



Adobe After Effects

Module 1 - Présentation de l'interface

(si distanciel : vidéos > 11 min)

1-1 Présentation

Vidéo : [Qu'est-ce que le motion design ? Par Motion Plus Design.](#)

1-2 Quelques réglages de préférences

Préférences importantes :

- Enregistrement automatique : à intervalles réguliers
- Cache : reco disque externe (avec espace alloué)
- Aspect > luminosité

1-3 Découvrir l'interface et l'espace de travail

Espace de travail , 5 groupes de fonctions prépondérantes :

- En tête : Barre d'outils + options relatives à l'outil
- A gauche : Projet, effet
- En bas : montage : en bas + timeline
- Au centre : composition, plusieurs onglets possibles
- A droite : barre de panneaux supplémentaires (fenêtres actives ou non selon la préconfiguration)
> Mode d'affichage : double clic pour afficher et pour revenir (zoom, dezoom)

1-4 Organiser son espace de travail

Personnalisation de l'espace de travail :

- redimensionner avec les poignets
- fermer un panneau à partir de son menu
+ commandes spécifiques
- réorganiser l'affichage en drag & drop
- sortir le panneau en le faisant glisser (zones violettes)

En haut : 5 pré-réglages par défaut + menu

Enregistrer et rétablir l'espace avec "Petit écran" > puis le modifier ou le supprimer si besoin

Autres réglages en fonction d'une utilisation



Module 2 - Bases de l'animation dans After Effects

(si distanciel : vidéos > 21 min)

2-1 Projets & compositions

- Créer un projet au format natif .aep
- Un projet peut posséder plusieurs compositions
- Au sein de l'interface : 1 seul projet ouvert

2-2 Créer et paramétrer une composition

Créer une composition avec la commande "Créer une nouvelle composition"

- ou - Clic droit "Nouvelle composition"

- ou - Menu "Composition" (CTRL + N)

Pressets conseillés : passer par les paramètres prédéfinis correspondants aux standards vidéos

Pour du web : HDTV 720 29,97

Réglages : taille / cadence / durée / couleur de fond

Renommer en la sélectionnant puis touche entrée et renommer

2-3 Cadence d'animation et temporalité

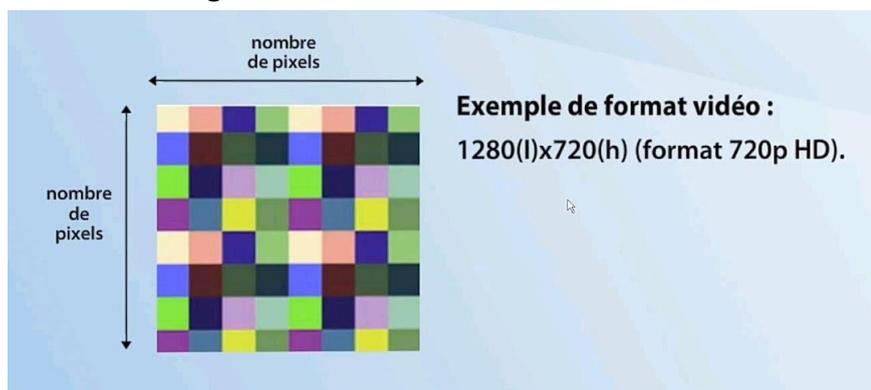
Paramètres de la compo avec clic droit

Normes de cadence différentes suivants les pays

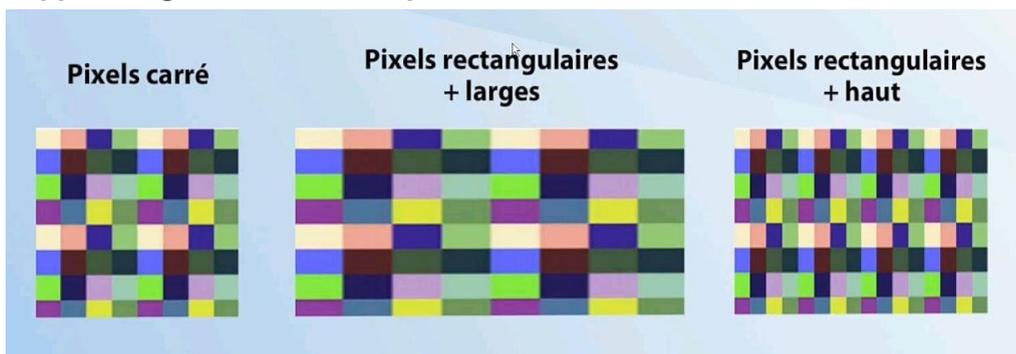
2-4 Comprendre les paramètres prédéfinis pour choisir un format de composition

Formats pixels carrés ou rectangulaires :

Formats d'image vidéos :

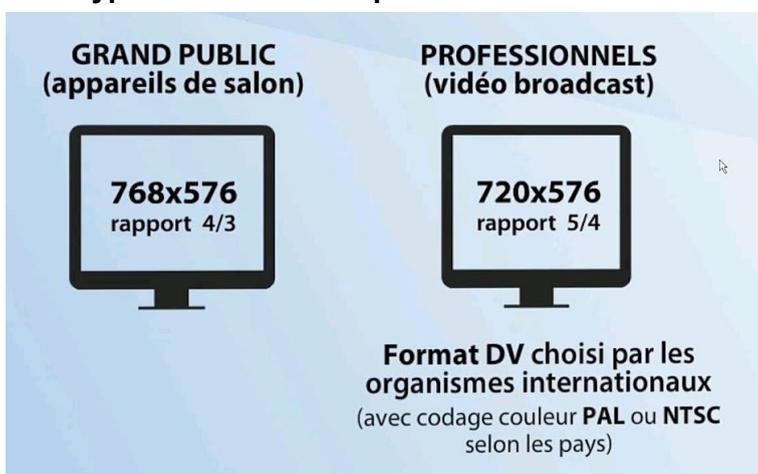


Rapport largeur/hauteur des pixels :



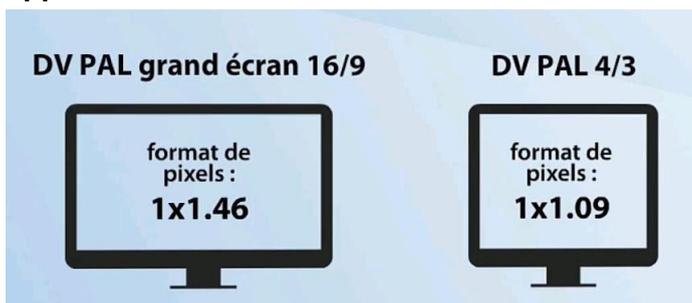
Nécessité qui est liée aux normes techniques internationales de diffusion des vidéos.

Deux types d'écrans au départ :



Normes résolution grand public VS professionnels

Apparition des écrans 16/9 :



La problématique de formats variables des pixels et des normes de diffusion qui diffèrent d'un pays à l'autre entraîne nécessairement une hétérogénéité des formats fixes & vidéos que l'on pourra utiliser dans After Effects.

Exemples. 3 formats :

1. HDTV 720 pixels carrés
2. DV PAL GRAND ECRAN 16/9
3. DV PAL 4/3



Intégration d'une image jpg basée sur des pixels carrés (4000x4000) : vinyl.jpg

(source : Pixabay-phonograph-record-3148686.jpg + Elephorm)

1. HTDV 720 : même métrage carré = ok
2. DV PAL 16/9 : écrasement en largeur proportionnel à la largeur des pixels (1x1,46)
3. DV PAL 4/3 : déformation moins importante car rapport plus petit (1x1,09)

Cette déformation est uniquement à l'affichage dans AE.

