CE QU'IL FAUT RETENIR

Retour sur 10 réflexes d'utilisation à avoir

- 1. Soyez attentif au moment de définir la fréquence d'image d'un nouveau projet car c'est le seul paramètre que l'on ne peut plus modifier une fois le projet créé.
- 2. Pensez à activer le recueil des données au moment de votre première sauvegarde
- 3. Centrez les objets à leur création en réinitialisant leurs paramètres de position dans l'inspecteur, au bout de la ligne du paramètre, à côté du losange dédié au point-clé.

Propriétés	Comportements	Filtres	Groupe	1 /2		
Transformer						
Position						
x		-61	1,54 px 🔶	Réinitialiser le paramètre	••• ••	
Y			0 px 🔷			
Z			0 px 🔷	IMAGES CLÉS		
Rotation		•	0° 0	Afficher dans l'éditeur d'images clés		
▶ Échelle			100 %	Ajouter		
Déformer		o° Y	0° O		P 4	
▶ Point d'ancrage		0 px Y	0 px 🕓	Page precedente		
Fusion				Désactiver l'animation		
Opacité		v 10	0,0 % 🔷			
Mode de fusion	Mode de fusion Pass through 🗘			Ajouter un comportement de parametre		
Conserver l'opaci	té			Ajouter à l'habillage	>	
Ajoute du reflet			Oui 0	Publier		
Ombre portée						
Quatre angles						
Recadrer						
Synchronisation						

- 4. Assurez-vous d'avoir bien sélectionné dans la liste de calques, l'objet, filtre ou comportement dont vous souhaitez manipuler les paramètres dans l'inspecteur.
- 5. Nommez vos calques. Ça paraît toujours inutile lorsqu'il n'y en a pas beaucoup mais ça devient vite confus si on en prend pas le réflexe.
- 6. Dans Motion, X représente l'axe horizontal et Y représente l'axe vertical. En 2D, plus le calque est haut dans la liste, plus il apparaît devant dans le canevas.

7. N'hésitez pas à désactiver et réactiver les calques selon les étapes de votre processus. C'est souvent plus confortable.

8. Naviguez de point-clé en point-clé grâce aux flèches apparues à leur création. Le losange est jaune lorsque vous êtes pile sur un point-clé enregistré. Les valeurs d'un paramètre deviennent rouge dès qu'il y a au moins 1 point-clé d'enregistré sur ce paramètre.

х	97,83 px	≪ ⇒ ♦
Y	-0,87 px	& ≫ 🔶
Z	0 px	& ≫ 🔶

9. Soyez curieux ! Après la création ou l'import d'un objet, amusez-vous à modifier ses paramètres à la main pour voir ce qui se passe dans le canevas. Faîtes de même pour les paramètres de comportement ou de filtre. Cela vous donnera peut-être des idées d'animation.

10. La bibliothèque de Motion regorge d'éléments graphiques, animés ou pas. Aller se promener dans ses dossiers est toujours ludique et instructif.

