

# Formation Motion Designer

**485H de formation, 3h de sessions LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter**



“ Maîtrisez mouvement, rythme et animation ”

Storyboarding, processus narratif séquentiel, montage, langage filmique, animation de typographie et d'éléments graphiques 2D et 3D, sound design ; ce parcours unique de 491h de formation vous permettra d'acquérir toutes les compétences indispensables pour devenir un professionnel du Motion Design. L'apprentissage alterne apports théoriques et de nombreux ateliers pratiques couvrant les besoins des différents domaines de la communication (publicité, générique, teaser, habillage tv, clip vidéo, web et application) auquel s'ajoute le retour d'expérience de Motion Designer professionnels et artistes passionnés.

## Mots Clefs associés à ce parcours de formation

MOTION DESIGN, MOTION DESIGNER, AFTER EFFECTS, ANIMATION, TYPO, MOUVEMENT, EXPRESSION, 3D, CINEMA 4D, RED GIANT, GÉNÉRIQUE, HABILLAGE, PARTICULES, PLUGIN

# Programme de cette formation Motion Designer

Durée totale 485H : / Prix : 2425€ HT  
(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCA...)

## 3H DE SESSIONS LIVE :

Des sessions de 30 minutes (ou aménagées en créneaux d'1h selon les besoins) seront distillées tout au long de votre parcours. L'agenda des sessions est à définir avec votre mentor qui sera là pour répondre à vos questions et vous coacher dans votre apprentissage.

## 4H - MODULE 1 : Notions fondamentales pour partir du bon pied en Motion Design

Ce module s'intéresse aux éléments importants à prendre en compte ainsi qu'au processus créatif à mettre en œuvre avant de s'engager dans un projet de Motion Design. Il vous permettra ainsi de créer un univers impactant et cohérent en rapport avec la demande qui vous est faite. Vous apprendrez les bases de la prise de vue et du montage pour vous sensibiliser aux notions qui donneront un aspect professionnel à vos projets (rythme, cadrage...). Enfin, des notions de Storyboarding seront également au programme de ce premier module.

### Qu'est-ce que le Motion Design ?

- L'histoire du Motion Design
- Les facteurs importants à prendre en compte
- Les principes d'animation
- Les logiciels utilisés

### Le processus créatif : étapes de réflexion autour d'un projet

- Travail de recherche et sources d'inspiration
- Créer un mind map
- Le cahier de recherches est nécessaire : définir un style graphique
- Le scénario et le storyboard
- L'animation

### Théorie sur le montage et les techniques de prises de vue

- Le montage et ces principes théoriques au travers d'une approche globale et structurée de ce que permet et implique le montage
- L'ensemble des techniques de prise de vue
- Les aspects symboliques en jeu derrière une image
- Comment percevoir le rythme et les différents ressorts narratifs
- Les bases de l'analyse filmique grâce aux extraits de longs métrages proposés

- A quoi consiste le langage cinématographique et le rôle essentiel que joue l'étape du montage sur ce dernier
- A consolider notre culture du cinéma
- Comment mettre en application ces connaissances pour tout type de projet : fiction, teaser, bande d'annonce, documentaire ou interview
- A communiquer efficacement avec les différents intervenants

## QCM intermédiaire

### 65H - MODULE 2 : Maîtriser After Effects

Gestion de compositions, masques et formes vectorielles, calques de caméra, tracking 3D, expressions et théorie des opérations, plugins et effets, optimisation du workflow, Cineware, etc. ; ce module entend faire de vous un opérateur After Effects accompli, lequel n'aura plus de secrets pour vous.

- Les fondamentaux d'After Effects : interface, menus, outils
- Gestion des compositions et des projets sous After Effects : importation de fichier, Création de calques et compositions, exportation,
- Les bases de l'animation
- Animation de textes, formes graphiques et médias simples et complexes : gestion du mouvement et de la caméra dans un univers 2D et 3D, éditeur graphique, parentage, objet nul
- Les différentes options d'interprétation de métrage : extension temporelle, remappage temporel, déformation temporelle, boucle, interpolation d'images-clé
- Les masques, formes vectorielles et incrustations : création et manipulation de masques, animation de tracés, contour progressif complexe, détourner un sujet en mouvement, outil Rotopinceau, incrustation de fond vert, etc.
- Les effets : cache, couche, déformation, correction colorimétrique, masquage, netteté, etc.
- Le compositing et l'animation 3D : généralités, surface et environnement, éclairages, caméras, lumières et ombres, la 3D par lancer de rayon, texte en 3D, etc.
- environnement, calques de caméra, texte et lumières, passes de rendu
- Le tracking 2D et 3D : tracking 2D par transformation, parentage et objet nul, options de transformation, stabilisation, tracking de perspective, approche de caméra, tracking de masques, tracking avec Moccha.
- Comprendre la couleur et savoir étalonner.

