RAPPORT DE STAGE

NightShift 13 Nov. 22 Dec. 2023

Noam Deborne
Terminale BAC Pro, lycée Maximilien-Vox
Réalisation de Produit Imprimés et Plurimédia

NightShift
41 rue d'Enghien, 75010 Paris

SOMMAIRE

INTRODUCTION ---------- 03

L'ENTREPRISE ---------- 04

Structure des serveurs ---------- 05
Organigramme ---------- 06
Les locaux ---------- 07

ACTIVITÉS ---------- 08

DERUSH ET CATÉGORISATION ---------- 09

CLEAN DE SÉQUENCE ET SYNCHRONISATION DU SON ----- 11

CONFORMATION ---------- 14

CONCLUSION ---------- 15

REMERCIEMENT ---------- 16

INTRODUCTION

Bonjour, je m'appelle Noam Deborne, j'ai 17 ans et je suis étudiant au lycée Maximilien Vox de Paris.

Notre formation en BAC pro R.P.I.P. (Réalisation de Produits Imprimés et Plurimédia) consiste à travailler sur de la mise en page et à la production d'images qui seront imprimées (journaux, livres...). À la fin de l'année, nous devons être en mesure de pouvoir communiquer, d'organiser, de produire, de contrôler et de réaliser en équipe un projet créatif de A à Z.

Le Bac Pro Production graphique est formé à l'utilisation d'outils professionnels informatiques performants (InDesign, Photoshop, Illustrator, Dynastrip…).

Notre formation d'étudiant professionnel est en relation étroite avec le milieu professionnel. Durant nos années d'études, nous sommes également en stage dans des entreprises pendant un total de 22 semaines réparties sur les trois années.

Nous avons durant ces stages des tuteurs qui sont là pour nous guider et nous expliquer le fonctionnement de l'entreprise, se sont aussi eux qui doivent nous évaluer durant cette période.

Réaliser ces stages durant nos trois années de formation, nous permettent d'accéder aux épreuves du Baccalauréat professionnel RPIP, mais surtout de comprendre le monde de l'entreprise et les différents métiers que nous sommes amenés à découvrir durant notre formation et grâce à nos enseignants.

Pour ma part cette année j'ai eu l'opportunité de réaliser mon stage dans une entreprise de montage vidéo.

L'ENTREPRISE

NightShift est une société de Post-Production audiovisuelle.
Cela signifie qu'ils sont dans le domaine du montage vidéo, mais plus précisément qu'ils réalisent toutes les étapes d'un montage vidéo par rapport à une demande client.

NightShift produit du contenu vidéo en tant que société de production, mais le service dans lequel j'étais est un service qui nettoie des vidéos déjà produites pour réaliser d'autres vidéos sur plusieurs supports comme les réseaux sociaux et ceci sans passer par une nouvelle production d'images et donc de tournage, ce qui serait très coûteux pour le client final.

Le service de Post-production ou j'étais affecté chez NightShift, c'est l'édition de Rushs vidéos déjà produits qui se découpent donc en plusieures étapes :
l'étalonnage (colorimétrie des images sur DaVinCi)
l'Edit : la préparation d'un projet avant de l'envoyer au monteur qui produira ce que le client à besoin
Le versioning qui est la déclinaison des vidéos pour d'autres supports de diffusion, comme par exemple pour instagram, Youtube et Facebook),
Le finishing (vérifié toute les vidéos, les problèmes s'il y en a, les couleurs, les effets ect.).