En haut à gauche, j'ai un aperçu du format de la diffusion finale (dans Projet) > restituion au bon format du métrage dans la vidéo.

Solution si gêne : dans la fenêtre "Composition" > "Activer la correction du format des pixels" (le faire pour chaque compo).

2-5 Résolution d'image et de vidéo

Formats de fichiers de base natifs et métrages utilisables au sein d'une composition After Effect.

Notions différentes du terme "résolution" selon le contexte de travail :

IMAGE POUR IMPRESSION	VIDÉO / infographie / films
	
La résolution désigne la densité linéaire des pixels sur une distance d'image et se mesure en pixels par pouce	La résolution concerne le format et la taille de l'image
Exemple : 300 dpi (300 points/pouce)	Exemple : 720p HD : 1280x720 1080 Full HD : 1920x1080

Si on travaille pour de l'impression : on parle de DPI.

Sur les écrans en vidéo et dans After Effects on ne parle plus de points par pouce, la résolution concerne le format et la taille de l'image > la définition en largeur / hauteur avec des formats de résolutions variables : 720p HD en 1280 x720 et des grandes résolution : full HD 1920 x1080.

Ce choix est primordial et ne doit surtout pas être laissé au hasard au moment de démarrer un nouveau projet.

Conseil : se poser la question de la finalité de votre animation.

Exemple projet de petites séquences animées pour les menus d'un DVD, travailler à la résolution finale d'exploitation (diffusion en Europe : format PAL et aux États-Unis :NTC).

Bien faire attention au ratio.

Pour une page web : résolution du support de diffusion, tout en prévoyant plus grand.

Exemple : demandé 320 x 240 > 640 par 480 au cas où.



Il est préférable de toujours utiliser une résolution full HD 1920 x108, plus confortable (de manière à pouvoir ensuite décliner à volonté dans d'autres formats).

Attention : travailler en full HD nécessite une image lourde, les calculs d'export et les transferts seront plus longs et demanderont plus de ressources (utilisation d'un ordinateur puissant).
+ avoir à disposition l'image HD ou travailler à base de graphisme vectoriel.

On peut régler au niveau de ce menu la résolution d'affichage du rendu dans la fenêtre composition (en fonction de la puissance de l'ordinateur et de la carte graphique).
On partira donc sur une résolution un quart un tiers au niveau de l'affichage, ou résolution intégrale.

2-6 Compositing et type de fichiers

Une animation After effect repose sur ce qu'on appelle le compositing : à savoir la mise en relation animée d'une hétérogénéité de médias (images fixes ou animés) ou déjà animés : comme des vidéos, des animations flash, des animations 3D, des textes, des fichiers audios; tout ça intégré pour produire un rendu vidéo final.

Principaux formats de métrages potentiellement utilisables :



Fichiers natifs Illustrator & Photoshop :



Fichier natif Animate +SWF compilé :

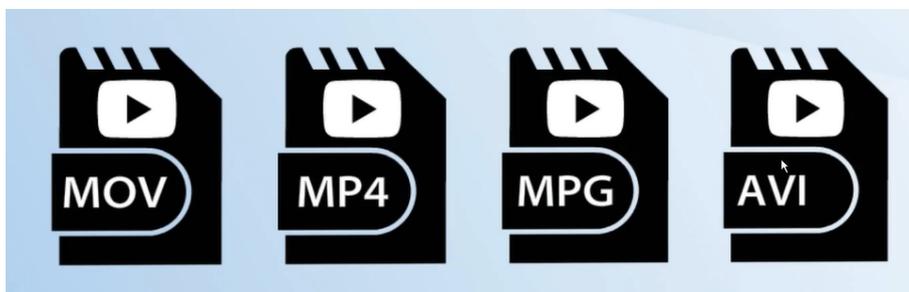
Le format animate vient d'un logiciel d'animation HTML5 et flash, déprécié pour le web, il reste intéressant en permettant d'utiliser dans AE les calques créés dans Animate et mettre à profit directement le format natif (ou bien utiliser le SWF compilé qui fonctionnera comme un métrage vidéo).

Fichier natif Maxon C4D :



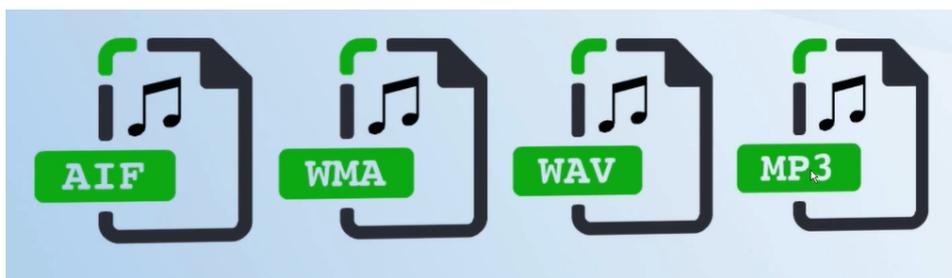
C4D est le format natif Maxon cinéma 4D et depuis 2013 le plugin Cineware permet de gérer des animations 3D créées dans cinéma 4D directement au sein de l'interface AE.

Formats vidéo :



Les formats vidéos les plus courants et tout type de format vidéo peuvent également être reconnus et importés dans les compositions.

Formats audio :

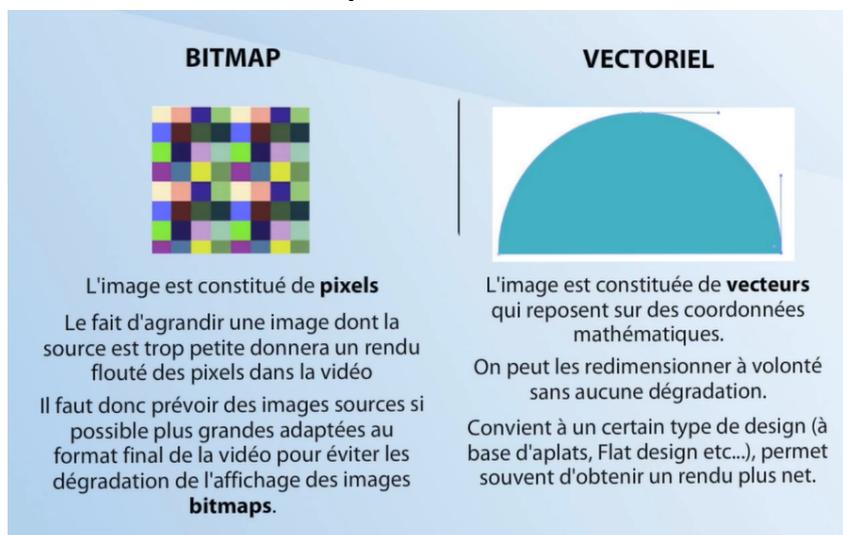


Les fichiers audio les plus courants pour sonoriser vos compositions.

NB : une animation AE pourra au final être exportée dans n'importe quel format vidéo existant (soit directement par le module de sortie After Effects soit par Adobe media encoder).

