec l'**opacité** pour pouvoir mieux les distinguer et avoir un rendu plus **aéré**. Ainsi, plus un objet se retrouve éloigné du premier plan, plus l'on va baisser son contraste (ou son opacité), renforçant encore plus la **profondeur de champ**.



## VOIX OFF / MUSIQUE

### Enregistrement et traitement audio

J'ai pu participer au cours de mon stage à plusieurs **enregistrements audio** de voix off pour les vidéos bilan, en l'occurrence, pour celles des vidéos d'Histoire pour les 6<sup>e</sup>. Au sein de la société, on avait accès à un petit studio son, avec à disposition, un **micro** avec un **enregistreur « Zoom »**.

Les voix utilisées sont celles de **collaborateurs, collaboratrices** de la société. En général, on utilise une seule et même voix pour une série de vidéo (une voix pour les vidéos d'Histoire en 3<sup>e</sup>, une autre pour celles en 6<sup>e</sup>, etc.). Lors des enregistrements, il faut faire attention à la **clarté** de la voix car chaque mot doit être bien **articulé**, ainsi, il ne faut pas hésiter à intervenir si un mot a été mal prononcé ou encore si le **rythme** devient trop rapide et donc dans ces cas-là il faut répéter.

Une fois la voix off enregistrée, le fichier est envoyé directement sur l'ordinateur pour le **traitement audio**. Le plus important est d'**isoler** les **bruits de fonds** pour pouvoir les enlever. La quantité de travail dépend surtout de la qualité de l'enregistrement, pour le reste, on utilise quelques effets pour **embellir** la voix.

### Intégrer une musique de fond

Enfin, on ajoute la musique de fond, il s'agit d'une seule et même musique appliquée à toutes les vidéos bilan. Il suffit de réduire le **nombre de décibel** (autour de -12 dB) pour entendre distinctement la voix. Lorsque la vidéo dépasse les 3 minutes, il faut **réajuster** la musique pour la **prolonger** jusqu'au bout.







## LES VIDÉOS PREMIUM

Au cours de mon stage, j'ai eu l'occasion et la chance de travailler sur une vidéo destinée au contenu Premium (offre « Manuel Numérique Premium »). Les vidéos premium sont plus **spécifiques** que les vidéos bilan. Elles peuvent porter leurs regards sur un **lieu** en particulier ou encore sur un **personnage historique**, on retrouve ainsi des sujets plus variés.

## Comment réaliser une vidéo Premium ?

À la différence des vidéos bilan (en illustration et en 2D), les vidéos premium reposent sur une technique complètement différente. Elles résultent d'**assemblages** et de **découpages** de **photos d'archives**, d'**images artistiques** (peintures, croquis, dessins, cartes, esquisses, motifs, etc.) et d'**objets divers** (cadres, tasses, compas, tables, etc.).



### Recherche des images libres de droits

En effet, les vidéos premium contiennent de nombreuses images, or, la difficulté est de faire en sorte que ces dernières soient toutes **libres de droit**. C'est pour cette même raison que le pôle vidéo utilise plusieurs **sites spécialisés** pour disposer d'un maximum de **ressources**.

Ces sites ont aussi l'avantage de pouvoir trouver des représentations très **précises** de ce que l'on recherche (comme un personnage historique). Lors du rendu d'une vidéo, on a des **retours** venant de la part d'un **interne**, spécialisé dans le sujet traité, qui pourra ainsi **vérifier** si les images choisies correspondent bien à ce qui nous est demandé.

### Composition des plans

Pour les différents plans, on va simplement partir d'une composition de 1920x1080 px et on va placer au fur et à mesure nos **éléments** en 2 dimensions, avec une **taille minimale** pour avoir le **maximum d'espace**. À titre de comparaison, c'est comme si l'on posait des objets sur une table. L'étape suivante consiste à passer d'une **vue 2D** vers un **espace en 3D** via une **caméra** (créée sur le logiciel).

Enfin, pour accentuer cette espace en 3D, on peut varier l'**axe Z** de nos éléments, de sorte que ces derniers puissent se **superposer**, ce qui va grandement accentuer la **profondeur de champ** durant l'animation. On peut également ajouter des **ombres portés** aux éléments pour apporter un peu plus de profondeur.



### Caméra

Dans la partie animation, c'est en grande partie la caméra qui se déplace et non les images. Afin de faciliter le déplacement de cette caméra, on la **parente** à un **objet nul**, un calque invisible permettant d'appliquer des transformations simples telles

que les paramètres de **position**, de **rotation** ou encore d'**échelle**. Les mouvements de caméra sont assez **lents**, on laisse le temps pour observer le décor et les animations, car les vidéos premium sont plus **contemplatives** en comparaison aux vidéos bilan.