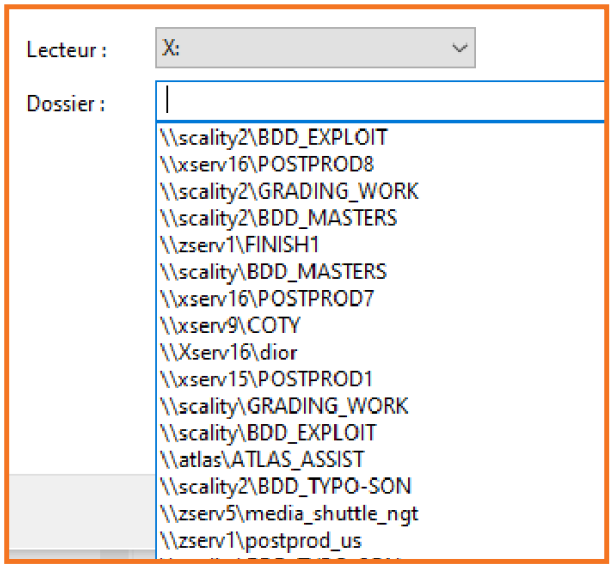
STRUCTURE JURIDIQUE
NightShift compte près de 50 salariés, elle a été créée le 30 mai 2004.
Sa forme juridique est une Société par Actions Simplifiée (SAS).
Son domaine de production est la production de films cinématographiques, des vidéos, de la publicité tous supports et des programmes de télévision.

CLIENTS
Ses principaux clients sont principalement dans le luxe comme : Mugler, Dior, Chanel, Louis Vuitton, Hermès, Burberry et d'autres.
Ils ont également des marques automobiles comme Peugeot, Hyundai, Renault, Citroen.

STRUCTURE DES SERVEURS

Nightshift possède de nombreux serveurs à leur disposition pour les travaux, pour ranger tous les fichiers de Premiere Pro, After Effect, Photoshop, Illustrator, les transcodes des clients, les rushs, etc.

Nightshift brasse énormément des fichiers vidéos et textes, c'est pourquoi leurs serveurs ont sont spécifiquement dédiés à une des étapes de Post-production.



"00_PROJECT_INFOS"
Ce serveur sert à ranger leurs documents textes comme des boards, des rapports de scripts ou encore des spes de livraison.

"01_IN"
Est pour tout ce qui vient de l'extérieur comme des logos, de la musique, du stockshot, des fonts, etc.

"02_EDITING"
Vous l'aurez compris ce serveur sert pour les exports venant du service editing et des backups des projets de montage.

"03_FOR_CONFORMATION"
Sert aux éléments pour les différentes phases de conformation (XML/AAF/OMF, EDL, Export Ref etc)