2-7 Bitmap & vectoriel

Notion de sources bitmap et vectorielles :



2 types d'images :

- les images bitmap à base de pixels : agrandissement = rendu flouté
- les images vectorielles (constituées de vecteurs reposant sur des coordonnées mathématiques) : aucune dégradation de l'affichage, par contre il faut savoir que les images vectorielles conviennent mieux à un certain type de design (comme le flat design : à base d'aplats de couleur). Il permet souvent d'obtenir un rendu plus net dans la vidéo finale.

Module 3 - Organisation et méthode de travail pour un projet

(si distanciel : vidéos > 17 min)

3.1. Importation de métrages simples

Ce n'est pas une importation à proprement parler mais une liaison des éléments importés. Les éléments vont rester à leur place d'origine sur le disque dur.

Conseil : définir un dossier dans le répertoire du projet dans lequel on rassemble au préalable les éléments à importer dans le projet.

NB : possibilité de rassembler les éléments à la fin du projet au moment de l'archivage.

Plusieurs manières d'importation :

(enregistrer le projet de manière à ce que le projet soit dans le même dossier que les éléments importés)



- 1^{ère} méthode :

Utiliser le Drag and drop /glisser déposer éléments par éléments

- ou -

en sélectionnant tous les éléments avec la CTRL enfoncée.

Avec cette solution je ne peux pas créer en même temps que l'importation une composition que je vais pouvoir faire avec la deuxième méthode.

- 2^{ème} méthode :

Double cliquer sur la fenêtre projet et passer par l'explorateur pour avoir à l'importation un certain nombre d'options supplémentaires d'importation.

Sélectionner les 3 éléments et cocher l'option "Créer une composition"

Définir si tous les éléments sont rassemblés dans une même composition

- ou -

plusieurs compositions (auquel cas on aura une composition qui contient chacun des éléments constitutifs).

Pour créer des compositions à partir des éléments on a toujours la possibilité de les intégrer dans une composition avec un clic droit "Nouvelle composition à partir de la sélection"

- ou -

en faisant glisser les éléments sur la fenêtre de montage (on revient à cette fenêtre) et on choisit "composition unique" ou "plusieurs compositions" dans cette fenêtre.

Choisir la durée de chacune des compositions (éventuellement une durée différente de la composition principale).

Autre solution si on a pas créé de composition à l'importation (s'est créé une composition vide) et on peut faire glisser ses éléments dans la composition.

Chaque calque correspond à un métrage dans la fenêtre projet.

3.2. Mettre à profit des fichiers PSD formatés

Les natifs Photoshop présentent l'intérêt en amont de pouvoir structurer le design d'un projet sur des calques et dans des groupes.

- Les calques Photoshop seront convertis en calques After Effects.
- Les dossiers seront convertis en pré-compositions.

Attention : il y a une différence d'importation entre l'import d'un PSD à la fois ou l'import de plusieurs PSD en même temps. Lors d'imports multiples : AE importe les .PSD sous forme de métrages écrasés; donc il vaut mieux faire un seul import à la fois.

Configuration d'importation lors de l'import d'un import PSD (fenêtre intermédiaire) :

- métrage : écrasé/fusionné



- composition :
> chaque métrage gardera la taille de la composition/plan de travail Photoshop.
Options :
garder les effets modifiables (cocher la case “Style de calques modifiables” pour récupérer les effets d’ombre portée par exemple)
- ou -
fusionner les styles dans un métrage (les écraser à l’importation).
- composition - conserver la taille des calques
> chaque élément est recadré sur le contenu du calque.

Ouverture via l’explorateur (plutôt qu’en Drag & Drop) avec > Importer le fichier : le choix des styles d’import se trouve directement dans la fenêtre de l’explorateur, cependant cela n’a pas grand intérêt vu qu’il me le propose après dans la fenêtre intermédiaire des options.

3.3. Mettre à profit des fichiers AI formatés

Pas de gestion des groupes de calques.

Structurer le design :

- en nommant les calques principaux
- en rendant indépendant chaque élément à animer de manière indépendante dans AE

Configuration d’importation :

- Métrage ou composition
Recadrage dans “Dimensions du métrage”

3.4. Interprétation des métrages

Procédure pour ré-évaluer la manière dont est rendu un métrage dans une composition. Il concerne seulement un métrage et pas une composition (au clic droit le menu est grisé car il est indisponible).

“Interpréter un métrage” : au clic droit sur un métrage

Options & réglages :

- transparence
“direct sans cache” *par défaut* : couche Alpha qui a servi pour déterminer la transparence
“ignorer” : plus de transparence
- option de format de pixels : possible adaptation du formats des pixels du métrage

3.5. Organisation dans la fenêtre projet

Il est conseillé d’organiser vos sources de médias.

Créer un nouveau dossier avec  ou clic droit “Nouveau dossier”.

Exemple : organisation par types de fichiers (AI, PNG, PSD, AUDIOS, VIDEOS, PRECOMPO)



3.6. Maquettage et story-board

“Comme pour tout projet multimédia, il est fortement conseillé pour une animation After effects, de traiter séparément la partie conception graphique de la partie animation. Même si AE offre dans sa barre d'outils certains outils de dessin (comme la plume ou les outils de forme) ce n'est pas la vocation première du logiciel de produire du graphisme. Il faudra nécessairement passer par un logiciel tiers comme Photoshop ou Illustrator (en fonction du type de graphismes souhaités) pour produire ce graphisme en amont. Par ailleurs, le fait de traiter sous la forme d'écran statique le design dans un 1^{er} temps est préférable pour traiter l'essentiel au niveau du design (c'est-à-dire le message, la visibilité, l'unité visuelle de l'ensemble, le choix des couleurs, le choix des typos, etc) sans avoir le parasitage des contraintes d'animations, c'est donc une phase très importante durant laquelle on va pouvoir avoir déjà des idées sur la manière dont on va animer les choses, sans que ce soit encore bien précis et on pourra de cette manière donné des indications un client à travers un storyboard pour lui permettre de se projeter un peu dans ce que sera l'animation.”

Exemple de storyboard réalisé dans Illustrator :

- utilisation des plans de travail afin d'isoler chaque étape du cheminement de l'animation
- ajout de petits commentaires (à l'attention du client) au niveau des intentions d'animation (exemple : mouvement de zoom avant, ambiance sonore). Plusieurs indications qui permettent au client de se projeter (dans ce que sera l'animation) et de valider ces choix d'animation en même temps qu'il valide le graphisme du projet.

Ce storyboard permet aussi de s'en servir dans la phase d'animation.

Il est généralement exporté dans différents formats :

- au format PNG : de manière à avoir une seule grosse image avec tous les écrans, toutes les étapes en vis-à-vis,
- au format PDF : de manière à voir les écrans indépendants et pouvoir avancer pas à pas dans les différentes étapes de conception de l'animation,
- sous forme de séquences PNG (images indépendantes) que vous pourrez importer comme modèles dans After Effects pour vous en servir comme repères pour positionner les éléments pendant la phase d'animation.

Module 4 - Gérer le montage avec les calques

(si distanciel : vidéos > 13 min)

4.1. Présentation de l'atelier Banner

Animation basée sur un fichier Photoshop formaté (avec tous les éléments dispatchés sur des calques indépendants) et importés sous forme de calques AE pour les animer.

4.2. Mise en place et présentation de la fenêtre de montage

Étape 1 : enregistrer le fichier

Étape 2 : importer les médias nécessaires

(fichier PSD formatés, avec option composition "Conserver les tailles de calque" + logo)



À ce stage on a :

- une composition principale (composition de l'animation)
- un dossier avec les métrages correspondants aux calques photoshop
- un logo animé

Étape 3 : ouvrir la composition principale

Les calques sont affichés par ordre d'empilement (en haut de la pile est au 1er plan au niveau de la fenêtre de composition).

