



Motion 3

Descrição

O Motion 3 permite combinar animações com vídeo, imagens, textos e gráficos a comportamentos e partículas, resultando em vinhetas e animações que podem ser produzidas com facilidade.

Objetivo

Neste curso, você aprenderá a trabalhar com uma inovadora ferramenta de animação e composição de imagens para vídeo. Com sua arquitetura baseada em recursos comportamentais e sua capacidade de processamento em tempo real, utilizando os recursos da placa de vídeo, CPU e memória para melhor desempenho. Através dos exercícios práticos do curso, você dominará o Motion 2 rapidamente.

Pré-requisito

Conhecimentos de sistema operacional Mac OS.
Conhecimento básico de edição de vídeo digital e de Photoshop.

A quem se destina

Editores, finalizadores, animadores, profissionais de TV e vídeo, diretores de arte, web designers, profissionais de computação gráfica, estudantes de TV e Cinema e pessoas interessadas em incrementar seus trabalhos com recursos de animação e composição de imagens.

Carga Horária

40 horas distribuídos em 10 dias de 4 horas cada.

Conteúdo

Conceitos Básicos	Animação, composição de imagens, comportamentos e partículas
Introdução	Criação de um projeto Explorando a interface Dashboard Demonstração
Motion Graphics	Propriedades e manipulação dos objetos Animação de objetos com comportamentos Trabalhando com partículas Animação de textos
Camadas	Estudo da timeline Importação de arquivos Manipulação das camadas no timeline Planejamento do fluxo de trabalho Posicionamento de objetos na área de trabalho Acrescentando comportamentos às camadas Trabalhando com Opacidade e Mesclagem

Comportamentos	Aprimorando as técnicas de camada Manipulação de comportamentos básicos Comportamentos de movimento Comportamentos de ganho Duplicação de um objeto e seus comportamentos Controle de objetos na Mini-Timeline Ajuste de comportamentos no Dashboard Acrescentando comportamentos de texto Trabalhando com comportamentos de simulação Trabalhando com comportamentos com princípios de física Aprimorando as técnicas de comportamentos
Filtros e Máscaras	Aplicação de um filtro a um objeto Acrescentando um filtro de coloração a um objeto Manipulação de filtros nos objetos Avaliação de objetos coloridos Escolhendo cores complementares Gerenciamento da paleta de cores Trabalhando com os filtros de Keying Criando uma máscara Análise da máscara Criando um Bumper de Noticiário com filtros Aplicando uma máscara ao projeto Aprimorando as técnicas de filtros e máscaras
Partículas	Estudo das partículas na biblioteca Incluindo um emissor de partículas ao projeto Utilização de partículas para efeitos visuais Aplicando partículas com efeitos de física Modificação de partículas utilizando o Dashboard Configuração das partículas em um sistema Aprimorando as técnicas de partículas
Formas, textos e Generators	Criando formas geométricas livres Trabalhando com o Bezier Tool Trabalhando com o BSpline Tool Transformando uma forma geométrica Estudo dos Generators na biblioteca Manipulação dos Generators e seus parâmetros Estudo dos textos e seus parâmetros Explorando as fontes, LiveFonts e estilos de texto na biblioteca Trabalhando com LiveFonts
Timeline	Comparando a timeline com as camadas Sobrepondo clipes de vídeo na timeline

	<p>Aplicando comportamentos à timeline Criando e organizando camadas Trabalhando com Markers na timeline</p>
Conceitos Básicos de Áudio e Keyframes	<p>Importando áudio a um projeto Navegando no editor de áudio Trabalhando com as formas de onda de áudio Criando keyframes o editor de áudio Criando animações baseadas em keyframes Acrescentando keyframes aos parâmetros Gravando keyframes na área de trabalho</p>
Exportando e compartilhando projetos do Motion	<p>Compatibilidade Formatos Compartilhamento Intercâmbio com o Final Cut Pro Intercâmbio com o DVD Studio Pro Intercâmbio com o After Effects</p>
Importando e exportando outros formatos	<p>Sequência de Imagens Arquivos do Photoshop Exportando com Compressor</p>