"04_GRADING"
Pour les export du grading

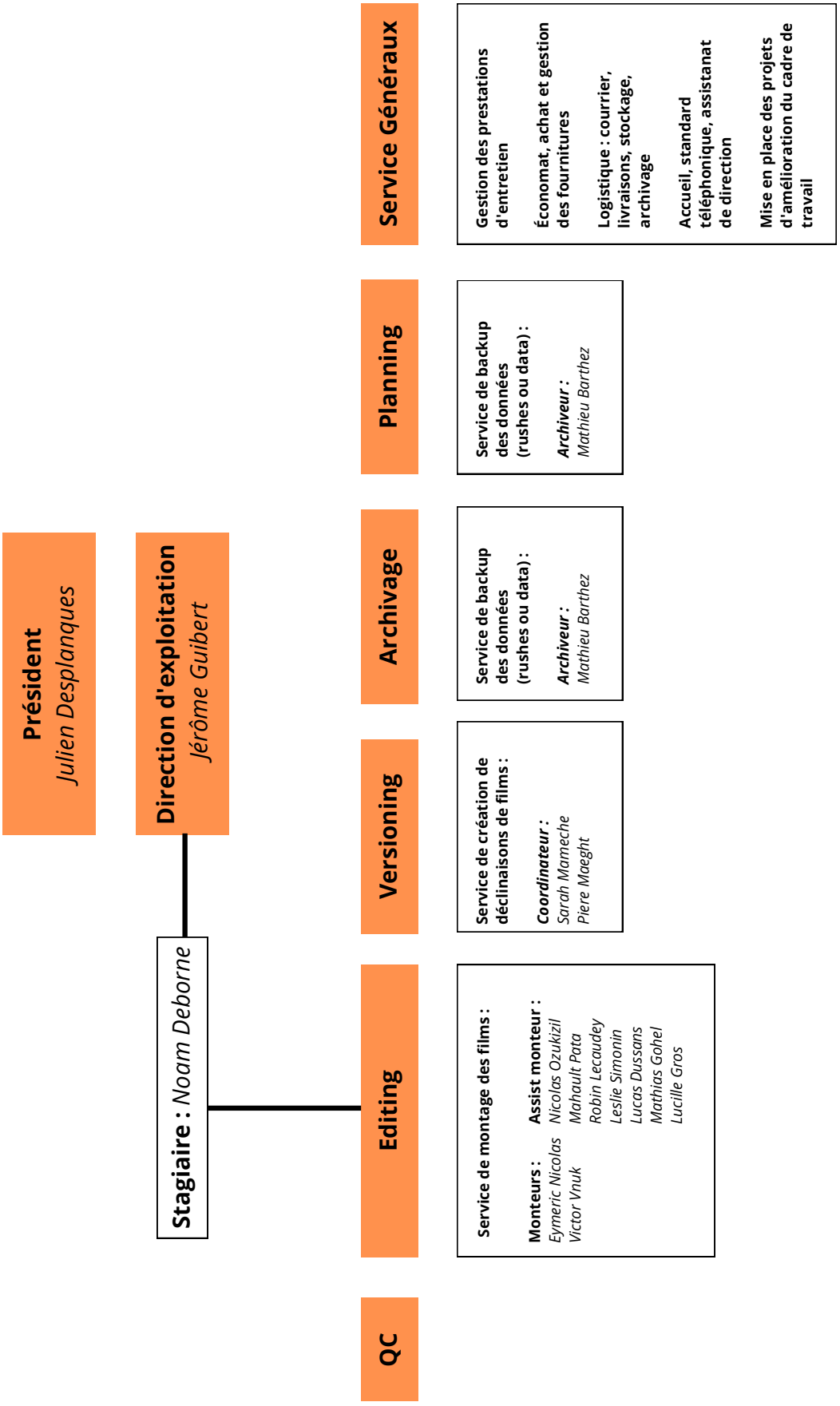
"05_FINISHING"
Pour le finishing

"06_VERSIONING"
c'est pour les In du versioning, exports versioning et les backups des projets

"07_DELIVERIES"
Le serveur pour les livraison des projets

"08_MASTERS_AND_APPROVED_ELEMTENTS"
Ce serveur est pour le rendu final d'un projet: le Master qui est livré et validé par le client.

ORGANIGRAMME



LES LOCAUX



Cuisine



Coin détente du coté des bureaux



Bureau des Assistants monteur et le mien



Balcon

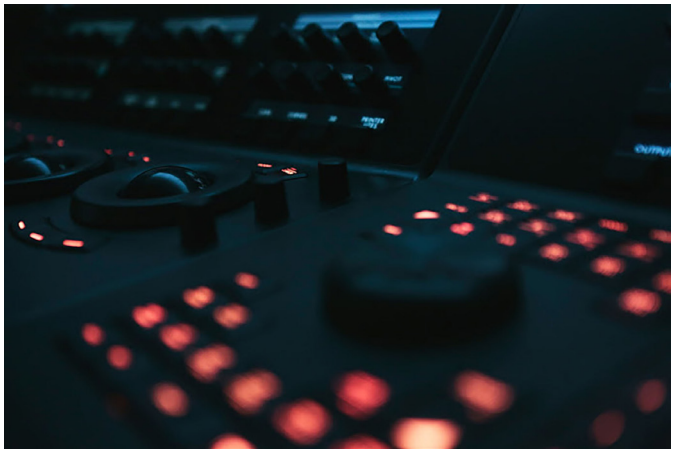


Cuisine 2

#ACTIVITÉS

Les activités présentées dans mon rapport de stage vous montreront ce que fait une nouvelle recrue chez Nightshift pendant 15 jours avant de commencer à produire réellement.

Après cette formation qui ne se résume pas à deux activités mais bien plus, j'ai pu travailler sur un vrai projet qui consistait à faire le derush et des BAB (Bout À Bout de rushs dans une timeline) pour une pub de Chanel qui a déjà été diffusée sur Youtube. La demande de ce projet était de refaire la publicité de Chanel en autonomie, avec l'entièreté des rushs mis à ma disposition et la vidéo ne devait pas dépasser les 30s.



DERUSH ET CATÉGORISATION

CLIENT
Exercice de formation Assistant monteur.

LOGICIEL UTILISÉ
Pour ce travail, j'ai utilisé Premiere Pro et Avid Nexis Client Manager.

DESCRIPTION
Pour la première activité j'ai réalisé un derush sur un timeline d'un projet de formation dédié aux assistants monteurs.

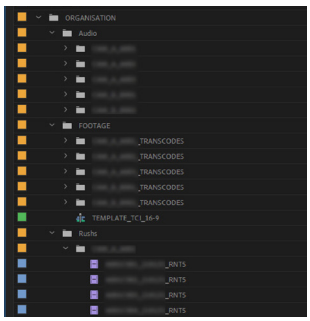


Figure 1

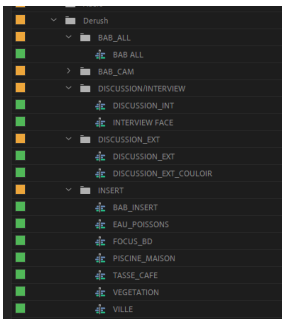


Figure 3

ÉTAPE 1
Pour commencer, j'ai récupéré la timeline et copié les rushes avec les sons, ces derniers étaient pris à part lors du tournage dans le BIN "ORGANISATION" qui est le dossier dédiée au éléments du tournage, avec tous les rush et les sons séparément. (Figure 1)

ÉTAPE 2
Une fois la timeline ouverte avec Premiere Pro, je suis allé chercher tous les rushes et les fichiers audios enregistrés à part et je les ai tous rangés dans un nouveau BIN (Figure 2) (BIN = dossier dans Premiere Pro)

ÉTAPE 3
Ensuite, j'ai créé un BAB général, un BAB c'est une timeline avec tous les mis Bout À Bout. à partir de tous les rushes, que j'ai classé dans différentes catégories (Figure 3)

POSITIONNEMENT DANS LA CHAÎNE DE PRODUCTION
Cette étape se positionne au tout début de la chaîne de post-production car c'est la c plus importante parce que c'est elle qui va aider à faire un montage rapide et qui répond à la demande du client final..



Figure 2

COMPÉTENCES ACQUISES

Les compétences que j'ai acquises durant ce travail est de savoir comment organiser une série de rush sans se perdre dans tous les fichiers.

DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Dans ce premier exercice, le plus compliqué était de choisir quels rushes seraient dans quelles catégories, car il pouvait y en avoir plusieurs qui se ressemblent. C'est pour ça que j'ai du beaucoup généralisé, c'est-à-dire que si durant plus de la moitié du rush on voit de la végétation, le rush sera dans la catégorie "INSERT" , INSERT est la catégorie qui sera utilisé par les monteur truquiste pour "insérer" de la matière a certain endroit, ce qui pourra par la suite servir à compléter des plans pour des textures.

Dans le BAB avec tous les rushes, pour m'y repérer, je mettais chaque catégorie sur une piste vidéo différente, et j'y mettait un label de couleur pour bien les différencier.

La chose qui m'a beaucoup aidé à aller plus vite était d'avoir configuré mes propres raccourcis clavier.

