

MOTION

PUBLIC Techniciens de l'audiovisuel, monteurs, réalisateurs, truquistes, infographistes, créateurs multimédia

PRÉ-REQUIS Avoir des connaissances en montage vidéo

DURÉE 35 heures (5 jours)

OBJECTIFS Maîtriser le compositing 2D et 3D avec Motion

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

TOUR DE L'INTERFACE DE MOTION

- Coup d'oeil sur les préférences
- Configuration des raccourcis Claviers de Motion

CRÉATION D'UN PROJET ET GESTION DES MÉDIAS

- Création d'un nouveau projet Motion
- Importation d'éléments de la bibliothèque et du disque dur
- Importation d'un fichier Photoshop
- Relier les médias
- Organisation des calques
- Paramètres et propriétés des médias
- Duplication et clone

CRÉATION DE FORME VECTORIELLE

- Ajout et modification des formes simples, couleurs et dégradés
- Création et modification de formes complexes
- Utilisation de l'outil trait de peinture
- Utilisation de l'outil trait de peinture - Propriétés du trait

UTILISATION DE L'OUTIL TEXTE

- Ajouter un texte et ajuster son format
- Modifier le style du texte
- Changer la présentation du texte
- Utiliser la fonction Glyph

CRÉER DES ANIMATIONS

- Animation avec des points clés
Utiliser le mode enregistrement
- Animation avec des points clés
Ajouter les points clés manuellement
- Utilisation de l'outil de Tracking - Tracking un point
- Utilisation de l'outil de Tracking - Tracking 2 points
- Utilisation de l'outil de Tracking - Tracking 4 points
- Animation avec les comportements sur les objets
- Animation avec les comportements sur le texte
- Animation avec les comportements sur la forme vectorielle
- Animation avec les comportements sur les paramètres

MASQUES ET INCRUSTATION

- Création de masque
- Utilisation des masques images
- Faire des incrustations

UTILISATION DES RÉPLICATEURS

- Les réplicateurs de la bibliothèque
- Repliquer des éléments
- Animer les réplicateurs avec des comportements

GÉNÉRER DES PARTICULES

- Les générateurs de la bibliothèque
- Créer et ajuster son propre générateur de particules
- Animer les particules avec des comportements

CRÉER DES ÉLÉMENTS POUR FINAL CUT PRO X

- Générer un Titre pour Final Cut Pro X
- Créer une transition pour Final Cut Pro X
- Créer un générateur pour Final Cut Pro X
- Créer un Effet pour Final Cut Pro X
- Ratios

EXPORTER VOS PROJETS

- Exporter votre projet sur un support physique
- Exporter votre projet pour internet
- Exporter votre projet sous forme de fichier
- Envoyer votre projet à compressor

INITIATION À L'ESPACE 3D

- Ouverture et analyse d'une scène 3D
- Définition des axes XYZ
- Gestion des lumières, caméras, ombres et reflets
- Gestion de la profondeur de champs
- Animation simple d'une caméra en points clés et en comportements
- Publication de modèles pour les monteurs Final Cut Pro X

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur