

Motion 101 - An Introduction to Motion 4



Référence : FV/Motion101	Réf Apple : Motion 101	Durée : 3 jours	Prix Public (H.T.) : Consulter le site web: http://www.agnosys.fr
Dates :	Consulter le site web: http://www.agnosys.fr		

Conception et animation dans Final Cut Studio.

Description de la formation :

Durant 3 jours, en alternant des leçons interactives et des exercices pratiques, vous découvrirez Motion le logiciel Apple qui révolutionne l'animation graphique. Cette formation aborde le travail en temps réel avec Motion, les capacités d'animations et de paramétrages, les modes de fusion, la conception avancée de systèmes de particules et de synthés animés, le travail avec les modèles, les techniques de chroma key et de masques, la création de menus DVD animés, l'utilisation d'une palette graphique, la gestion du son, les keyframes, et l'intégration de Motion dans la suite Final Cut Studio.

Durant le cours, un monteur-graphiste professionnel viendra partager avec vous un moment privilégié pour vous faire part de son expérience dans le milieu audiovisuel.

Ce que vous apprendrez :

- Comprendre le déroulement d'une animation.
- Travailler avec les modes de fusion.
- Concevoir des systèmes de particules avancés.
- Travailler avec les modèles.
- Les méthodes de masquage.
- Travailler avec les keyframes.
- L'intégration avec les autres applications de la suite Final Cut Studio.

Certification :

La formation vous prépare à l'examen Apple Certified Pro Motion 4 Level 1.

La certification est accordée suite à la réussite de l'examen.

Cette certification fait partie de la série Apple Pro Applications destinée à amener le candidat aux avant-postes de la technologie des médias numériques Apple afin de lui donner une reconnaissance et une compétitivité supplémentaire dans le milieu professionnel.

Qui peut s'inscrire :

Les particuliers ou professionnels souhaitant obtenir une connaissance technique et pratique de l'animation graphique dans Motion, et se préparer à l'examen de certification.

Ce prix ne comprend pas :

- Le support de cours officiel Apple obligatoire (en anglais).
- Chaque tentative d'examen

Pré-requis :

Avant de s'inscrire à cette formation, les stagiaires doivent remplir les pré-requis suivants :

Avant de s'inscrire à cette formation, les stagiaires doivent remplir les pré-requis suivants :

- Une connaissance de Mac OS X ou avoir suivi le cours "[Snow 100 - Introduction to Mac OS X v10.6](#)".
- Des notions sur Final Cut Pro ou avoir suivi le cours "[FCP 100 - An Overview of Final Cut Pro7](#)" sont un plus.
- Des notions sur Final Cut Pro 7 sont requises, ou avoir suivi l'un des cours FCP 100, FCP 101, FCP 102 ou FCP 200 (disponibles aussi à notre catalogue). La certification Final Cut Pro 7 Level 1 est un plus.
- Des notions d'anglais sont vivement recommandées (les cours se font en français, mais le support de cours et les postes de travail sont en anglais).

Contenu du cours :

Chapitre 1 : Découverte de Motion

À la découverte d'un nouveau monde, lancer Motion, importer de la vidéo, définir la zone de lecture, transformer et dupliquer un clip, ajouter des effets, donner un style grâce aux filtres, recadrer avec un masque, animer avec des comportements, utiliser un mode de fusion pour le compositing, utiliser la bibliothèque de contenus, ajouter et animer du texte, utiliser les touches de fonction.

Chapitre 2 : Construire une composition

Paramétrer un projet, créer une fond en utilisant l'inspecteur, utiliser des fichiers Photoshop, utiliser les modes de fusion et les filtres pour le compositing, monter dans Motion, montage par overwrite, gérer les pistes de la timeline, appliquer des masques et cloner, importer des projets Motion.

Chapitre 3 : Le travail avec les modèles

Utiliser le navigateur de modèles, travailler avec les zones de dépôt et les textes, modifier un modèle, convertir un projet en modèle, enregistrer des modèles, utiliser des modèles master dans Final Cut Pro.