Conclusion sur cette première activités

Pour ce premier exercice, j'ai pris beaucoup de plaisir à le réaliser, cela m'a permis de pratiquer Premiere Pro et de mieux le maîtriser. Cet exercice qui parait simple, m'a permis :

- de comprendre comment on réalise un dérushage,
- de savoir classer,
- de savoir utiliser un logiciel de gestion de projet de chez Avid.
- et surtout, qu' il y a un ordre à respecter pour commencer un projet vidéo :
    - Savoir comment nommer les BIN dans Premiere Pro
    - Savoir correctement ranger les BIN

CLEAN DE SÉQUENCE ET SYNCHRONISATION DU SON

CLIENT
Exercice de formation Assistant monteur sur le nettoyage de séquence et de synchronisation du son et de l'image

LOGICIEL UTILISÉ
Premiere Pro

DESCRIPTION
Dans cette deuxième de la formation, je devais faire le nettoyage d'une séquence, c'est à dire :

- Supprimer toutes les images/logos et les pistes son
- Supprimer tous les effets d'opacité, de lumière, de rognage etc. sur les rushs (Figure 1bis)
- Faire en sorte qu'il y ait le moins de pistes vidéos sur la timeline

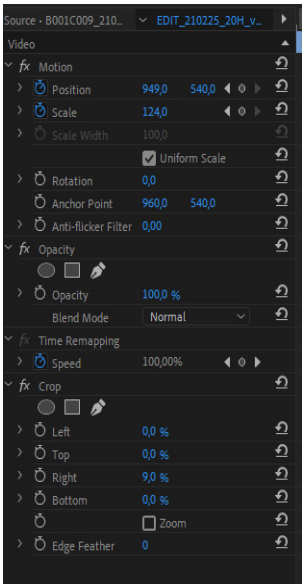


Figure 1bis

ÉTAPE 1
La première étape du clean est donc de récupérer la timeline et de supprimer toutes les pistes de son (Figure 1-2)

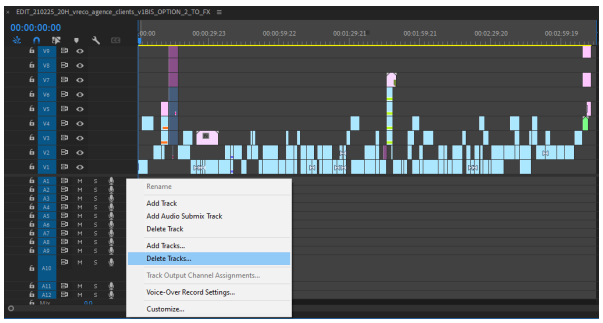


Figure 2

ÉTAPE 2
Ensuite, il faut supprimer toutes les images, le texte,les importations psd, les fichiers illustrator, les logos de la marque (Figure 3)

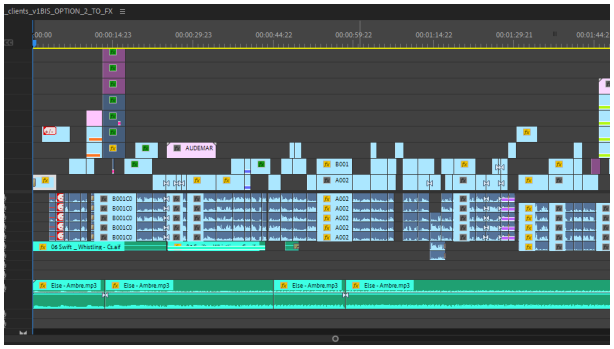


Figure 1

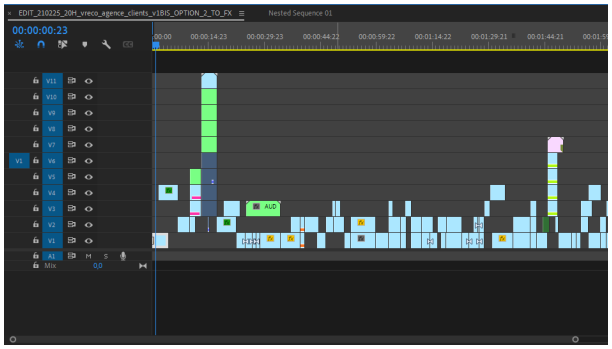


Figure 3

ÉTAPE 3

Et la dernière étapes et de regarder tous les rush et d'aller dans la fenêtre des effets et de supprimer tout ce qui se trouve en dessous des effets "d'Opacité" (Figure 4)

Une fois ces étapes terminées, on regarde de nouveau les rushs pour vérifier si l'on peut en écraser certain pour supprimer une piste, biensûr il faut regarder si y a un rush en dessous s'il n'impacte pas la suite, si c'est bon on peut faire descendre d'une piste notre rush pour écraser celui d'en dessous. On fait ça sur toute notre timeline et nous pouvons donc par la suite supprimer les pistes qui ne servent à rien.