Options d'affichage de la fenêtre montage :



3 pictos qui vont permettre d'ajouter des informations à la fenêtre

2^{ème} picto :

“agrandir ou réduire le panneau mode de fusion” : ajoute une colonne

3^{ème} picto :

“développer ou réduire les volets entrées/sorties/durée/extensions” : durées des calques des plages d'affichage pour chaque métrage (au départ par défaut tous les calques ont la même durée qui est la durée globale de la composition, après en fonction de l'organisation dans la timeline les durées ne seront pas les mêmes).

Ces informations ne sont pas tous les temps nécessaires et prennent de la place au niveau de l'écran, on peut donc activer dans un 1er temps seulement le 1er picto.

Étape 4 : définir la durée et le format

Dans les paramètres de composition une durée de base de 2 min a été allouée lors de la création automatique du fichier ainsi que des dimensions.

Colonnes de la fenêtre de montage :

- afficher/masquer
- verrouiller/déverrouiller
- mode solo : isoler un calque pour travailler dessus en masquant tout le reste
- mode discret : activer le mode pour l'ensemble de la fenêtre de montage puis retirer ensuite certains calques de l'affichage (désactiver le mode discret pour voir l'ensemble des calques).

4.3. Manipulations des calques

Possibilités :

- faire glisser un métrage dans montage au début (automatiquement si glissement dans la partie gauche de la fenêtre montage) ou plus loin dans la timeline (si glissement dans la partie droite de la fenêtre montage).
- switcher le nom des calques/sources en cliquant dessus.
- modifier son nom en le sélectionnant puis touche Entrée.

Remplacer un métrage/calque (modifier la liaison) :

1. Sélectionner le calque.



2. Glisser le métrage (de la fenêtre projet à la fenêtre montage) en tenant la touche ALT enfoncée.

Manipulations des plages d’affichage :

- Possibilité de déplacer à la souris tout une plage.
- Possibilité de modifier l’entrée et la sortie avec les poignées (par les extrémités) et redimensionner (moins pratique que les raccourcis quand la timeline est longue).
- Raccourcis (en étant positionné sur la timeline) :
 - pour ajouter un point d’entrée : ALT%
 - pour ajouter un point de sortie : ALT\$

4.4. Autres types de métrages disponibles au montage

- **Les solides :**
menu contextuel avec clic droit dans la fenêtre montage > Nouveau > Solide.
C’est un aplat de couleur (exemple : créer un fondu au noir, un fond, etc)
- **Les calques de forme** (en haut) : dessiner un rectangle
- **Les calques texte** (menu contextuel avec clic droit dans la fenêtre montage - ou - outil texte dans la barre d’outil du haut).

Module 5 - Animer sur les calques

(si distanciel : vidéos > 54 min)

5.1. Affichage de la fenêtre composition

“La fenêtre composition fonctionne de pair avec la fenêtre Montage vu qu’elle restitue l’affichage cumulée de tous les calques présents dans la fenêtre Montage. Pour y travailler plus facilement ont va être amené en permanence à zoomer/zoomer sur certaines parties de la composition.”

Zoomer/zoomer :

- menu déroulant (proposant différents niveaux de zoom)
- touches pour passer d’un niveau à l’autre ,(niveau arrière de zoom) ou : (zoomer sur la fenêtre Composition)
- molette de la souris (c’est le plus intuitif)
- outil zoom (Z) : par clique ou en sélectionnant une zone (ALT enfoncé pour zoomer)
- dans le menu de niveau de zoom :
 - “Ajuster” à l’espace disponible (raccourcis : MAJ touche supérieure ou inférieure)
 - “Ajuster jusqu’à 100%” (raccourci : touche inférieure)

5.2. Déplacement dans la Timeline (ligne de temps)

“Dans la fenêtre montage, la navigation dans la temporalité se fait à partir du curseur bleu qui est la tête de lecture. Il va lire les éléments dans le temps; le positionnement de la tête de lecture correspond donc à un instant T dans la temporalité.”

Navigation dans la timeline :





- Avec la souris
- CTRL (CMD sur Mac) + flèche gauche ou flèche droite
- CTRL MAJ + flèche gauche ou flèche droite : pour aller de 10 images en 10 images
- En bas à gauche de Montage mode de zoom à partir du curseur

5.3. Propriétés de calques

Dans la partie gauche de la fenêtre montage au niveau des différents métrages, on a la possibilité de **déployer les propriétés du calque** (à gauche d'un calque avec la petite flèche).

Ces propriétés sont différentes selon le type de métrage.

Exemple : Textes > Propriétés propres

Revenir à un affichage réduit (replier les propriétés) :

en sélectionnant tous les calques puis raccourci CTRL+A puis raccourci L pour tout replier

Afficher certaines propriétés seulement, avec les raccourcis pour :

- Position : P
- Rotation : R
- Opacité : T (*pense-bête : transparence*)
- Echelle : S (*pense-bête : scale*)

Afficher plusieurs propriétés : en maintenant la touche MAJ enfoncée.

5.4. Animer les propriétés de calques

Toutes les propriétés de calques sont animables.

Si le chronomètre est activé (bleu) alors l'animation est activée.

Cliquer sur le chronomètre pour activer une animation au point souhaité sur la timeline.

Automatiquement 2 images clés s'ajoutent.

Ce sera la base d'animation en créant des interpolations suivant les différentes valeurs des propriétés. Il faut donc une clé de départ et une clé d'arrivée.

Plusieurs méthodes :

1. Modifier la valeur d'une propriété manuellement avec un petit curseur au survol.
- ou -
 - Saisir la valeur : automatiquement cela crée une clé.
2. Manipuler l'élément par la fenêtre Composition, avec l'outil Sélection : redimensionnement de l'élément et donc de son échelle (touche SHIFT pour garder l'homothétie).



3. Ajouter une image clé avec la commande  du calque et sa propriété (à gauche).
4. Utilisation des raccourcis (avec le calque sélectionné) :
 - MAJ + ALT + S : insertion d'une clé sur « échelle »
 - MAJ + ALT + T : insertion d'une clé sur « opacité »
 - MAJ + ALT + R : insertion d'une clé sur « rotation »
 - MAJ + ALT + P : insertion d'une clé sur « position »

Appliquer une interpolation sur plusieurs calques : MAJ pour additionner la sélection.

Affichage & efficacité :

- Application sur tous les calques (tous les sélectionner) :
ALT + MAJ + T : mettre zéro à la valeur 0%.
- Pour afficher les calques qui contiennent une interpolation :
Raccourci U : affiche tous les calques qui possèdent des images clés.

