



Formation Privé : Motion initiation

Initiation Motion en habillage, trucages, painting, motion design : workflow, textes & animations, comportements, transformations, objets et formes, masques, Ken Burns, réplcation, rotoscopie, tracking, painting, espace 3D, interaction avec Final Cut Pro X.

DATES

DURÉE TOTALE 5J./35H

MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

HORAIRES 9h45-13h puis 14h-17h45

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

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 Pro. Entretien pédagogique.

ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum En présentiel : 1 station par stagiaire, iMac i9, 64 Go de RAM, 27 pouces Retina, GPU Radeon 8 Go de VRAM. Tablette graphique Wacom. Final Cut Pro X et Motion dernières versions. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Motion et FCP X, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explicitation de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire...)

SUPPORT DE COURS Bases vidéo numérique / HD, mémo et livre sur Motion.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation de 5 jours est une initiation à Motion, logiciel d'effets spéciaux et d'habillage: initiation à Motion en habillage, trucages, painting, espace 3D, interaction avec Final Cut Pro X.

Les objectifs de la formation sont :

- Comprendre le positionnement de Motion dans le flux de post-production
- Maîtriser le paramétrage, la logique de travail et l'interface du logiciel
- Créer des textes et des animations simples pour Final Cut Pro X
- Utiliser l'animation par comportements
- Gérer les transformations
- Insérer des objets depuis la bibliothèque, générer des formes.
- Créer des masques sur mesure et appliquer les options des points de masques
- Utiliser l'effet Ken Burns
- Appliquer le comportement réplicateur de séquences
- Utiliser l'animation de masques et le rotoscoping
- Utiliser le tracking de plans
- Connaître les bases du painting pour des applications sur des habillages, cartes animées...

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

NOTIONS

Flux de postproduction. Bases de la vidéo numérique : codecs, trames, formats,... Spécificités SD/HD/UltraHD/4K.
Positionnement de Motion. Configurations optimisées pour Motion.

PRISE EN MAIN DE MOTION

Paramétrage. Logique de travail du logiciel, interface.
Projet Motion. Texte + vidéos : animation simple avec quelques comportements.
Import/export avec Final Cut Pro X. Navigateur de projet.

BASES MOTION

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

Marqueurs/notes.

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

Filtres usuels : corrections couleur, flous, 3D simple, ombres, déformations.

TEXTES

Paramétrage de texte 2D/3D

Animation d'apparition et disparition avec comportement

Positionnement avec le comportement « Aligner »
Animation d'apparition avec le Paint
Générique défilant

MASQUES

Masque d'Objet : masquer une vidéo avec un texte
Masque Multiple
Animation de masque
Rotoscopie manuelle

EFFETS SPECIAUX

Création de masques sur mesure. Option des points du masque. Localisation d'effets. Suivi temporel.
Animation avec des images clé, interpolation et extrapolation
Réplicateur : quand les utiliser, paramétrage, animation avec comportement et/ou clé
Emetteur de particules : les principaux environnements – feu, fumée, neige, pluie, objets et univers de synthèse.
Comportements de retiming.
Stabilisateur d'images automatique.
Tracking de plans.

TITRES, EFFETS FINAL CUT PRO X

Création de titres et d'effets pour Final Cut Pro X.
Marqueurs de boucle, d'animation d'entrée et de sortie

PAINTING

Les bases. Applications pour habillages, cartes animées,...

RENDUS/EXPORTATIONS

Exports Motion vers Final Cut Pro X/ Première / Davinci
Modifications et retours Générateur Motion et Final Cut Pro X .