

Motion initiation

Ce stage de formation d'une semaine est une initiation à Motion, logiciel d'effets spéciaux et d'habillage, 2D & 3D.

Animation, habillage, effets spéciaux, tracking, painting, 2D & 3D.

Doté d'une interface et d'outils "humains", plus proches du monteur, Motion est devenu un outil d'habillage professionnel, capable d'habillages, d'effets et de compositings 2D/3D sophistiqués, précis et spectaculaires.

Ses atouts résident dans son intégration tant logicielle qu'économique avec Final Cut Pro (inclus dans le pack Final Cut Studio et ne nécessitant pas de calculs au sein de Motion), mais aussi et surtout dans son incroyable puissance temps réel, s'appuyant sur le moteur graphique des cartes d'affichage, et utilisant des technologies haut de gamme (SmoothCam, optical flow,...).

Motion a institué une nouvelle génération d'outils d'habillage.

L'apparente simplicité de Motion dissimule en fait un outil complexe.

PARTICIPANTS *Monteurs, techniciens, animateurs traditionnels, réalisateurs, directeurs artistiques... toute personne voulant s'initier rapidement à Motion pour habiller et truquer des vidéos.*

NIVEAU REQUIS *Bonne aisance dans l'environnement informatique. Connaissance de Photoshop, de Final Cut et d'un outil d'habillage/animation (soit l'animation au sein de FCP, soit After Effects). Entretien pédagogique.*

DUREE *5 jours (35h)*

HORAIRES *10h00-13h30 puis 14h30-18h00*

CONDITIONS DE FORMATION *5 stagiaires maximum*

1 station par stagiaire, quadri ou octo processeurs, Full HD, avec carte graphique ATI 4870.

Retour vidéo broadcast, scanner. Mollette 3D Space Navigator.

Final Cut Studio, Motion, dernières versions. Photoshop & Illustrator.

SUPPORTS DE COURS *mémo vidéo numérique, mémo logiciel, livre.*

SUIVI APRES STAGE *Gratuit par e-mail*

RESPONSABLE PEDAGOGIQUE *James Simon*

FORMATEUR *Un monteur truquiste spécialiste de Motion*

DATES *7 au 11/12/09 1 au 5/02/10 29/03 au 2/04/10*

24 au 28/05/10 19 au 23/07/10 18 au 22/10/10 13 au 17/12/10

NOTIONS Flux de postproduction. Bases de la vidéo numérique. Spécificités DV/SD/HD. Les effets spéciaux : présentation théorique des moyens et des outils. Positionnement de Motion.

PRISE EN MAIN Paramétrage. Logique de travail du logiciel, interface. Texte + vidéos. Import/export avec Final Cut Pro.

BASES MOTION Création de textes. Réglages fins. Animations par comportements. Import de vidéos. Insert/montage direct. Transformations. Comportements : textes, séquence de texte, animations, formes,...

Gestion de l'audio. Marqueurs/notes. Variations de vitesse.

Bibliothèque d'objets : comportements, générateurs, formes, dégradés, photos. Générateurs de formes.

EFFETS SPECIAUX Création de masques sur mesure. Option des points du masque. Localisation d'effets. Suivi temporel.

Emetteur de particules. Comportements de systèmes particulaires. Incrustation couleur: Primatte RT. Gestion avancée.

Variations de vitesse dynamique. Ajustement par points-clés. Comportements de retiming. Stabilisateur d'images automatique.

Tracking SmoothCam. Comportements audio.

PAINTING Paramètres physiques. Pression. Temps. Modification de points ou du "trait" dessiné. Animation, options. Applications pour habillages, cartes animées,...

GESTION 3D Passer un groupe en 3D. Vues 3D. S'orienter. Positionner des éléments dans un espace 3D.

Outils d'orientation / visualisation. Caméras. Options. Mode Camera Walk/ cadrage caméra. Lumières. Options. Ombres.

Comportements 3D de caméras: travelling, rotations, zooms... Exercices simples d'habillage 3D.

ANIMATION AVANCEE Fenêtre de médias. Timeline. Animation spatio-temporelle. Interpolations et courbes de vélocité.

Imports Photoshop, Illustrator, Pdf. Groupement d'éléments / dissociation / ré-organisation de l'ordre des calculs. Modes de fusion, pistes cache.

RENDUS/EXPORTATIONS Exports vers Final Cut Pro / modifications et retours Motion/FCP.

Movies QuickTime. Sorties non destructives, alpha channel. Codecs utiles.