### Animation de personnages ou d'éléments de décor

Pour l'animation d'un personnage ou d'un élément de décor, on utilise une technique assez spécifique qui consiste à **découper** des parties de l'image sur **Photoshop**, pour les placer sur différents **calques**.

Enfin, il suffit de **recopier** les **pixels du fond** pour que lorsque l'on anime un élément, on ne puisse pas voir de différence sur l'**arrière-plan**.



### Colorisation, effets et textures

Pour donner plus de **corps** aux images, notamment les esquisses, les dessins en noir/blanc ou encore les cartes, on va **coloriser** certains de ces éléments via des **tâches de couleurs** (ou recoloriser entièrement), le plus souvent sur des **tons bleus** ou **oranges**.

On ajoute aussi des **textures** en arrière-plan : papier froissé, motifs anciens, nappes, etc. De temps en temps, on met par-dessus des **nuages**, en premier plan, accentuant le côté **contemplatif** de la vidéo.



### Texte

Tout comme pour les vidéos bilan, on retrouve des **contenus textuels**. Il existe deux versions pour ces textes : une version **sans fond**, utilisée pour les **mots-clés** ou pour les **dates** et une version dans des **bulles** de texte contenant des **phrases** pour faire parler des personnages ou des éléments de décor.

La police utilisée est la **Sabon** en **bold**, une typographie **à empattement** correspondant bien au style **ancien** de la vidéo.



### Transition

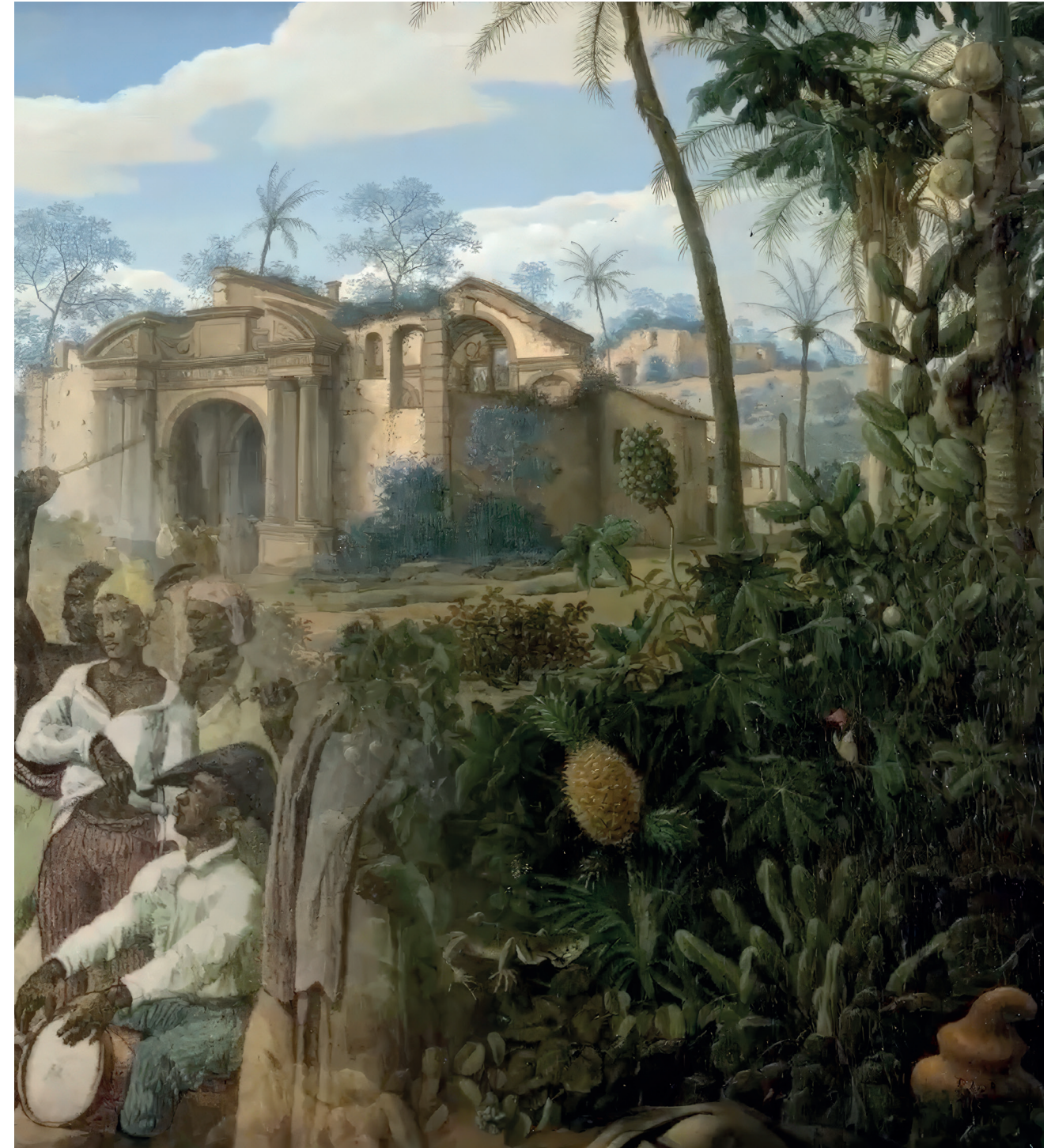
On utilise des transitions pour **découper** les différents plans composant la vidéo. Toutes ces transitions sont des « **Ink Transition** » que l'on retrouve sous **différentes formes** : fumée, gouttes d'eau, tâches d'encre, etc.

