

Formation Apple Motion 5 : les fondamentaux

Apple Motion 5 est un logiciel de composition et d'animation graphique particulièrement puissant, conçu pour créer des effets visuels, des animations en 2D/3D et des habillages vidéo dynamiques. Il est souvent utilisé pour concevoir des génériques, des animations typographiques, des transitions ou encore des effets spéciaux intégrés dans des projets vidéo. Intuitif, fluide et parfaitement intégré à l'univers Apple, Motion 5 permet une grande créativité avec un rendu professionnel. Notre formation Apple Motion 5 vous sera plus qu'utile pour vous familiariser avec son interface riche et exploiter pleinement ses fonctionnalités les plus efficaces.

Thèmes : Audiovisuel, Motion Design, Post-production.

Formation dispensée par : Laurent Briere

Durée

🕒 3 jours - 21 heures

Niveau

👤 Débutant

Participants

👤 1 à 6 participants

2600 € HT

Obtenir un devis ✉

Jour 1

Première demi-journée

- Généralités
- Eco-système entre Apple Motion 5 et Final Cut Pro X
- Description du panneau de démarrage, des types de plug-ins et leur emplacement dans Final Cut Pro X
- Interface de Motion 5
- Présentation de l'espace de travail
- Interface utilisateur : la bibliothèque Motion
- Interface utilisateur : l'inspection Motion
- Présentation du panneau Calque et organisation de votre contenu
- Environnement 2D et 3D depuis le panneau Calque
- Présentation de la timeline vidéo et des propriétés d'un projet Apple Motion
- Présentation de la timeline audio

Jour 1

Deuxième demi-journée

- Créer du contenu
- Dessiner et éditer des formes vectorielles
- La notion de point d'ancrage
- Aligner et distribuer du contenu
- Maîtriser l'outil B-spline et courbes de Bézier
- Trait et outil Pinceau
- Styles de traits et option avancées du trait aérographe avec l'option dynamique
- Ajout et édition de texte standard
- Ajout et édition de texte 3D
- Concept de point d'ancrage
- Clonage de calques
- Ajouter et animer un filtre avec des images clés
- Les zones de dépôt
- Particularités de l'importation de fichier Adobe Photoshop dans Apple Motion
- Exercice : créer un projet simple en HD1080/25IPS et intégrer des formes simples. (A titre indicatif)

Jour 2

Première demi-journée

- Les masques
- Ajout de masques standards
- Concepts de l'ajout de masque images
- Cas pratique de l'usage des masques image
- Comportement
- Ecriture animée sur un masque image
- Masquer et détourer des éléments avec le filtre incrustateur
- Les comportements
- Comportement de paramètres : Lier
- Comportement de paramètres : Audio
- Comportement de paramètres : Pente
- Comportement de paramètres : Valeur dans le temps
- Comportement de paramètres : Exponentiel
- Comportement de paramètres : Overshoot
- Comportement de paramètres : Rendre aléatoire

Jour 2

Deuxième demi-journée

- Particules et réplicateurs
- Ajout et paramétrage de base d'un émetteur de particules de la bibliothèque
- Paramètres avancés de l'émetteur de particules
- Créer son propre émetteur de particules
- Créer un réplicateur
- Atelier Réplicateur : présentation du projet à réaliser et insertion des éléments de la scène
- Atelier Réplicateur : conception du réplicateur de texte
- Atelier Réplicateur : animation du réplicateur de texte
- Atelier Réplicateur : ajouter et animer une caméra dans un espace 3D
- Exercice : montage d'un projet et assemblage de plans avec intégration d'une musique et d'éléments d'infographie. (A titre indicatif)

Jour 3

Première demi-journée

- Animations
- Animations par images clés
- Les courbes d'animation et l'éditeur d'images clés
- Utiliser des comportements à la place des images clés pour créer une animation
- Ajout de particules et utilisation du comportement
- Suivi de l'Animation
- Animer du texte avec le comportement
- Séquence de texte
- Animer un élément avec le comportement
- Ecriture Animée
- Ajout de comportements
- Trajectoire d'Animation et magnétiser un élément sur une trajectoire
- Analyser l'animation avec un point de suivi
- Suivi de mouvement avec le suivi d'objet
- Suivi d'animation et comportement de paramètres
- Suivi d'un masque et suppression des défauts d'une vidéo
- Ajout et paramétrage de l'objet
- Lumière
- La caméra dans un espace 3D
- Ajout d'un comportement de cadrage de caméra
- Ajout d'un parcours animé sur une carte 3D

Jour 3

Deuxième demi-journée

- Eco-système Motion / Final Cut Pro
- Convertir un projet Apple Motion en plugin
- Le concept de marqueurs de projet
- Concevoir un plugin de type
 - Texte
 - Publication de paramètres d'édition pour Final Cut Pro depuis Apple Motion
 - Concevoir un plugin de type transition
 - Concevoir un plugin de type générateur
 - Publication des paramètres du plugin générateur dans Final Cut Pro
 - Concevoir un plugin de type effet
- Editer un plugin Final Cut Pro dans Apple Motion
- Créer et partager des projets Apple Motion avec les destinations
- Fonction envoyer à Apple Compressor
- Exercice : Simuler une chute de neige avec un émetteur de particules et ces comportements "Gravité" et "Collision sur les bords" : réalisation du projet. (A titre indicatif)

Formation Apple Motion 5 : les fondamentaux

Apple Motion 5 est un logiciel de composition et d'animation graphique particulièrement puissant, conçu pour créer des effets visuels, des animations en 2D/3D et des habillages vidéo dynamiques. Il est souvent utilisé pour concevoir des génériques, des animations typographiques, des transitions ou encore des effets spéciaux intégrés dans des projets vidéo. Intuitif, fluide et parfaitement intégré à l'univers Apple, Motion 5 permet une grande créativité avec un rendu professionnel. Notre formation Apple Motion 5 vous sera plus qu'utile pour vous familiariser avec son interface riche et exploiter pleinement ses fonctionnalités les plus efficaces.

Thèmes : Audiovisuel, Motion Design, Post-production.

Formation dispensée par : Laurent Briere

Durée

🕒 3 jours - 21 heures

Niveau

👤 Débutant

Participants

👤 1 à 6 participants

2600 € HT

Obtenir un devis ✉

Objectifs pédagogiques

- Maîtriser l'interface utilisateur.
- Créer et gérer des projets Apple Motion.
- Concevoir des titrages et animations par images clefs.
- Maîtriser les comportements et paramètres de comportement.
- Maîtriser l'utilisation et le paramétrage des émetteurs de particules et répliqueurs.
- Concevoir des générateurs, transitions et filtres pour Final Cut Pro.
- Exporter des medias.

🔗 Moyens

Démos puis cas pratiques.

📺 Prérequis

Etre à l'aise sous macOS X. Etre familier avec les principes du montage vidéo numérique et de la vidéo en général.

👤 Public

Monteurs, assistants monteurs, journalistes, producteurs, chargés de projets audiovisuels, photographes, motion designer.