Chapitre 4 : Utiliser Motion avec Final Cut Pro

Flux de travail entre Final Cut Pro et Motion, construire et animer un synthé d'identification, créer un effet de torsion en 3D, faire disparaître un texte, retourner dans Final Cut Pro, envoyer des animations et des effets graphiques de Final Cut Pro vers Motion, envoyer des clips avec des effets, nettoyer un projet Motion, ajouter et animer des synthés.

Chapitre 5 : Partager votre projet

Partager des projets, exporter des projets, enregistrer et partager des parties d'un projet, utiliser les favoris, enregistrer dans le navigateur de fichiers.

Chapitre 6 : Créer une animation avec des comportements

Ajouter des comportements de mouvements simples, empiler des comportements, utiliser des comportements de mouvements simple en 3D, utiliser des comportements de simulation, appliquer des paramètres de comportement, dupliquer un groupe et combiner des comportements, ajouter une lumière.

Chapitre 7 : L'animation grâce aux keyframes

Enregistrer des keyframes, changer d'interpolation entre deux keyframes, définir un keyframe manuellement, utiliser des keyframes sur un groupe de paramètres, travailler avec plusieurs courbes de keyframes, animer des découpes avec des keyframes.

Chapitre 8 : La création avec des générateurs, des formes et des brosses

Travailler avec de la vidéo, créer un fond avec un générateur, animer un fond, utiliser des formes, utiliser des comportements de formes, créer un effet de vignettage, travailler avec les brosses, utiliser les courbes de Bézier.

Chapitre 9 : La création d'effets de texte

Créer une couche de texte, formater et donner un style à un texte, enregistrer et appliquer des styles de textes, dupliquer, éditer et aligner des couches de textes, appliquer des comportements de textes, animer à l'aide de l'outil glyphe, enregistrer une animation de texte comme favori, ajouter un flou de mouvement.

Chapitre 10 : Le travail avec les émetteurs de particule et les répliqueurs

Utiliser les émetteurs pour créer des systèmes de particules, ajuster les paramètres de l'émetteur et de la cellule dans l'inspecteur, ajouter des cellules, utiliser des émetteurs de la bibliothèque, répliquer des éléments, modifier les paramètres prédéfinis d'un répliqueur.

Chapitre 11 : L'utilisation de l'audio

Importer de l'audio, placer des marqueurs et des keyframes dans l'éditeur audio, travailler avec l'audio et la vidéo, monter sur le tempo, animer avec l'audio.

Chapitre 12 : Changements de vitesse et Optical Flow

Créer des changements de vitesse constants, utiliser le bougé d'image et Optical Flow, créer des variations de vitesses avec des keyframes, créer des effets de vitesse avec des comportements de temps, utiliser des filtres de temps.

Chapitre 13 : La stabilisation et le suivi

Paramétrer le projet, stabiliser un plan, créer un suivi de mouvement, animer un masque, corriger la colorimétrie d'un plan.

Chapitre 14 : L'incrustation

Préparer le fond, incruster le plan, affiner la composition.

Chapitre 15 : La construction d'une scène en 3D

Effectuer des transformations 3D dans le canevas, convertir des groupes 2D en 3D, ajouter et travailler avec des caméras, arranger et modifier des groupes et des couches en 3D, mélanger des groupes 2D et 3D.

Chapitre 16 : L'animation des caméras et l'utilisation des fonctions 3D avancées

Animer une caméra avec des comportements, animer une caméra avec des keyframes, utiliser l'outil d'orientation caméra, utiliser des fonctions 3D avancées, travailler la profondeur de champs, activer les réflexions, utiliser les lumières et les ombres, exporter des fonctions 3D avancées.



Centre de Formation Agréé



AGNOSYS

Conseil - Audit - Formation



Consultants Network

1999 - 2011 @ Agnosys

Toute reproduction, même partielle, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans autorisation préalable et constitue une contrefaçon passible des peines prévues par la loi du 11 mars 1957 et du 3 juillet 1995 sur la protection des droits d'auteur.

R.C.S. EVRY B 422 568 121
Centre de formation n°11910439891