5.5. Manipulation d'images clés

Exercice d'animation de texte et d'éléments :

- *Faire les animations de textes :*
 - *Échelle réduite (0) vers sa taille à 100%*
 - *Position : du bas vers le haut*
 - *Échelle inversée : 100 à 0%*
 - *Opacité simple : de 0 à 100*
- *Faire entrer les éléments dans le champ*
 - *Créer du réalisme avec des entrées aléatoires (déplacer les plages dans la timeline - ou - les clés)*

NB : si on supprime une image clé, son calque reprend la propriété de son état là où est positionnée la tête de lecture. *Exemple : si on supprime une image clé à 100% et que la précédente est à 0%, elle reste à 0%.*

Efficacité :

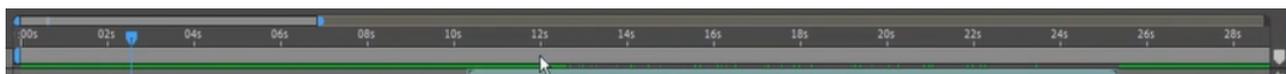
Souvent on a l'impression d'être sur une clé mais on ne l'est pas vraiment, pour être sûre que la tête de lecture soit bien positionnée au niveau de la clé, il faut utiliser le magnétisme.

Activer le magnétisme : avec la touche MAJ enfoncée, on s'assure que la tête de lecture soit bien positionnée.

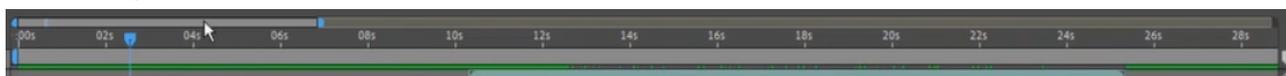
5.6. Prévisualisation d'une animation

A ce stade pour avancer efficacement, effectuer des prévisualisations pour visualiser le résultat des animations effectuées (voir la vitesse et le rendu).

Définir une zone temporelle : zone de travail (pour afficher une partie de l'animation seulement).



NB : à ne pas confondre avec la zone de zoom du scénario.



Agrandir / rétrécir la zone de prévisualisation :

1. Avec les poignées
 - Ou -
2. Avec le positionnement de la tête de lecture :
 - Raccourci B : point *in*, c'est le point d'entrée.
 - Raccourci N : point *out*, c'est le point de sortie.

Lancer la prévisualisation :

1. Avec le raccourci 0 (zéro)
 - Ou -
2. À droite, dans le panneau Prévisualisation, choisir l'option "Écran entier".
Raccourci : barre d'espace.

Mise en cache des éléments de l'animation :

Sous la zone de travail, la bande verte correspond à la mise en cache.

La 1^{ère} fois la zone est grise c'est que ces parties ne sont pas encore mises en cache, elles vont se mettre en cache pendant le déroulement de l'animation, cela créait un ralentissement du temps que la mise en cache se fasse correctement.

Si la mémoire est saturée et que ça bloque, voici une solution :

Dans le menu Édition > Purger > Toute la mémoire et le cache disque / toute la mémoire / seulement la mémoire de l'image.

5.7. Améliorer les interpolations

Accélération :

Accélérer les clés en "*stretchant*", maintenir la touche "ALT" enfoncée, cliquer sur la clé la plus avancée et sans relâcher déplacer vers la gauche.

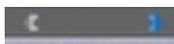
Ajouter du dynamisme : (pour modifier le côté trop linéaire)

Utiliser les lissage d'images clés :

Accélération/décélération > clic droit "Assistant d'images clés", il y a 3 modes de lissages :

- Lissage de vitesse (*général*) : raccourci F9
(à l'approche : *décélération* + à l'éloignement : *accélération*)
- Lissage à l'approche : raccourci MAJ + F9
(*décélération pour les images clés d'arrivée de l'animation*)
- lissage à l'éloignement : raccourci CTRL + MAJ + F9
(*accélération pour les images clés de départ de l'animation*)

On voit que les aspects des clés changent.



Copier les images clés de calque en calque :



Récupérer une animation avec les images clés d'un calque en copiant ces images clés, puis en les collant sur un autre calque.

5.8. Créer des pré-compositions

Pour faire une animation globale sur plusieurs éléments : englober des métrages dans une composition propre.

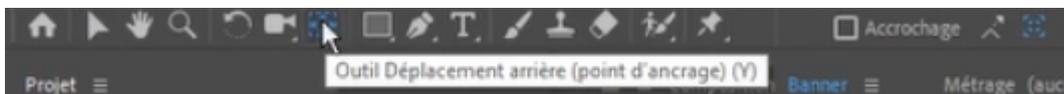
Grouper plusieurs éléments, en les englobant dans une précomposition :

- Sélectionner les calque souhaités
- raccourci CTRL + MAJ + C
- 2 options :
 - "Laisser les attributs dans ..."
lorsqu'il y a déjà des clés d'animations sur les calques, choisir cette option si on veut que les calques restent sur le nouveau métrage
 - "Transférer les attributs ..."
si l'on souhaite qu'ils soient englobés dans la pré-composition (c-a-d rester au niveau des claqués sur le montage interne de cette précomposition)
- Cocher "Régler la durée..."

NB : rentrer dans la précomposition en double cliquant dessus, ou agir sur toute la ligne de la précomposition en restant dans sa composition parente.

Point d'ancrage :

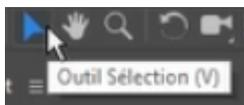
- Outil "Déplacement arrière" (Y) de la barre d'outils.



- Cocher "Accrochage" (pour bien positionner l'élément au centre).

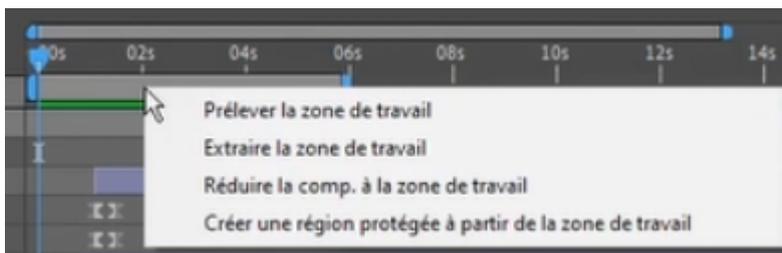


- Revenir sur l'outil "Sélection" avec le raccourci V.



5.9. Adapter la durée d'une composition

- Paramètres de composition (clic droit sur la composition) : modifier la durée
- Avec la zone de travail > clic droit : "Réduire la composition à la zone de travail".



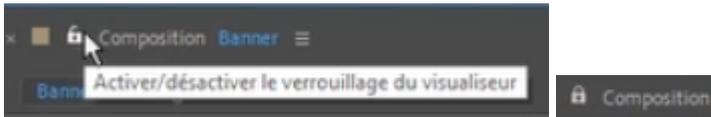
5.10. Aller plus loin dans l'utilisation des pré-compositions

- **Outil déplacement arrière (Y)** : pour déplacer la source interne de la précomposition (exemple : modifier le début de l'animation) par rapport à la composition principale.



- **Projection double** :

Dans la précomposition, il y a son affichage, si le cadenas est verrouillé dans la composition principale, une nouvelle fenêtre s'ouvrira pour afficher en vis-à-vis plusieurs compositions.



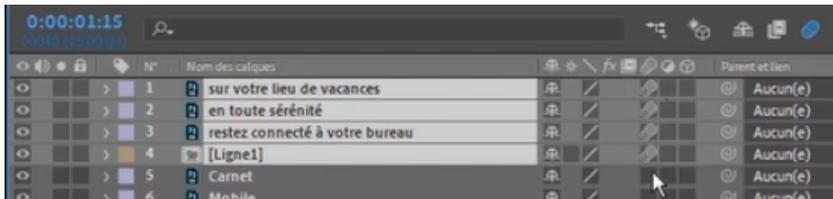
- Fermer des panneaux (onglets des compositions) :
Sur la composition principale, on peut faire un clic droit pour "Fermer les autres panneaux de montage".

