

Fink

LES VFX À L'ÈRE DE L'IA

Maîtriser les images
générées par l'IA dans des
workflows de production

5 jours - 35 heures

Fink NOURRIS TON TALENT

Fink, c'est un organisme de formations pour esprits curieux et avides de progresser.

C'est une invitation à découvrir de nouveaux terrains de jeux : de la maîtrise de l'écriture, du tournage et du montage, à l'art subtil de l'étalonnage, des effets spéciaux, et des nouveaux workflows.

Toutes ces compétences, Fink les réunit dans un lieu convivial, animé par des professionnels renommés issus de plateaux de tournages, des arts graphiques et des salles de post-production.

L'objectif de FINK Formations :
Anticiper les évolutions constantes de nos métiers et continuer ensemble à stimuler notre créativité.

INTERMITTENT DU SPECTACLE

Fink est un centre certifié QUALIOPI. Que vous soyez intermittent, artiste, salarié ou une entreprise, l'ensemble de nos stages peuvent être financés à 100% par votre OPCO.

Moi !

ARTISTE AUTEUR

J'en suis

SALARIÉ D'ENTREPRISE

J'en suis

JOURNALISTE PIGISTE

J'en suis

UNE ENTREPRISE

J'en suis

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

L'IA progresse à une vitesse considérable depuis environ quatre ans. Des premières images de MidJourney aux modèles 3D générés par Meshy, nous traversons une véritable révolution du traitement des images numériques. Au rythme des vidéos virales, comme celles de Will Smith mangeant des spaghetti, nous sommes abreuvés en permanence des avancées de l'IA sur Instagram et ailleurs.

Pour les graphistes numériques, une question centrale se pose: comment intégrer ces nouveaux outils dans des workflows existants, sans perdre le contrôle artistique ni les méthodes éprouvées ?

Cette formation propose une mise à jour des compétences de graphistes, pensée comme un add-on IA adaptable au parcours et aux outils de chacun.

Pendant cinq jours, nous explorerons les principales plateformes d'IA générative actuelles et les différentes solutions qu'elles offrent. Les participants réalisent un court film collectif d'une à deux minutes, mettant en pratique l'ensemble des techniques abordées.

Dans le cadre de cette formation, le temps n'est volontairement pas consacré au développement narratif ou dramaturgique au sens classique. Le film réalisé collectivement ne vise pas à raconter une histoire au sens cinématographique, mais à servir de support d'expérimentation visuelle et technique.

Le projet est conçu comme un délire graphique maîtrisé, un exercice de style centré sur les effets visuels, la fabrication d'images et la maîtrise des pipelines VFX augmentés par l'IA. Il s'agit avant tout de produire une succession de tableaux visuels forts, cohérents entre eux, mettant en valeur des compétences techniques, des choix esthétiques assumés et des savoir-faire transposables dans un contexte professionnel.

Le film final fonctionne ainsi davantage comme un portfolio collectif de séquences VFX que comme un court-métrage narratif traditionnel. L'accent est mis sur la qualité des images, la continuité visuelle, le contrôle artistique et la compréhension des outils, plutôt que sur le scénario ou la progression dramatique.

Aller plus loin : les parcours complémentaires

À l'issue de ces cinq jours, les participants peuvent choisir de poursuivre leur apprentissage dans des modules spécialisés, adaptés à leurs métiers et à leurs besoins.

Conçu comme le premier chapitre d'un parcours plus large, il offre aux participants une vision claire et pratique des usages professionnels de l'IA dans la création d'images, de sons et de vidéos.

1. Les nouveaux territoires de l'imaginaire – avec Amélie Ravalec

Un atelier avancé inspiré d'une résidence artistique.

À partir d'un récit collaboratif proche du cadavre exquis, les participants explorent la narration visuelle, sonore et poétique.

Ils apprennent à dialoguer avec les modèles IA, à nourrir la machine de leur univers, mais aussi à affirmer leur intention artistique.

Ce module est un prolongement direct de la semaine 1, destiné à celles et ceux qui veulent aller vers un travail d'auteur et une exploration plus sensible de l'IA.

2. L'IA pour les monteurs

Découverte des outils IA dédiés au montage, à l'assistance narrative, au dérushage intelligent, aux transitions, à la création de plans, à l'optimisation de workflows (Premiere Pro, DaVinci, Resolve AI...).

3. L'IA pour les architectes et designers

Exploration des outils IA dédiés à la visualisation architecturale, au concept design, à la génération de plans, d'ambiances et de matériaux, pour accélérer les phases de recherche et de présentation.

Un parcours flexible, progressif et inspirant

Ce nouveau format en 5 jours permet à chacun de :

- découvrir l'IA générative de façon solide et encadrée,
- amorcer un travail créatif personnel,
- puis choisir la spécialisation la plus pertinente selon son métier et ses ambitions.

Que vous soyez monteur, artiste VFX, designer, architecte ou auteur·rice : ce premier module est conçu comme un déclencheur, un espace d'expérimentation qui donne envie d'aller plus loin.

OBJECTIFS

L'objectif est d'apprendre à générer des images, à les transformer via l'IA, mais aussi à produire des éléments indépendants (personnages, décors, effets) pour les intégrer ensuite dans un pipeline de compositing traditionnel.

Nous mettons également l'accent sur le retravail des images (tournées ou générées) via l'IA pour leur appliquer des VFX, de la même manière que des VFX numériques classiques. Les outils utilisés incluent MidJourney, Nano Banana, Runway, Kling, ComfyUI et Meshy pour l'image, ainsi que Suno et ElevenLabs pour le son.

Cette formation vise à permettre aux participants de s'emparer de l'IA comme d'un outil supplémentaire, un pinceau de plus dans leur palette artistique. Le but n'est pas de remplacer le compositing par l'IA, mais de l'utiliser comme un accélérateur du pipeline existant, en s'appuyant sur les méthodes traditionnelles. Elle a également pour objectif de montrer les limites actuelles de l'IA, dans un contexte technologique qui évolue en temps réel.

Cette formation ne vise pas l'exhaustivité de chaque outil, mais la compréhension des logiques de pipeline, des points de contrôle artistiques et des méthodes permettant d'intégrer l'IA de manière raisonnée et maîtrisée dans des workflows VFX existants.

PROFILS

- Les artistes, auteurs, réalisateurs, scénaristes, graphistes, designers, motion designers, photographes et illustrateurs souhaitant intégrer l'IA dans leur pratique créative.
- Les professionnels de la post-production et des VFX, curieux d'explorer les nouvelles possibilités offertes par les modèles génératifs.
- Les intermittents, artistes-auteurs, salariés ou entreprises désirant se former aux nouveaux workflows d'image et de vidéo assistés par IA.
- Les débutants complets peuvent débuter avec la formation de Gilles Pfeiffer, pensée comme une porte d'entrée accessible et structurée.
- Les profils avancés ou ayant suivi cette première session pourront rejoindre la formation d'Amélie Ravalec, orientée vers la direction artistique et la création d'un film collectif.

PRÉ-REQUIS

Aucune connaissance préalable de l'IA n'est requise. Une curiosité pour l'image, la création et les outils numériques suffit.

La maîtrise de Photoshop ou d'un logiciel créatif est un plus.

MATOS

Chaque stagiaire dispose d'un poste complet (Mac ou PC performant), d'une tablette graphique, de la suite Adobe installée et des abonnements aux principales IA génératives (Nano Banana Pro, Midjourney, Runway, Firefly, Sora, Veo, etc.).

ACCESSIBILITÉ

Si vous êtes en situation de handicap, n'hésitez pas à nous contacter pour être mis en relation avec notre référent handicap et trouver ensemble le meilleur aménagement possible.

