



**Forum: [WIP] et travaux terminés**

**Topic: motion design**

**Subject: Re: motion design**

Posté par: ge0

Contribution le : 30/6/2015 17:45:01

Perso ce sont les trucs vintage que je trouve les plus intéressants. Au contraire, les trucs plus neutres (genre la télé qui éclate) manquent d'inspiration après moi. Et je préférerais mille fois voir ce que tu fais à la télé que l'esèce de M6 en 3D avec un shader miroir flottant mollement dans un décors qui a pas de sens. Les transitions TV des années 90 avaient bien plus de pêche que ce qu'on fait aujourd'hui après moi. Et la publicité aussi.

En tout cas tu ne devrais pas t'étonner que ça fasse kitch. Tes choix de couleurs, de sujets, d'iconographie sont clairement orientés. Si tu n'en avais pas conscience, c'est est le moment de te réveiller ;)

C'est pas grave pour une démo d'avoir un parti pris, en ce qui me concerne, c'est plutôt un point fort et je suis content de voir ça dans un book, mais il faut penser que dans le monde du travail tu dois être capable de changer d'axe et de t'adapter à ton sujet et aux goûts merdiques des clients qui sont obnubilés par l'imagerie d'Apple et ont une idée très floue de ce qui est "moderne" (genre pour eux la police Helvetica est moderne... elle a juste 60 ans mais c'est pas grave hein !). Je m'égare un peu mais en gros ce que je veux dire c'est que ça ne fait pas de mal de montrer aussi des choses que ton interlocuteur peut imaginer vendre à ses clients.