

## Évoluer vers le motion design

**Objectif:**  
Étendre ses compétences dans un domaine de plus en plus recherché par les professionnels: le design du mouvement ou Motion Design. Cette discipline permet de concevoir et de réaliser des communications adaptées aux supports mobiles, ainsi qu'aux nouveaux espaces de communication.

**Niveau requis:**  
Avoir suivi le stage: Les techniques de l'animation ou connaître After Effects à un niveau équivalent. Cette formation est destinée à ceux qui ne connaissent pas ou peu Illustrator et qui souhaite acquérir les bases et les bons réflexes pour créer des illustrations optimisées et pouvoir les animer dans After Effects.

**Public concerné:**  
Graphistes, illustrateurs, auteurs ou toutes personnes désireuses d'organiser des messages en alliant les trois vecteurs du motion design: l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore.

**Moyens pédagogiques:**  
Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

### ► Notion d'image vectorielle et de tracé vectoriel

Importation des fichiers vectoriels  
Convertir les documents vectoriels en tracés vectoriels  
Créer des formes primitives: rectangles, rectangles arrondis, ellipses...  
Apprentissage des courbes de Bézier et des splines  
Maîtriser l'outil Plume  
Définir les fonds: dégradés de couleurs linéaires et radiaux  
Définir les contours: simples, en pointillés, en dégradés

### ► Utiliser les calques de formes

Maîtriser l'animation des tracés des calques de formes  
Maîtriser les effets ajoutés sur les calques de forme: répétition, transformation en tremblement...  
Faire vibrer les tracés des calques de forme

### ► Explorer le processus de création

Trouver l'inspiration pour raconter une histoire à base d'éléments graphiques, de typo et de son  
Choisir le processus de création d'animations  
Élaborer le storyboard  
Organiser le projet pour élaborer et enrichir l'animation graphique

### ► Le sens du rythme dans l'animation

Utiliser l'audio pour créer des graphiques animés  
Comprendre le rôle de la synchronisation de l'image et du son  
Créer et utiliser des marqueurs pour l'animation  
Synchronisation semi-automatique à l'aide des données audio extraites et d'expressions pour les exploiter

### ► Les principes d'animation

Animation d'objets simples: balles, chutes, rebonds...  
Animation d'une marche et d'une course de personnage  
Animation de décors et de caméras  
Animations de génériques d'intro et de fin, de logos, typographique, faciale  
Synchronisation labiale  
Habillage de chaîne ou d'émission

Animation de maquette de Site Web ou d'application iPhone  
Techniques et astuces d'animation simples et procédurales  
Utilisation de scripts pour gagner du temps

### ► Travailler avec la typographie

Conversion de texte importé depuis Photoshop  
Importation de texte depuis Illustrator  
Création de formes vectorielles à partir du texte

### ► Animer la typographie

Contenter une histoire avec le texte  
Privilégier la lisibilité: organiser la hiérarchie visuelle  
Utiliser les animations prédéfinies en 2D et 3D  
Créer des animations personnalisées et les enregistrer  
Ajouter les caméras et les lumières  
Réaliser les mouvements de caméras

### ► Le sens de la couleur dans le Motion design

Les tendances: le Flat design  
Travailler les projets en mode 32 bpc  
Créer et utiliser des palettes de couleurs: Illustrator et Kuler  
Utiliser les styles de calques et les modes de fusion  
Utiliser les différents effets colorimétriques pour dynamiser  
Correction avancée avec Color Finesse

### ► Utiliser les textures pour ajouter de la profondeur

Travail sur les arrières plans: création de formes organiques ou géométriques en boucle  
Création de textures pour la typographie  
Animer des textures transparentes  
Créer des effets personnalisés de vignettage

### ► Créer des transitions dynamiques

Création de traits lumineux avec les calques de formes et les effets  
Animation de motifs répétitifs à partir de calques de forme  
Explorer les transitions graphiques, morphing, les effets

### ► Techniques pour dynamiser les transitions

L'éditeur de graphique

Maîtriser les transitions  
Réaliser un morphing entre plusieurs formes vectorielles  
Transformer de manière fluide et dynamique une lettre en une autre forme  
Utiliser l'outil marionnette  
Utiliser les caches Alpha et les modes de fusion  
Créer et animer des effets d'étincelles (sparks)  
Contrôle de l'animation simple et précis  
Mouvement fluide selon une trajectoire définie  
Création de transitions déstructurées et abstraites avec un contrôle précis  
Correction colorimétrique et ajustements graphiques  
Travailler l'assemblage final

### ► Écrire un récit avec les caméras

Créer un rythme et donner du sens  
Paramétrer les caméras: focale et ouverture  
Travailler avec la profondeur de champ  
Choisir les différents types de plans, les mouvements de caméra

### ► Maîtriser les techniques d'éclairage

Installer et paramétrer les lumières dans l'espace 3D  
Utiliser les paramètres de matériaux pour améliorer l'éclairage

### ► Créer une boîte à outils

Préparation des modèles d'animation, animations prédéfinies de graphiques  
Préparation des animations prédéfinies de texte  
Utilisation des expressions pour «parenter» différentes propriétés  
Création d'un guide de style

### ► Rendu et compression

Formats d'exportation polyvalents  
Vidéos pour le Web et pour terminaux mobiles