PÉDAGOGIE

Dès la prise de contact, nous réalisons un audit pédagogique pour comprendre votre situation et vos objectifs de formation afin d'adapter notre contenu et de vous fournir un accompagnement personnalisé dans votre projet.

Chacune de nos formations, qu'elle soit dispensée en présentiel ou à distance, est animée par un formateur soigneusement sélectionné en fonction de ses compétences et de son expérience professionnelle. La salle de formation est équipée de postes de travail individuels et de moyens techniques adaptés aux objectifs de la formation.

Lors de la première demie journée, notre équipe pédagogique organise un tour de table, rappelle les objectifs et le déroulement de la formation, et offre aux stagiaires l'occasion de se présenter. Avant d'aborder chaque grand thème, le programme et son avancée sont répétés, garantissant ainsi la clarté des points abordés.

Tout le long de votre parcours de formation votre formateur prendra le soin d'évaluer vos acquis via une grille d'évaluation en lien avec le programme ajustant au besoin son approche pour garantir une assimilation optimale.

Des exercices pratiques concluent chaque module de la formation, visant à valider la compréhension des concepts enseignés.

QUIZ

En fin de formation, un Quiz (sous forme de QCM) est rempli par les stagiaires afin de valider leurs acquis. Une correction collective est ensuite effectuée par le formateur.

Pour recueillir et prendre en compte les retours des stagiaires, les apprenants sont invités à rédiger une évaluation de leur formation. Enfin, un Certificat de Validation des Acquis de Formation est remis à chaque participant.

VOTRE FORMATEUR



**Benjamin
Ravalec**
superviseur
VFX

Benjamin Ravalec est Flame artist, **superviseur VFX** et artiste digital, spécialisé dans les workflows hybrides mêlant compositing haut de gamme, narration visuelle et intelligence artificielle générative.

Issu du monde de la postproduction publicitaire et artistique, il travaille depuis plus de quinze ans en tant que freelance pour des studios et agences de renom, parmi lesquels **Repost, Saint Louis, Prodigious et Firm**. Il intervient sur des campagnes internationales pour des marques telles que Chanel, Audi, Lancôme, Coca-Cola ou Van Cleef & Arpels, sur des projets exigeant un haut niveau de finition visuelle et de contrôle artistique.

Parallèlement à son travail commercial, il développe une pratique transversale entre cinéma, VR et création expérimentale. Il a supervisé Fan Club, l'un des premiers longs-métrages en réalité virtuelle présentés au Festival de Cannes, et collaboré sur des clips musicaux pour Yelle, Kelela et Bibi Tanga, explorant des formes hybrides entre image réelle, animation et effets visuels.

Co-fondateur de Circle Time Studio, il conçoit et dirige des projets mêlant effets visuels, narration immersive et technologies émergentes, à la croisée du cinéma, de l'art contemporain et de l'innovation numérique. Il pilote notamment le développement visuel du roman graphique Jésus (Fayard, 2024) et développe actuellement une bande dessinée expérimentale mêlant IA générative et techniques graphiques traditionnelles.

Diplômé de l'Unreal Fellowship, il possède une expertise avancée des workflows temps réel, de la prévisualisation et de l'intégration des outils d'IA générative dans des pipelines professionnels. Son approche pédagogique repose sur une conviction forte: l'IA n'est pas une fin en soi, mais un outil parmi d'autres, dont la puissance n'a de sens que si elle reste au service de la vision artistique et des méthodes de fabrication.

Fink

PROGRAMME DE LA FORMATION

PRÉSENTATION DES OUTILS ET MISE EN PLACE DU PROJET

Un

Objectif : Se repérer dans les principales plateformes d'IA et identifier l'outil adapté à ses besoins. Générer un moodboard à partir de références. Explorer différentes valeurs de plans à partir d'une image. Mettre en place une prévisualisation directement via l'IA.