## QCM intermédiaire

### 11H - MODULE 3 : Maîtriser Photoshop et Illustrator

Ce module vous permettra d'acquérir des connaissances techniques nécessaires sur Photoshop et Illustrator pour mener à bien vos projets de Motion Design.

## **Maîtriser Photoshop**

- Découverte de l'interface : menus, outils, options
- Le principe de calques, couches et masques : création et manipulation des calques, spécificités et utilisation des couches, détournage et masquage avancé
- Les masques de fusion : utilisation, modification et options
- Les modes de fusion : compréhension et application
- Les calques de réglages : fondamentaux, couleur et cas particuliers
- Manipuler le texte : les fondamentaux, les tracés et formes
- Les outils de dessin vectoriel : création et modification de dessins de forme prédéfinis et personnalisés, options des outils de forme
- Les outils de retouche : utilisation et caractéristiques des outils Correcteur et Tampon
- Travailler en non destructif et optimiser ses projets avec les objets dynamiques : faire communiquer Photoshop et Illustrator, création et modification d'objets dynamique incorporés et liés, mise à jour toutes ses occurrences liées
- Gestion des couleurs et préparation des fichiers : choisir les bons formats de fichier et exporter

## **Les bases d'Illustrator**

- Découverte de l'interface : menus, outils, options
- Caractéristiques et différences des images bitmap et vectorielles
- Gestion des calques, des groupes et des couleurs : panneau Calques, déplacement d'un objet vers un autre calque, décomposition des éléments sur des calques distincts, consolidation de calques et de groupes.
- Gestion, utilisation et modification de la typographie : sélection de texte et racé de texte, modification de la couleur et de l'aspect des caractères, options de lissage, conversion de texte en texte vectorisé
- Transparence et modes de fusion : utilisation de masques d'opacité pour créer la transparence, comprendre et utiliser les modes de fusion.
- Utiliser et modifier les masques d'écrêtage : création d'un masque d'écrêtage pour un groupe ou un calque, modification de tracés à l'intérieur d'un ensemble d'écrêtage, etc.
- Maîtriser les courbes de Bézières et tracés avec l'outil plume : les outils et différentes options.
- Combiner des objets avec le Pathfinder : formes composées et tracés transparents
- Dégradés et filets de dégradés : création de dégradés et modification de la direction, du rayon ou de l'origine d'un dégradé, utilisation, modification et gestion de transparence des filets de dégradés
- Faire communiquer Illustrator et Photoshop

## **QCM intermédiaire**

## **135H - MODULE 4 : Exercices spécifiques à la création d'habillages motion graphic, de génériques et d'animations**

Il s'agit, ici, de mettre en pratique la somme des connaissances précédemment acquises. Cet ultime module vous permettra d'aborder, au travers de plus de 20 projets concrets, l'éventail des possibilités du Motion Design dans ces différents domaines d'application : film d'animation, packshot publicitaire, animation d'application, générique animé, teaser ou bande annonce, habillage tv et clip vidéo.

### **Concevoir, écrire et réaliser des projets de Motion Design**

- Ecriture d'un projet (scénario, storyboard)
- Création des illustrations vectorielles avec Illustrator
- Mise en page et création des typographies et d'éléments graphique avec Photoshop
- Maîtriser l'environnement 2D, 2,5D et 3D
- Techniques avancées de productions graphiques intégrant l'image animée
- Comprendre et maîtriser les notions de rythme et de transition
- Maîtriser la typographie en mouvement : caractéristiques du calque texte, styles et options avancées
- Les fondamentaux du design sonore et synchronisation des animations avec une musique
- Gestion de projets multiples avec prise en charge d'animations complexes nécessitant l'imbrication importante de compositions et calques
- Maîtriser les formats d'exportation et de diffusion : rendu vidéo (Media Encoder), compression, débits
- Optimiser son flux de travail et gestion des interactions entre les principaux logiciels de création numérique : After Effects, Photoshop, Illustrator, Element 3D, Cinema 4D et Cineware
- Comprendre et se servir des expressions pour les intégrer de façon pertinente dans ses projets d'animation
- Intégrer des effets à l'aide les meilleurs plugins pour créer des animations professionnelles et percutantes
- Concevoir des projets propres aux différents formats du motion design : publicité, générique, teaser, habillage tv, clip vidéo, web et application mobile
- Savoir présenter son travail de motion design...en motion design

## **94H - MODULE 5 : Environnement et création 3D**

Ce module aborde le motion Design 3D. Nous verrons d'abord Cineware, passerelle entre After Effects et Cinema 4D. C4D sera ensuite couvert pour vous permettre de mener des projets de motion design 3D complets.

### **Cineware : le pont entre After Effects et Cinema 4D**

- Tracking 3D dans After Effects.