(Figure 5)

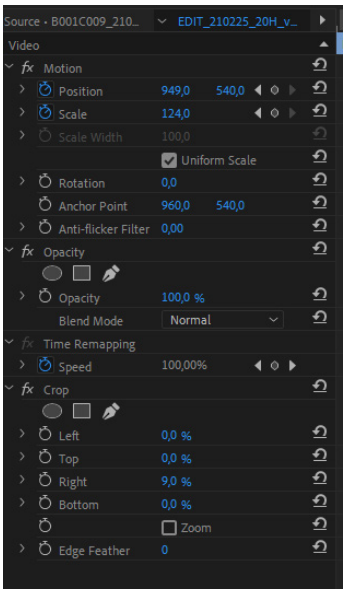


Figure 4

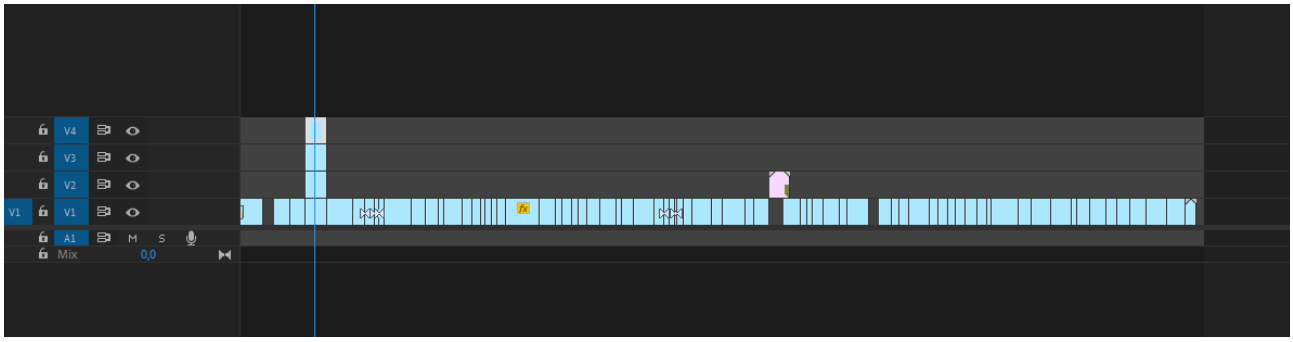


Figure 5

ÉTAPE 4

Le quatrième étape de la conformation consiste à synchroniser les sons avec tous les rushes en repérant des moments clés comme : un clap, une porte qui se ferme, un cri. Ou en sélectionnant le rush et l'audio correspondant et de faire un clic droit de la souris pour le synchroniser. La synchronisation des sons avec un rush se fait par rapport au timecode d'enregistrement des deux, si deux timecodes collent parfaitement, alors le son se calera automatiquement. Si cela ne fonctionne pas, on essayera de repérer un moment clé pour faire la synchronisation. (Figure 6)

