



# Motion 5

Cette formation couvre l'ensemble de fondamentaux théoriques et pratiques nécessaires à une utilisation professionnelle du logiciel Motion 5. Composition, animation, design graphique, habillage, effets visuels et 3D, le stagiaire maîtrisera l'ensemble du panel des techniques et fonctionnalités du logiciel en vue d'une utilisation orientée métier. Ce cursus est le complément idéal de la formation Final Cut Pro X - Post Production.

<b>Objectifs</b>	<p>A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser l'environnement du logiciel et son ergonomie en vue d'une usage professionnel</li> <li>- Créer des animations et gérer les comportements</li> <li>- Gérer différents contenus et des trames visuelles</li> <li>- Utiliser du texte et des éléments 3D</li> <li>- Interagir avec Final Cut Pro</li> <li>- Utiliser des widgets et les effets avancés</li> </ul>
<b>Modalités pédagogiques</b>	<p>Programme officiel Apple Training Series dispensé par un formateur certifié ACT. Support de cours et diaporama corrélés au programme de formation Fichiers d'exercices et mises en application pour chaque séquence Un ordinateur iMac par stagiaire</p>
<b>Matériel</b>	Un ordinateur iMac par stagiaire
<b>Evaluation des acquis</b>	Exercices individuels / Corrections en commun Séances de Questions/Réponses
<b>Formalisation de la fin de formation</b>	Attestation de formation AATP
<b>Formateur</b>	Shailesh Macwan - <i>Apple Certified Trainer FCP X &amp; Motion</i> -
<b>Public visé</b>	Toute personne souhaitant créer des éléments vidéo-numériques (animations, effets, 3D...) de façon professionnelle au travers d'un enseignement orienté sur la mise en pratique
<b>Pré-requis</b>	La maîtrise de Final Cut Pro X est un préalable conseillé.
<b>Modalités d'accès</b>	Aucune
<b>Nombre de stagiaires</b>	De 2 à 4 personnes
<b>Durée</b>	35 Heures / 5 jours
<b>Tarif</b>	1650€ HT Prise en charge possible / OPCA, AFDAS, Région & Pole Emploi.

- Séquence 1 -  
**Vue d'ensemble de Motion**

1. Suivre un nouveau paradigme
2. Ouvrir Motion
3. Importation de vidéo
4. Réglage d'une plage de lecture
5. Transformer et dupliquer un clip
6. Ajouter des effets
7. Animer avec comportements
8. Utiliser le contenu de la bibliothèque
9. Arranger les calques
10. Utiliser les touches de fonction
11. Exporter les projets

- Séquence 2 -  
**Création d'une animation**

12. Paramétrer le projet
13. Créer un arrière-plan en utilisant Inspector
14. Utiliser des fichiers Photoshop
15. Le compositing avec les modes de fusion et les filtres
16. Edition
17. Appliquer des masques et utiliser des clones
18. Importer des projets Motion

- Séquence 3 -  
**Animations et Comportements**

19. Ajout de comportements de mouvement de base
20. Empiler les comportements
21. Utilisation des comportements de mouvement basiques en 3D
22. Utiliser des simulations de comportements
23. Appliquer des paramètres de comportement
24. Cloner un groupe
25. Combiner les comportements et ajouter de la lumière

- Séquence 4 -  
**Animations avec les Keyframes**

26. Enregistrer des points-clés
27. Changer l'interpolation des points-clés
28. Régler les points-clés manuellement
29. Utiliser des points-clés sur de multiples paramètres
30. Animer les masques et les groupes avec les points-clés
31. Travailler avec de multiples courbes de points-clés
32. Animer le rognage avec des points-clés

- Séquence 5 -  
**Création de contenu (Shapes, Generators & Paint Strokes)**

33. Dessiner des formes
34. Créer un arrière-plan avec un générateur
35. Masquer avec des images
36. Importer des graphismes vectoriels
37. Travailler avec des pinceaux
38. Utilisation des comportements de forme

- Séquence 6 -  
**Effets de texte**

- 39. Créer, formater et styliser les calques de texte
- 40. Placer du texte sur un Path
- 41. Appliquer des comportements de texte
- 42. Animer du texte avec les comportements
- 43. Animer du texte sur un Path
- 44. Ajouter du flou de mouvement

- Séquence 7 -  
**Particle Emitters &  
Replicators**

- 45. Utiliser les émetteurs pour créer des systèmes de particules
- 46. Ajuster les contrôles de cellule et d'émetteur dans l'Inspecteur
- 47. Ajout de cellules
- 48. Utiliser les émetteurs de la bibliothèque
- 49. Répliquer des éléments
- 50. Modifier les pré-réglages de Réplicateur

- Séquence 8 -  
**Edition audio**

- 51. Import Audio
- 52. Régler des marqueurs et points-clés dans l'éditeur Audio
- 53. Edition sur les battements rythmiques
- 54. Travailler avec l'Audio et la Vidéo
- 55. Animer avec l'Audio

- Séquence 9 -  
**Vitesses de transition &  
Flux optique**

- 56. Créer des changements de vitesse constants
- 57. Utiliser les torsions de forme et le flux optique
- 58. Créer des rampes de vitesse avec des points-clés
- 59. Créer des effets de vitesse avec les comportements de retiming
- 60. Utiliser les filtres temporels

- Séquence 10 -  
**Calage et Composition**

- 61. Aligner et stabiliser une prise
- 62. Créer un Match Move
- 63. Caler en mode automatique
- 64. Caler une prise en écran vert
- 65. Créer des masques de déchets
- 66. Correction de la couleur pour un compositing optimal
- 67. Utiliser Particles dans un composite

- Séquence 11 -  
**Templates intelligents  
pour Final Cut Pro X**

- 68. Réglage du projet Final Cut Pro
- 69. Travailler avec les presets d'effets
- 70. Modifier les presets d'effets
- 71. Créer des gabarits de mouvements intelligents
- 72. Compléter l'animation
- 73. Utiliser les marqueurs build-in et build-out
- 74. Publication de paramètres

- Séquence 12 -  
**Truquage et publication de widgets**

- 75. Truquer un widget checkbox
- 76. Modifier, tester et publier un widget
- 77. Déconstruire un projet de transition
- 78. Truquer un widget pop-up
- 79. Utiliser le comportement des paramètres de lien
- 80. Créer un effet Final Cut
- 81. Truquer le widget Slider
- 82. Publier les widgets et paramètres

- Séquence 13 -  
**Création de scène 3D**

- 83. Faire une transformation 3D dans le canevas
- 84. Convertir des groupes 2D en 3D
- 85. Ajouter et travailler avec des caméras
- 86. Arranger et modifier les groupes et calques dans l'espace 3D
- 87. Mixer des groupes 2D et 3D

- Séquence 14 -  
**Animation caméra & Fonctions 3D avancées**

- 88. Animer une caméra avec les comportements
- 89. Utiliser les fonctions 3D avancées
- 90. Travailler avec la profondeur de champ
- 91. Activer les Réflexions
- 92. Utiliser les lumières et les ombres
- 93. Exporter les fonctions 3D avancées