- Exportation de After Effects à Cinema 4D.
- Tout Cineware.
- Création de texte 3D dans Cinema 4D.
- Création d'une animation dans Cinema 4D.
- Paramétrage des passes dans Cinema 4D pour compositing.
- Compositing avec multi passes dans After Effects.
- Utilisation de Particular (basique et facultatif).
- Création de textures basiques dans Cinema 4D.
- Création et paramétrage de lumières Cinema 4D

### **Masterclass Cinema 4D : modélisation, texturage, animation et rendu**

- Interface : menus, outils, interfaces prédéfinies, raccourcis, préférences, navigation
- Les gestionnaires et les calques : gestionnaire d'objet, viewport, gestionnaire d'attributs, gestionnaire de coordonnées, système de calques
- Sélectionner et manipuler les objets : déplacement et redimensionnement, grille et plan de travail, axes et magnétisme.
- Les bases de la modélisation : définition et principes de base de la modélisation, primitives, splines, nurbs, modélisation polygonale, les outils de déformation
- Les textures et matériaux : édition des matériaux, les différents canaux, les shaders, textures bitmap
- L'éclairage : les lumières et les principaux réglages, l'objet ciel, éclairage raytracing, illumination globale, matériaux luminescents et HDRI, etc.
- Le rendu : les réglages, caméra et profondeur de champ, rendu physique, export pour After Effects
- Les bases de l'animation : principes de base l'animation, animation de paramètres et de caméra, articulations
- L'animation dynamique : Mograph, cloneurs et effecteurs, Corps rigide et corps souple, simulateur de tissu, module Haïr.
- Les particules : émetteur de particules, Pyrocluster
- Projets : ateliers pratiques Cinema 4D.

### **QCM intermédiaire**

## **79H - MODULE 6 : Optimiser votre workflow avec Expressions et Plugins**

Ce module est dédié à la découverte de plugins, du système d'expressions et de tout plein d'astuces pour vous faire gagner du temps sur After Effects !

- Comprendre les expressions : différence et combinaisons entre expressions et parentage, théorie des opérations, expressions multi dimensionnelles, engrenages, mots clés et propriétés inaccessibles, les principales fonctions, conditions, etc.

- Optimiser votre utilisation d'After Effects avec 50 astuces workflow.
- Les effets de la suite Trapcode : 3D Stroke, Echospace, Horizon, Lux, Mir, Particular, Shine, Sound Keys, Starglow
- Newton et les simulations physique dynamiques
- Créer des connections entre calques, lumières ou formes géométriques avec Plexus
- Red Giant Universe : Blur, Generators, Distort, Glow, Noise, Toonit, Stylise, Transition, etc.
- La découverte de Stardust
- Atelier pratique pour découvrir Element 3D

## **QCM intermédiaire**

### **13H - MODULE 7 : Se Lancer en Freelance**

- Apprendre à se vendre
- Apprendre à définir ses tarifs
- comment chercher ses premiers clients
- Monter en gamme
- Se mettre dans l'esprit de l'entrepreneur

## **QCM intermédiaire**

### **1H - QCM GENERAL DE FIN DE PARCOURS**

Ce test final reprend l'intégralité des notions que vous devez avoir acquises pendant votre formation.

### **80H - PROJET PERSONNEL**

Créer votre propre demo reel, à partir des projets qui ont été abordés dans le parcours. La demo devra s'ouvrir sur votre identité graphique (Prénom Nom ou Pseudo, logo éventuel) et se terminer sur une écran de contact. La démo réel devra donc enchaîner les différents projets du parcours. Le choix du rythme, de la piste audio, cadrage etc. seront à justifier lors de votre oral.

### **PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL**

L'aboutissement de votre formation Motion Designer, passe par la présentation orale de votre projet professionnel.

## Public & Pré-requis

Tout public - Aucun pré-requis

## Objectifs de cette formation :

- Acquérir les bases du processus narratif séquentiel, du langage filmique, des techniques de montage.
- Comprendre et être autonome dans l'utilisation des principaux outils de création appliqué au Motion Design : création d'éléments graphiques, gestion de texte, utilisation de scénarii
- Maîtriser l'animation 2D et 3D, et d'effets vidéo complexes et professionnels en interaction avec l'audio
- Acquérir les bases du Sound Design
- Comprendre les enjeux des métiers du Motion Design
- Maîtriser les formats d'exportation et de diffusion
- Gérer des projets d'animation complexes
- Se lancer en freelance pour vivre de sa passion

## Méthodes pédagogiques

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permettent enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

## Un dispositif complet pour votre apprentissage

### Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

### Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémenter votre formation.



## Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

## Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

## Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coache pour vous faire avancer !

## Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement aborder. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.

## POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi [pro@tuto.com](mailto:pro@tuto.com)

Numéro de téléphone : 01 76 42 00 81 (du lundi au vendredi, de 9h à 12 et de 14h à 17h).

Prix d'un appel local à partir d'un poste fixe.

Ils nous font confiance

