

Motion

Niveau 1

Objectif de la formation

Ce stage vous permettra de maîtriser les nouvelles techniques d'animation 2D en temps réel pour la postproduction et de vous initier également à l'espace 3D et aux particules.

Niveau requis

Ce stage requiert une bonne connaissance d'OSX. La manipulation d'un logiciel de montage ou d'animation est conseillée.

Public concerné

Ce stage s'adresse aux monteurs, graphistes, JRI, réalisateurs ou personnes voulant utiliser les méthodes de travail de temps réel pour la production d'animations.

Programme

- Introduction
Passerelles logicielles de la suite Final Cut Pro
Positionnement de Motion 4 dans le workflow
- Interface et paramétrages de base
Dashboard, bibliothèque, timeline, inspecteur
Barre de navigation, raccourcis spécifiques
Préférences générales
Monitoring
Paramétrages de projet
Options d'affichage
- Prise en main du logiciel
Utilisation des outils
Manipulation des calques et des groupes
Gestion des transparences
Utilisation de la fenêtre Inspecteur
- Animation de base en points clés
Animations points clés (éditeur de points clés)
Manipulation des courbes de Bézier
Gestion des favoris d'animations simples
- Compositing
Gestions des masques d'objets
Masques Bézier et splines
Mode de fusion
Gestion des couches Alpha
- Gestion des comportements
Applications de comportements de base
Comportements de simulations physiques
Exemples d'animations complexes et aléatoires
Enregistrements de comportements
Stabilisation d'images
- Textes
Animation de textes en points clés
Animations de textes avec comportements
Manipulation d'une séquence de texte
Outils générateur de texte
Texte sur trajectoire
- Replicator
Utilisation du replicator (mode Sphere, Vague, Spirale)
- Outil trait de peinture
Écriture activée et paramétrages des fonctions
- Animations effets 2D (travaux pratiques)
Importation de Photoshop (multicalques)
Réalisation d'exercices en 2D et 3D simples
- Audio
Gestion de l'audio
Retiming audio et Surround monitoring
- Finalisation
Révision générale