

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

.....

Paris: du 26 au 30 mars 2018

du 18 au 22 juin 2018

du 3 au 7 septembre 2018

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