5.11. Ajouter des flous de bougé

"Motion blur" en anglais signifie "flou de mouvement" : il sert à dynamiser les interpolations (pour modifier les éléments bien nets) en ajoutant un effet flouté.

Activation/désactivation : dans la colonne des calques .

Le bouton "Applique le flou de bougé aux calques dont l'option bougé est activée" est devenu bleu (il peut se désactiver).



Accentuation : dans les paramètres de composition, onglet "avancé", obturateur : valeur à augmenter.



Module 6 - Utiliser les masques

(si distanciel : vidéos > 11 min)

6.1. Création de masques à partir de tracés vectoriels

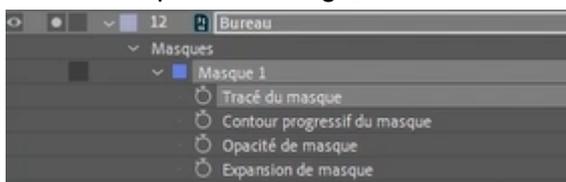
Utilisation des outils vectoriels de la barre d'outils en ayant sélectionné le calque à masquer au préalable :



- ou - dans Illustrator : copier, puis coller dans AE sur le calque à masquer.

6.2. Propriétés et transitions de masques

Dans le calque du métrage, une sélection "Masques" a été ajoutée.



Animation :

Tracé du masque (morphing)

Activer l'animation sur le tracé du masque :

Avec l'outil Sélection : désélectionner une 1^{ère} fois pour cliquer sur un des points vectoriels).

Transformation :

Double cliquer sur le masque pour le transformer globalement.

NB : vérifier si est actif (dans la fenêtre Composition) ce bouton sert à "Activer/désactiver la visibilité des traces de masques et de formes" (également au niveau de l'affichage, dans le menu "Afficher les contrôles du masque").

Les autres types d'animation :

- Contours progressif : forme diffusé
- Opacité du masque
- Expansion du masque : action de grossissement

6.3. Cumul de masques

Duplication de masque / métrage / composition :

sélectionner l'élément à dupliquer puis raccourci CTRL + D

NB : quand un lien de métrage est cassé : faire un clic droit sur le métrage avec lien rompu > "Remplacer le métrage" > fichier : etc



Module 7 - Utiliser des effets

(si distanciel : vidéos > 9 min)

7-1 Présentation et mise en place de l'atelier escargot

7-2 Utilité des effets

On l'applique directement sur un métrage ou via un calque d'effets.

Exemples : infinité de transformation, corrections de couleurs, détournage avec fond vert, etc.

7-3 Application d'effets

Méthode 1 : sur un métrage, clic droit : Effet > (choisir une catégorie) - ou - menu Effet

Méthode 2 : fenêtre montage : clic droit > Nouveau > Calque d'effets

Il y aura alors un cumul des effets appliqués à tous les calques en dessous.

Méthode 3 : dans le panneau à droite, ligne "Effets et paramètres prédéfinis"

Avantage : proposition d'un champ de recherche

Exemple : "Flou gaussien" ou "Ombre portée"

Application : sélectionner l'effet et le glisser sur le calque ou l'on souhaite l'appliquer.

La fenêtre "Effets" apparaît (à gauche, avec la fenêtre "Projet"), je peux alors régler ses valeurs (car généralement il est sur une valeur par défaut à zéro).

Il existe aussi les modes de fusion :

dans la fenêtre Montage > colonne "Mode" (à afficher au préalable via son bouton )

7-4 Autre exemple d'effets courant

L'ombre portée : clic droit > Effet > Perspective > Ombre portée (pas très logique dans le rangement, d'où l'avantage du champ de recherche) : puis je le fait glisser sur le calque & je règle dans la fenêtre "Effets" : la distance, le lissage, etc.

Module 8 - Aller plus loin avec les expressions

(si distanciel : vidéos > 14 min)

8-1 Animation des mouvements de l'escargot

Exercice :

1. Importer le fichier escargot.ai
2. Avant d'animer, positionner les points d'ancrage sur les 3 calques : avec l'outil "Y" (Déplacement arrière) & Accrochage : activé/désactivé.
3. Ajouter des clés d'échelle sur la tête et la queue, puis un lissage
Puis les secondes clés avec un étirement de la largeur à 140% (en désactivant l'homothétie > picto "chaîne" désactivé)



4. Dupliquer les 1^{ères} images clés (attention le CTRL + C / CTRL + V ici va dupliquer les calques) : répéter donc l'opération clé par clé.
5. Créer une 1^{ère} image clé de rotation sur le corp de l'escargot, puis un lissage sur la seconde et la 3^{ème} clé.
6. Configurer la valeur de rotation sur la seconde image clé à -20°
7. Créer une composition principale
8. Créer une animation de position de la pré composition escargot sur la composition principale : d'un point hors champ à gauche à un point hors champs à droite
9. Configurer la zone de travail à 5sec, puis "Réduire la composition à la zone de travail"
10. Créer une boucle "loop" pour que l'escargot ne s'anime pas qu'une fois :
on va utiliser une expression (bout de code)
Plusieurs solutions : création d'une loupe à l'intérieur de la pré-composition ou sur le métrage

8-2 Créer une boucle d'animation – méthode 1

1^{ère} méthode :

Ajouter un expression à tous les calques de l'escargot

- sur le corp : en maintenant la touche ALT enfoncée, cliquer sur le chronomètre de l'animation > les valeurs passent à zéro en rouge et un champ de saisie s'ouvre.
- Soit on connaît l'expression à ajouter, soit on passe par le menu "Langage d'expression" (picto rond play) > Property > loopOut(type...

Dans la timeline, on constate que le corps de l'escargot tourne en boucle.

- Faire de même pour la tête et la queue.

NB : on aurait pu copier coller dans le champ de l'expression le code.

8-3 Créer une boucle d'animation – méthode 2

Ajouter un expression à la pré-composition de l'escargot

Méthode préférable pour éviter plusieurs expressions - mais - dans certains cas très précis, on obtiendra ce qu'on veut au niveau du bouclage d'une animation qu'on ne pourrait pas obtenir avec cette méthode.

- Supprimer les expressions dans le champ saisi des calques de la pré-composition préalablement effectuée, en double cliquant dessus puis sélectionner et supprimer.
- Adapter la durée de la pré-composition de l'escargot à la durée de son animation :
Caler la zone de travail de la pré-composition : déplacer la tête de lecture à la fin de l'animation et ajouter avec "N" un point de sortie pour qu'elle englobe l'animation, puis clic droit sur la zone de travail "Réduire la composition à la zone de travail"
- L'étendue de la pré-compo escargot est donc réduit dans la composition principale : sélectionner le calque de la pré-compo, clic droit > Temps > "Activer le remappage temporelle" (CTRL + MAJ + T)

L'étendue de la plage a été allongée jusqu'à la fin de la timeline mais l'escargot disparaît : donc ALT clic sur le chrono, puis clic sur le bouton "rond play" > Property > loopOut(type...

Si bug (img qui saute au passage de la seconde clé du remappage temporel)

- *1^{ère} solution* : je recale la 2^{ème} clé du remappage temporel précisément (durée exacte de la pré compo concernée)



- 2^{ème} solution : j'avance d'une frame la 2^{ème} clé du remappage temporel
- 3^{ème} solution : j'applique un lissage sur les 2 images clés du remappage temporel
- 4^{ème} solution : dans la pré compo, j'allonge un peu chaque plage de chaque calque
- NB : vérifier si la cadence de la pré compo est la même que celle de la compo

Module 9 - Utiliser les trajectoires de mouvement

(si distanciel : vidéos > 15 min)

9-1 Trajectoire par défaut

Lorsqu'on applique une animation de position, on a une trajectoire (trait en pointillés) par défaut qui est créée.

On va pouvoir tirer les courbes de béziers pour modifier cette trajectoire et lui insuffler une tangente.

Pour qu'il suive la trajectoire du tracé, dans le menu "Calques" > Géométrie > Orientation automatique (CTRL + Alt + O) > "Orienter sur le chemin"

9-2 Trajectoire à partir d'un tracé

On peut récupérer un tracé via Illustrator.

Créer une 1^{ère} clé sur l'animation de position, la sélectionner, aller dans Illustrator (il faut que le tracé soit basé sur la même dimension que la composition pour qu'il soit à la bonne taille)

Copier puis avec la clé sélectionnée dans AE : coller.

Repasser par l'orientation géométrique pour "Orienter sur le chemin".

Si il n'y a pas de tracé disponible, on peut le dessiner directement dans AE.

Revenir en arrière pour supprimer le tracé importé.

Désélectionner tous les calques (sinon cela va être appliquer en tant que masque) en cliquant dans la fenêtre de montage sur le vide en dehors de tout calques.

Sélectionner l'outil tracé, pour rendre le fond transparent : cliquer sur le mot "fond" et sélectionner le "carré trait barré en oblique", on peut y mettre un contour pour la visibilité.

On a donc dessiné un calque de forme. A partir de ce calque de forme, récupérer le tracé, en accédant aux propriétés du calque de forme > Contenu > Forme 1 > Tracé 1 > Tracé.

Sélectionner ce tracé > CTRL + C (on peut masquer la trajectoire pour la garder au cas où).

Ajouter une clé de position et coller le tracé.

L'avantage est qu'on va pouvoir ajuster la vitesse de l'escargot en sélectionnant la fin de la trajectoire (on a deux img clés particulières pour le début et pour la fin et pour stretcher la vitesse de déplacement, on a juste à prendre la dernière clé et ajuster).

9-3 Récupérer et appliquer le tracé After Effect en tant que masque

Effet intéressant permettant de rajouter un suivi de la trajectoire afin de simuler une trace laissée par l'escargot.

On va utiliser un masque d'après le tracé de trajectoire.

Attention : difficulté de récupération du tracé pour l'appliquer en tant que masque.



Le copier coller ne va pas fonctionner, donc on va passer par Illustrator comme passerelle.
Le copier, le coller dans Illustrator, le copier à nouveau et le colle (il arrive qu'il le redimensionne par rapport à l'original, il faudra donc peut-être le redimensionner, s'aider des repères sur le 1^{er} et le dernier point de vecteur).

9-4 Suivi de trajectoire avec un effet trait

Création d'un masque Solid gris, puis coller le tracé (en tant que masque).

Clic droit sur le calque solid > Effet > Générer > Trait :

l'effet est ajouté dans "Effets".

Définir :

Chemin : le masque sur lequel le trait se base

Style de peinture : Afficher l'original

Épaisseur : créer la trace

Pour l'instant cette trace n'est pas animée, on va le faire avec début et fin.

Ici c'est la fin de la trace qu'on veut animer vu que l'escargot se déplace de gauche à droite.

Ajouter une clé au même endroit que le début de l'animation escargot et activer la propriété "Fin".

Se positionner ensuite sur la clé de fin de mouvement, et ajouter une nouvelle clé à "Fin" valeur 100%.

Enfin ajouter une opacité de 30% au trait, puis un effet de flou gaussien à 10 au calque.

Module 10 - Mettre à profit le parentage de calques et les calques 3D

(si distanciel : vidéos > 30 min)

10-1 Présentation de l'atelier Horloge

Objectif : mettre à profit les calques 3D en recréant le cadran de l'horloge avec les aiguilles indépendantes.

10-2 Mise en place des éléments de base

1. Enregistrer un projet nommé.
2. Créer une composition principale avec un format standard et une durée de 20 sec.
3. Importer les médias de base :
 - visuel : à redimensionner & à positionner en haut
 - cadran (format vectoriel avec calques indépendants correctement nommés) importé en composition et avec taille du calque (et non taille du document)



10-3 Séparation des aiguilles et du cadran en pré-compositions indépendantes

Séparer le cadran des aiguilles en dupliquant la pré compo, puis en faisant le ménage, c-a-d en gardant dans chaque pré compo que les éléments nécessaires.

- petit centre + aiguilles
- cadran & chiffre + centre

~~Je met des ombres sur le métrage des aiguilles.~~

10-4 Positionnement du cadran et des aiguilles en mode 3D

- Modifier les dimensions des éléments pour les positionner par-dessus le visuel de base.
- Activer le mode 3D (colonne "dessin cube") : des propriétés de transformations apparaissent : rotation x, y, z.
- **Rotation X et Y** : 15° (pour les 2 pré compo)
- **Echelle** : 26%
- Dessiner une ellipse pour masquer la partie du cadran supplémentaire.
+ mettre un contour progressif au masque de 15 (pour un meilleur rendu)

10-5 Relookage de la pré-composition Cadran

Modifier les couleurs du fond du cadran :

Faire glisser la photo du visuel de base pour avoir un exemple des couleurs.

Dupliquer le calque cadran pour en avoir 2 :

- un cadran fond gris clair
- un cadran gris foncé (ombre)

Remplir chacun des 2 cadrans avec la couleur appropriée :

en créant un effet : clic droit > Effet > générer > remplir : récupérer une couleur avec la pipette.

Créer un masque "demi lune" sur le cadran gris foncé, puis lui appliquer un contour progressif.

Ajouter 2 effets au calque "centre" :

- Estampage couleur :
Angle 0x+267°, Hauteur : 17, Contraste : 150, Part de l'original : 0%.
- Ombre portée :
Opacité : 30%, Direction : +99°, Distance : 18, Lissage : 23.

10-6 Relookage de la pré-composition Aiguilles

- Copier l'effet Estampage couleur
- Copier l'effet Ombre portée
- Réduire l'échelle du point central à 60%.
- Ajouter un effet ombre portée à la pré-compo Aiguilles :
Opacité : 40%, Distance : 78, lissage 112, direction 0x +88°.



10-7 Animation des aiguilles avec un parentage et une expression

Reculer les aiguilles pour qu'elles collent plus au cadran.

Dans la pré compo Aiguilles :

modifier les points d'ancrages des 2 aiguilles par rapport à l'axe central de l'horloge.

Parentage de propriété de calque :

L'aiguille des minutes va aller 60 plus vite que celle des heures.

- Activer la colonne "Parent et lien" (petit serpent).
- Cliquer sur le serpent de la propriété Rotation de l'aiguille minutes (sans lâcher) glisser jusqu'à la propriété rotation de l'aiguille des heures : le parentage est créé, la valeur passe en rouge car une expression a été créée.