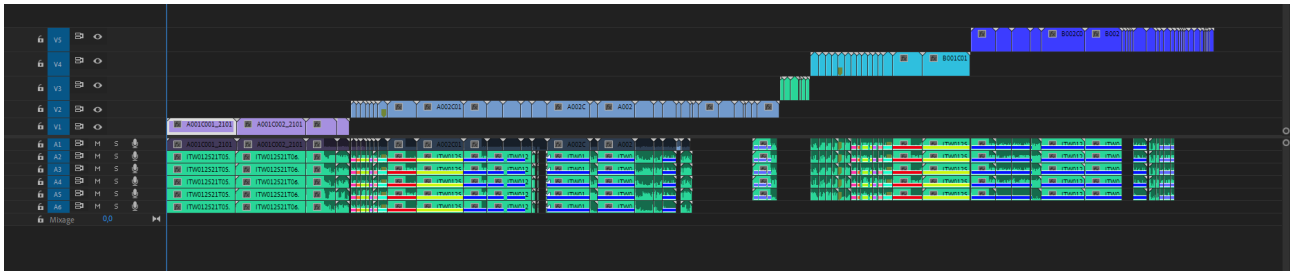


Figure 6

POSITIONNEMENT DANS LA CHAÎNE DE PRODUCTION

Cette étape est celle du milieu d'un projet, elle permet de vérifier si les sons enregistrés sont les bons par rapport au rushs. C'est durant cette étape qu'on réalise le nettoyage pour le monteur, pour qu'il puisse récupérer les rushs à l'état "Natif" (d'origine), pour réaliser son propre montage et ainsi proposer une version telle que le client le souhaite.

COMPÉTENCES ACQUISES

J'ai appris avec cet exercice à savoir supprimer les bons éléments, savoir si l'on peut ou non écraser un rush sur un autre, et mieux se repérer dans les fenêtres de Premiere Pro ainsi que de savoir supprimer des effets (luminance, trajectoire, rognage etc.).

DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Je n'ai pas rencontré de difficultés particulières car je savais comment supprimer des effets et comment écraser un rush par rapport à un autre.

CONCLUSION SUR CETTE DEUXIÈME ACTIVITÉ

J'ai pris beaucoup de plaisir à faire ce clean de la timeline même si cela à été très long au final.

Cependant, j'ai appris à bien regarder bien les rushs et à vérifier s'ils avaient des effets incorporés avant d'écraser certains rushes inutiles.

CONFORMATION

CLIENT
Exercice de formation Assistant monteur sur la conformation et la synchronisation du son.

LOGICIEL UTILISÉ
Premiere pro

DESCRIPTION
La conformation, c'est reprendre la timeline faite par l'Export au Versioning (Ceux qui réalisent différentes versions du projets) et prendre celle du monteur pour vérifier si les plans sont bien placés, c'est-à-dire avec la bonne taille, la bonne opacité. (Figure 1)

Pour ce faire, nous devons mettre l'export du versioning en mode d'opacité "Différence", pour vérifier si ça colle bien avec l'export du versioning. Si ça ne colle pas, nous devons demander à l'export (l'export sont ceux qui nous fournissent leur version du montage), de rectifier ou de nous envoyer la dernière version de leur timeline. (*Figure 2*)

POSITIONNEMENT DANS LA CHAÎNE DE PRODUCTION
Cette partie est la toute dernière étape dans un projet, c'est là qu'on vérifie si l'export et notre timeline sont corrects ou non.

COMPÉTENCES ACQUISES
Durant cet exercice, j'ai appris à vérifier les timelines entre elles, pour vérifier si la vidéo est bien calée et à la bonne taille, que la

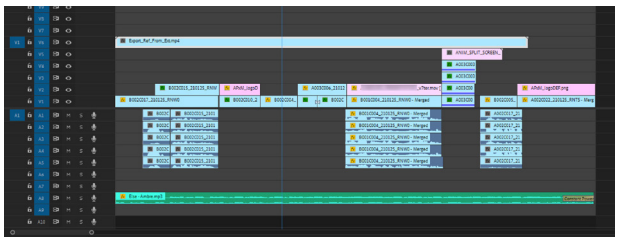


Figure 1

durée est bonne par rapport à l'export.

J'ai également découvert la fonctionnalité du mode "Différence" dans opacité, qui est très utile pour vérifier la conformité de notre timeline par rapport à celle de l'export.

DIFFICULTÉS RENCONTRÉES
La difficulté que j'ai rencontrée était de faire coller les rushs entre eux et de faire en sorte que la majorité de la séquence soit bien calée. Ce n'était pas la partie la plus simple du projet. Au début j'ai eu du mal a faire en sorte que tout soit bien calé, mais je me suis rendu compte que je pouvais créer des animations (un mouvement de caméra créé avec des ancres) pour arranger.