Ces transitions correspondent bien au style de la vidéo et se **mélangent** aisément aux décors, on comprend que l'on passe à un autre plan, mais sans avoir une **sensation de coupure**.

### Audio

Chaque vidéo premium possède sa **propre musique** de fond, renforçant l'**atmosphère** de l'animation. On se sent plus **immergé** dans l'univers de la vidéo.

S'ajoute à cela, des bruitages, rendant l'ensemble plus **vivant** et accentuant le côté **contemplatif**. Enfin, comme pour les vidéos bilan, on retrouve une **voix off**.







## LES VIDÉOS TUTORIELS

Vers la fin de ma période de stage, Anis Chouk, visual designer, a fait appel à mes services pour réaliser **14 vidéos** (de 15 secondes en moyenne) à l'occasion de la sortie de la **version premium** du site internet. Cette série de vidéos, sous forme de **tutoriel**, vise à montrer les **outils** et **spécificités** de cette nouvelle version.

### Adopter un style minimaliste

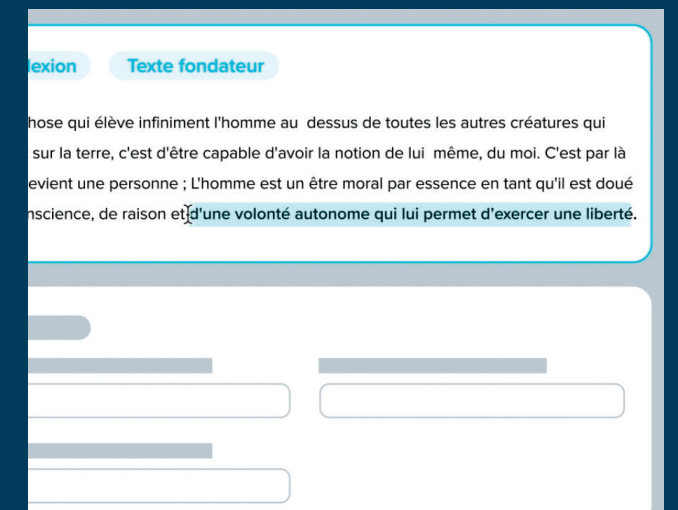
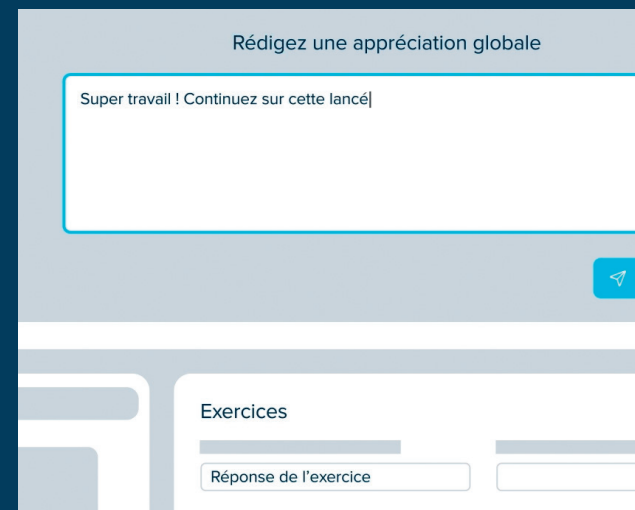
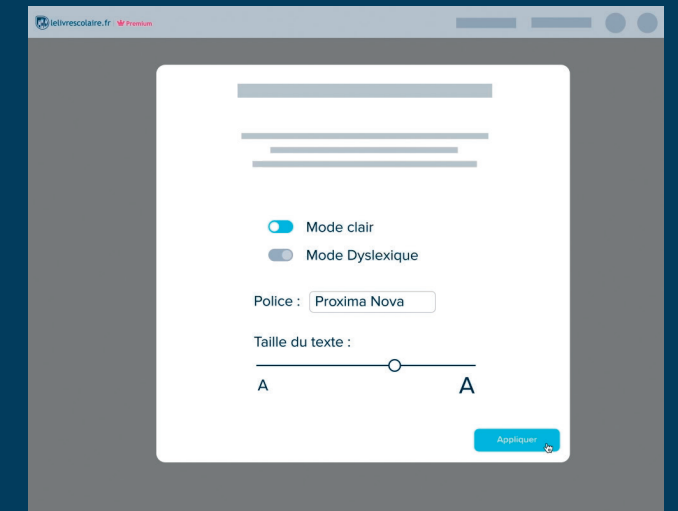
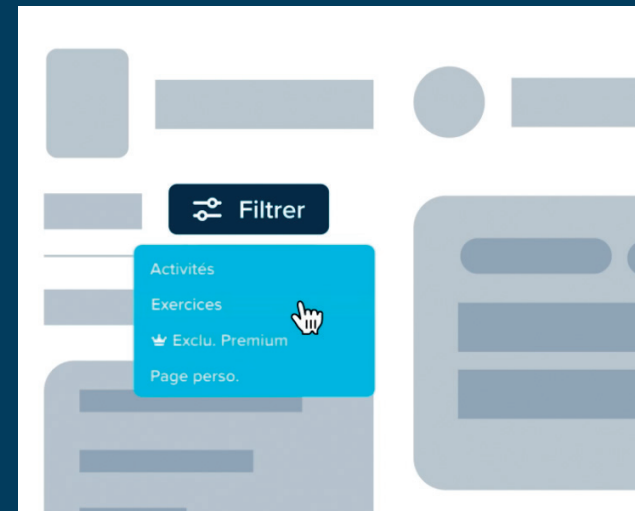
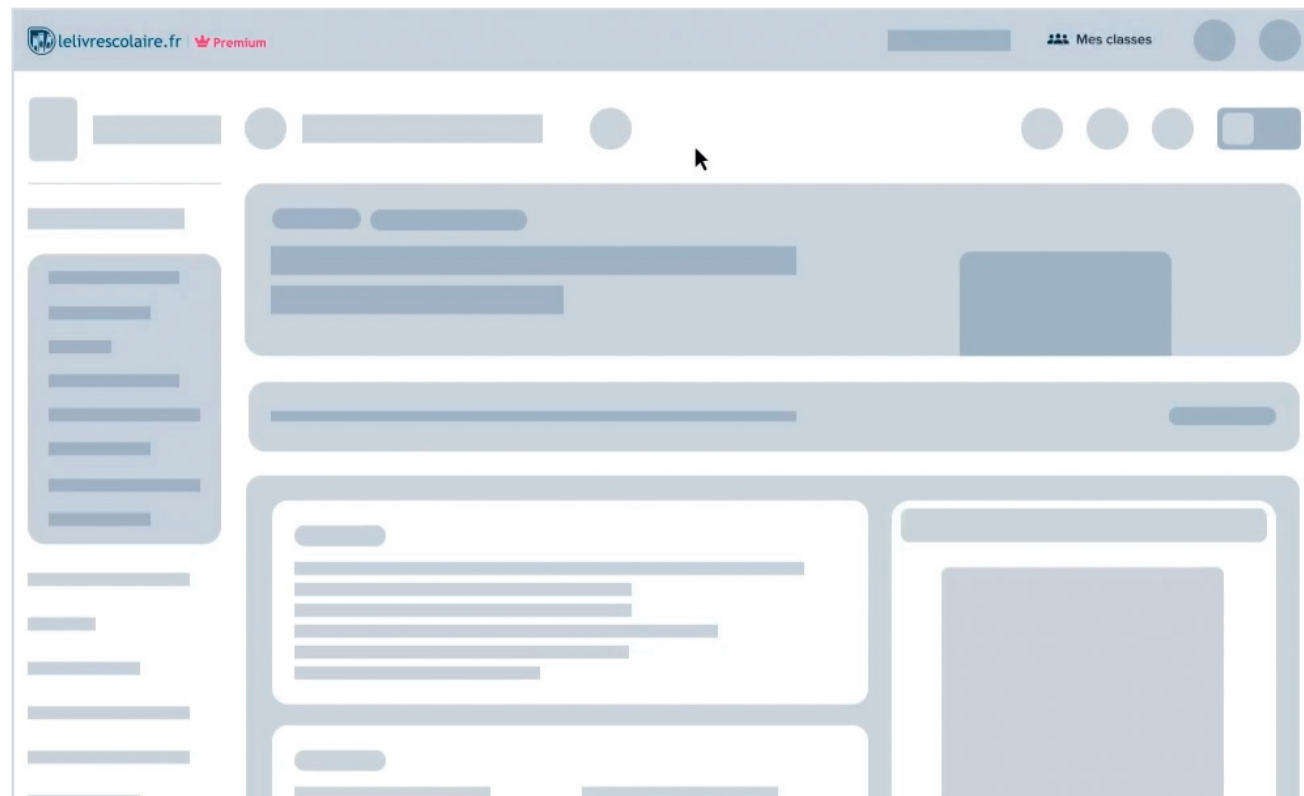
Concernant cette mission, Anis avait déjà préparé les **visuels** ainsi que les **storyboards**. La principale difficulté à travers ses vidéos était de faire comprendre visuellement le site internet, tout en réduisant au maximum la **charge de travail** au spectateur.

