



Formations Multimédia > Vidéo et Son > Animation - Motion Design

Initiation au compositing - Habillage vidéo 2.0

Référence MOT-N1

Durée 5 jours (35 heures)

Certification Aucune

Appréciation des résultats Évaluation qualitative de fin de stage

Modalité et moyens pédagogique Exposés - cas pratiques - synthèse

À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Créer des habillages, des titres, des animations 2D / 3D, des transitions et effets spéciaux sophistiqués avec Motion.

Niveau requis

La connaissance d'un logiciel vidéo est recommandée.

Public concerné

Monteurs, assistants monteurs ou toute personne voulant acquérir une bonne maîtrise de Motion et de son environnement pour la production.

Cette formation :

- est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation ;
- bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Tour d'horizon de Motion

- A la découverte d'un nouveau paradigme
- Ouvrir Motion
- Importer des vidéos
- Définir une plage de lecture
- Transformer et dupliquer un clip
- Ajouter un effet
- Masquer et afficher le panneau de projet

Construction d'une composition

- Paramétrer un projet
- Créer un arrière-plan à l'aide de l'inspecteur
- Utiliser des fichiers Photoshop
- Le compositing avec des filtres
- Monter dans Motion
- Monter en overwrite
- Gérer les pistes de la timeline
- Appliquer des masques et utiliser des clones
- Importer des projets Motion

Créer des animations avec des comportements

- Ajouter des comportements de base
- Empiler les comportements
- Utiliser les comportements de base en 3D
- Utiliser les simulateurs de comportements
- Appliquer des paramètres aux comportements
- Cloner un groupe et combiner des comportements
- Ajouter une lumière

Animation grâce aux keyframes

- Enregistrer des keyframes
- Changer l'interpolation des keyframes
- Définir manuellement des keyframes
- Utiliser des keyframes sur plusieurs paramètres
- Travailler avec plusieurs courbes de keyframes
- Animer une découpe avec des keyframes

Création d'un contenu : générateurs, formes et brosses

- Dessiner une forme
- Créer un arrière-plan avec un générateur
- Rechercher du contenu
- Modifier un contenu animé
- Masquer avec des images
- Importer des illustrations vectorielles
- Travailler avec les brosses
- Utiliser les comportements de formes
- Utiliser l'outil de Bézier

Création d'effets de texte

- Créer, formater et styliser les couches de textes
- Sauvegarder et appliquer des modèles de styles de texte
- Dupliquer, éditer et aligner des couches de texte
- Appliquer des comportements de texte
- Utiliser l'outil de réglage des glyphes
- Sauvegarder une animation de texte en favori
- Ajouter du flou d'animation

Emetteurs de particules et les répliqueurs

- Utiliser les émetteurs pour concevoir des systèmes de particules
- Ajuster les contrôles d'émetteur et de cellule dans l'inspecteur
- Ajouter des cellules
- Utiliser les émetteurs de la bibliothèque
- Répliquer des éléments
- Modifier les modèles de répliqueurs

Le son dans Motion

- Importer de l'audio
- Définir des marqueurs et des keyframes dans l'inspecteur audio
- Travailler avec l'audio et la vidéo
- Monter en rythme, animer grâce à l'audio

Changements de vitesse et flux optique

- Appliquer une vitesse constante
- Utiliser le mélange de trame et le flux optique
- Créer des courbes de vitesse grâce aux keyframes
- Créer des effets de vitesse avec les comportements de vitesse
- Utiliser les filtres temporels. Stabilisation, suivi de mouvement et incrustation
- Appliquer un suivi et stabiliser un plan, incruster sur un fond vert
- Créer des masques de détournement
- Corriger la colorimétrie pour améliorer l'incrustation

Publication de modèles intelligents dans Final Cut Pro X

- Paramétrer le projet Final Cut Pro
- Travailler avec les modèles d'effets
- Modifier les modèles d'effets
- Créer des modèles d'animation intelligents
- Compléter l'animation
- Utiliser des marqueurs d'entrée et de sortie
- Publier les paramètres

Utilisation de contrôleurs et la publication de Widgets

- Contrôler avec un Widget de case à cocher
- Modifier, tester et publier un Widget
- Décomposer une transition
- Contrôler avec un Widget de menu déroulant
- Utiliser le comportement de liaison de paramètres
- Créer un effet Final Cut Pro
- Contrôler avec un Widget de réglette
- Publier des Widgets et des paramètres

Création d'une scène 3D

- Construire 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 dans un espace 3D

- Mélanger des groupes 2D et 3D

Animation de caméras et fonctionnalités 3D avancées

- Animer une caméra avec des comportements
- Utiliser des fonctions 3D avancées
- Travailler avec la profondeur de champ
- Activer les réflexions
- Utiliser les lumières et les ombres
- Exporter des fonctionnalités 3D avancées