CONCLUSION SUR CETTE TROISIÈME ACTIVITÉ
J'ai eu quelques difficultés sur ce travail notamment sur l'ajustement des rushs et sur la durée globale de la séquence. Mais avec l'aide de Mathias, un Assistant, qui m'a énormément accompagné et appris, j'ai compris que je pouvais faire des animations pour bien coller les rushs.

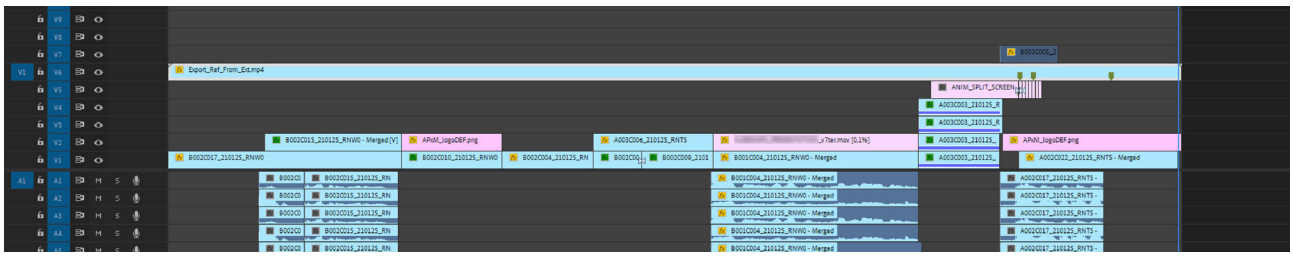


Figure 2

CONCLUSION

Pendant ces 5 semaines de stage chez NightShift, j'ai appris à utiliser davantage Premiere Pro, ainsi que le logiciel Avid NEXIS Client Manager.

J'ai appris les bases de la Post-production, les différentes étapes de la chaîne de production de vidéos.

A chaque phase d'un projet un service intervient et des personnes qualifiées travaillent pour l'étape du projet. C'est la particularité de NightShift d'avoir choisi de structurer sa production en fonction des différentes étapes des projets. Ce qu'il faut savoir également c'est que NightShift fait intervenir énormément d'indépendants.

Chez NightShift j'ai appris qu'il y a différents types d'enregistrements avant envoyer un fichier final au client et que sur MAC et PC il y a quelques petites choses qui changent, surtout le type de codecs utilisés lors des conversions de rushs natifs.

Ils ont aussi un serveur dédié pour chaque pôles :

(serveur.png)

J'ai appris également qu'ils ont un système de switch de poste très pointu. Ils changent tous les soirs les configurations des postes de travail et des salles, en fonction des nouveaux projets et des différents intervenants et tâches à effectuer. Leur infrastructure de postes de travail est hyper modulaire. Elle est conçue de telle manière que chaque poste de travail est dans une salle spécifique. Un intervenant arrive pour travailler sur un projet et lorsqu'il s'assoit et allume l'ordinateur, il a une configuration de travail adaptée à son projet. Il a tous les fichiers de son projet à disposition ainsi que tous les logiciels nécessaires. C'est incroyablement bien fait et c'est toute une organisation informatique.

Pour conclure, ce stage chez NightShift a été très enrichissant pour moi, et me donne vraiment envi de m'orienter vers le montage vidéo et la post production. J'aimerai poursuivre mes études vers un BTS audiovisuel option Montage et Post-Production.

REMERCIEMENTS

Je tiens à adresser mes sincères remerciements à Jérôme mon tuteur de stage ainsi qu'à mon cousin Léo qui m'a aidé a avoir ce stage. Ils ont su se rendre disponibles malgré qu'ils étaient débordés de travail et également en plein déménagement de leurs locaux.

Je suis très fier d'avoir pu travailler dans cette société de Post-Production et découvrir ce milieu incroyable.

Merci à eux deux !

MAXIMILIEN-VOX
ARTS APPLIQUÉS
DESIGN DE COMMUNICATION
INDUSTRIES GRAPHIQUES