Ainsi, pour chacune des vidéos, seuls les **éléments concernés** sont représentés visuellement et pour le reste, en **wireframe**. De cette façon, on pourra facilement comprendre l'**interface** du site et rester concentré sur le tutoriel. Ainsi, mon premier rôle était la **vectorisation** des différents éléments parmi les visuels, avec Illustrator, pour pouvoir les importer sur After Effect et réaliser l'animation.

### Animations

Pour cette partie, il fallait se rapprocher au maximum du **style** et des **types** d'animations que l'on retrouve sur le site internet. La majorité de ces animations concernent les **boutons**, à la fois pour leur effet en « **hover** » (lors du survol de l'élément) et lorsque l'on **clique**.

Cette partie se concentre surtout sur le **suivi** des différentes étapes à travers le **curseur** de la **souris**, accompagné de **zoom** et de **dézoom**, sur un rythme assez **lent**, de sorte à pouvoir suivre tranquillement le tutoriel. Chaque vidéo se conclue par l'animation d'un **pouce en l'air** pour marquer la fin du tutoriel.



# 04

## Conclusion



Durant ces 20 semaines passées au Livrescolaire.fr, mon niveau en motion design a considérablement augmenté. J'ai aussi appris à mieux m'organiser dans mon travail et à mieux gérer mon temps. J'ai également gagné en efficacité en découvrant des techniques et des plugins qui facilitent grandement certaines étapes prenant beaucoup plus de temps. Tout en respectant le script et la charte graphique des vidéos, j'ai pu être assez libre au niveau de la créativité, dans la composition des plans et le style d'animation. J'ai aussi énormément appris lorsque mon tuteur m'a proposé de réaliser une vidéo premium, avec de nombreuses techniques et un style graphique très différent de ce que j'ai l'habitude de faire.

Ce stage a été très enrichissant d'un point de vue professionnel mais aussi humainement parlant. Bien que mon objectif fût de pouvoir travailler en autonomie, on a toujours pris le temps de répondre à mes questions et de me donner des conseils pour progresser. L'environnement de travail était très agréable, il y avait une bonne ambiance et j'ai toujours apprécié travailler au sein de la société. Pour finir, ce stage m'a été très bénéfique, j'ai réellement pris plaisir à travailler dans le pôle vidéo et dans le milieu scolaire et tout cela a confirmé mon envie de devenir motion designer.

## **RAPPORT DE STAGE 2022**

**Conception, rédaction,  
mise en page, design graphique**  
Matthieu Allely

**Typographies utilisées**  
Gotham, de Tobias Frere-Jones  
Archivo et Archivo Expanded,  
de Omnibus-Type

**Papiers utilisés**  
Classic gloss - Couché brillant 170 g/m<sup>2</sup>  
Classic gloss - Couché brillant 300 g/m<sup>2</sup>

**Édition imprimée en 2023**  
chez PIXARTPRINTING