Durée : Jour 1

Définitions des VFX IA

- Introduction aux outils IA image et vidéo (MidJourney, Runway, Kling, ComfyUI)
- Présentation de Nano Banana et des workflows Runway (système nodal combinant plusieurs outils IA)
- Présentation du scénario et répartition des séquences
- Mise en place d'un moodboard via Firefly
- Création d'un storyboard

Livrables :

Moodboard, storyboard

PRÉVISUALISATION DES SÉQUENCES

Deux

Objectif : Mettre en place une prévisualisation complète du film, intégrer personnages et objets dans les décors, maintenir une cohérence visuelle sur l'ensemble des séquences.

Durée : Jour 1

- Techniques de combinaison de moteurs IA
 - Intégration d'images de référence stylistique
 - Intégration d'éléments dans une image via IA
 - Mise en place de workflows itératifs dans Runway et/ou ComfyUI
-
- **Exercices pratiques :**
 - Génération des prévisualisations pour chaque séquence
 - Montage des séquences
 - Raccord entre les séquences, gestion de la continuité stylistique

Outils abordés :

Runway, ComfyUI

Livrables :

Previz V1 de chaque sequence, planche de développement des assets (produit, mannequin, reference VFX)

COMPOSITING ET WIP

Trois

Objectif : Passer de la prévisualisation à une version de travail avancée (WIP), intégrer personnages et assets définitifs, ajouter une première couche de VFX (particules, flares), animer une image fixe via IA et la réintégrer dans le plan original.

Durée : Jour 1

- Génération d'éléments séparés ou directement intégrés à l'image finale
- Avantages et limites de chaque méthode
- Intégration des éléments dans un pipeline de compositing
- Upscaling avant compositing
- Détourage assisté par IA: état des lieux actuel

• Exercices pratiques :

- Nettoyage d'images pour génération d'éléments bruts
- Création de stock shots et textures via IA
- Détourage avec SAM 3 / SAMMIE ROTO
- Création de clean plates

Outils abordés :

Topaz, SAM / SAM-based roto, After Effects, Autodesk Flow Studio, ComfyUI

Livrables :

WIP du film, assets définitifs, montage V1

AUDIO ET 3D

Quatre

Objectif : Créer un personnage 3D à partir d'une character board.
Générer des avatars via Runway et Kling,
appliquer motion control et lipsync.

Durée : Jour 1

- Gestion de la récurrence des personnages
- Génération de modèles 3D à partir de références
- Lipsync et motion control
- **Exercices pratiques :**
 - Création d'un avatar IA pour le lipsync et le motion control
 - Génération d'un modèle 3D de personnage
 - Rigging et animation à partir de banques de mouvements ou de motion capture
 - Génération de dialogues
 - Capture de références de mouvement (self-motion capture)

Outils abordés :

Runway, Kling, Meshy, Mixamo, Rokoko, Plask, Suno, Eleven Labs

Livrables :

Version V2 du film, séquences de dialogue et d'actions guidées

MONTAGE FINAL ET PRÉSENTATION

Cinq

Objectif : Assembler l'ensemble des séquences, peaufiner les VFX via runway aleph et beeble, rajouter une passe de texture , grain

Durée : Jour 1

- Montage final
- Habillage graphique
- Étalonnage via Beeble
- Génération de passes de normal et Depth via ComfyUi et Beeble

• Exercices pratiques :

- Montage final du film collectif (1 à 3 minutes)
- Étalonnage
- Export et projection
- Retour d'expérience collectif

Outils abordés :

RAfter Effects, Premiere Pro, Beeble, ComfyUi

Livrables :

Court-métrage collectif IA (1 à 3 minutes), projection, retour d'expérience

Fink

Fink

www.finkformations.com

FINK TEAM

Laurent Tosolini

Gérant et responsable Pédagogique

laurent@fink.cool

06 62 67 07 53

Lydia Ben

Assistante administratif

lydia@fink.cool

06 34 42 55 01

**VENIR
NOUS RENCONTRER**

PARIS

212 rue Saint Maur 75010