Comprendre la syntaxe :

```
thisComp.layer("aiguille heures").transform.rotation
```

`thisComp` > le calque Aiguille minutes

`transform.rotation` > se base sur le `layer` "aiguille heures"

Agrémenter l'expression :

ajouter à la fin une multiplication : *60 (pavé numérique)

```
thisComp.layer("aiguille heures").transform.rotation*60
```

Pour avoir un tour complet, sur le calque "aiguille heures" :

activer Rotation 1ère clé : 0°, 2ème clé (à la fin de la compo) : 360°

10-8 Finition avec quelques effets

Modifier la netteté des 2 pré-compositions :

- Créer un nouveau > calque d'effet, renommer le "Vitre"
- puis ajouter : Effet > Netteté > CC Cross Blur (valeurs Radius X : 4, Y :1)
- puis ajouter : Effet > Esthétiques > Lueur diffuse (Rayon : 240, Seuil 89%)

Ajouter un masque avec l'outil forme (flèche de sélection pour adapter) + contour progressif à 5

Module 11 - Atelier avancé : Illicojob / aller plus loin dans l'animation

(en distanciel : vidéos > 1h53min)

11-1 Présentation de l'atelier

11-2 Présentation du fichier PSD formaté

Rendre disponible les sources au format maximum pour avoir un rendu en hd.



11-3 Importation et mise en place de base

Enregistrement du projet.

Import des médias et organisation des éléments par groupes.

NB : Raccourci) pour passer en mode plein écran.

11-4 Formatage d'une précomposition storyboard et utilisation comme modèle

Formater un story board pour l'utiliser comme modèle :

Avoir une pré compo Story board :

- sur ses calques : ajouter des points d'entrée et de sortie pour répartir les modèles sur la timeline.
- clic droit > Instant > Geler l'image : une clé de remappage temporelle apparaît
Supprimer cette clé et en faire une autre à chaque étape.

~~11-5 Animation 1 : zoom sur la caisse~~

11-6 Animation 2 : glissement du tapis dans la composition Caisse

Verrouiller une composition principale pour voir une pré compo et pouvoir l'adapter en fonction de sa Composition principale. Ouvrir la pré compo pour avoir la fenêtre composition en 2 parties.

11-7 Animation 3 : caler des pauses sur le glissement du tapis

Mettre des pause en ajoutant des clés de positions :

- maintenir la clé :
(Ctrl Maj Alt) ou clic droit > Maintiens des images clés
La clé change d'aspect pour un demi losange
- réinitialiser la clé : Ctrl clic sur une clé maintenue pour la réinitialiser.

~~11-8 Animation 4 : glissement des étiquettes sur le tapis~~

~~11-9 Préparation de la pré-composition bras avant animation~~

~~11-10 Animation 5 : animation du bras 1 qui saisit une étiquette~~

11-11 Animation 6 : morphing de la fermeture de la main avec outil marionnette

Outil marionnette  : des propriétés s'ajoutent au calque

- ajouter les points avec l'outils (sur les endroits à animer)

Utiliser une opacité pour voir la différence entre la base souhaitée et les modifications appliquées avec l'outil marionnette.

- Marionnette propriétés > Filet 1 : déplacer les points



Sous-outil marionnette avancée : ajouter des points pour affiner, les faire pivoter, jouer sur l'échelle et les déplacer.

Sous-outil Coin de recouvrement d'une marionnette : ajouter des zones à forcer en 1^{er} plan.

Rappel : stretcher une animation en sélectionnant toutes les clé puis maintenir Alt et déplacer les clé pour accélérer un mouvement.

On termine un morphing en mettant un point de sortie sur le calque marionnette et on affiche l'image réel d'arrivée.

~~11-12 Animation 7 : Amélioration de l'animation avec ajout d'une ombre portée~~

~~11-13 Création des bras 2 et 3 (Par duplication du bras 1)~~

~~11-14 Animation 7 : animation des étiquettes pendant la sortie du bras~~

Atelier en classe virtuelle, notes effectuées par les apprenants.

11-15 Animation 8 : amélioration avec des ombres

11-16 Animation 9 : zoom de la caisse vers sa position finale

11-17 ASTUCE : Accélérer globalement la vitesse de la partie 1 de l'animation

11-18 Animation 10 : animation du logo vectoriel

11-19 Animation 11 : Présentation des propriétés de calques textes, ajout d'un chemin

11-20 Animation 11 : animation de la première phrase du slogan sur les propriétés de texte

11-21 Animation 11 : animation de la deuxième phrase à partir des animations prédéfinies

11-22 Créer un fondu au noir en entrée et sortie d'animation

11-23 Créer un étalonnage

11-24 Créer un vignettage

Module 12 - Sonoriser une animation

(si distanciel : vidéo > 9 min)

12-1 Utilisation de fichiers audio pour sonoriser l'atelier Illicojob

Valeur de base : 0dB

Niveau audio non perspective à l'oreille : -30/-50dB



Le signal affiche le spectre audio

“Shunt” : progression du niveau audio

Ajouter une clé au début, lisser (F9), puis une seconde clé.

Ajouter la valeur négative sur la 1ère clé

Shun de sortie : je copie/colle les clés et j'inverse les images clés avec un cliquer droit “Assistant d'image clé” < “Inverser les images clés”

Alt+% : insertion d'un point in sur un calque de la timeline

Alt+\$: insertion d'un point out sur un calque de la timeline

Repères avec des marqueurs :

(soit à droite de la session montage pour mettre des repères numérotés) soit le raccourci (*) > si

aucun cas n'est sélectionné je rajoute un marqueur dans la tête de la fenêtre de montage sinon sur le calque

Ces points de repères permettent ensuite de caler les éléments plus facilement

Module 13 - Initiation à l'environnement 3D

(si distanciel : vidéos > 45 min)

13-1 Présentation de l'atelier carte 3D

Comment ajouter une caméra et la manipuler, ajouter des éclairages.

13-2 Mise en place des éléments et organisation dans la fenêtre projet

J'enregistre un nouveau projet “cartes-3D”

J'importe les médias (Verso, rectos x 3)

Je crée une compo principale HDTV 720 25 (durée 20s).

Je crée une 1ère pré compo à partir des métrages Verso & Recto1 (durée 4s) nommée “Roi”.

Je modifie les dimensions de cette pré compo à 1000x1600.

13-3 Création d'une première carte animée en mode 3D

Pour mon animation je vais avoir besoin de 3 calques.

Dupliquer le calque “Recto1”, puis les nommer :

- Recto fin
- Recto début

Renommer le calque “Verso” en “Verso milieu” que je place au milieu.

Ajouter :

- sur le calque “Recto début” un point de sortie (Alt \$) à 1sec.
- sur le calque “Verso milieu” un point d'entrée (Alt %) à 1sec et un point de sortie à 3sec
- sur le calque “Recto fin” un point d'entrée à 3sec.



J'active la 3D sur les 3 calques.

Ajouter 2 clés de "Rotation Y" sur chaque calque :

- sur "Recto début" à 0sec (valeur : 0°) & 1sec (valeur : 90°)
- sur "Verso milieu" à 1sec (valeur : 90°) & 3sec (valeur : 270°)
- sur "Recto fin" à 3sec (valeur : 270°) & 4sec (valeur 360°).

J'ajoute des lissages à l'éloignement au début des mouvements (CTRL+Maj+F9), puis des lissages à l'approche à la fin des mouvements (Maj+F9).

- ou -

Ajouter une interpolation Bézier auto (avec CTRL clic sur l'image clé) :

L'interpolation Bézier auto crée un taux de changement fluide au niveau d'une image clé.

Dans certains cas, l'interpolation spatiale Bézier auto pour les images clés de position peut engendrer un mouvement de va-et-vient.

Dans la compo principale : glisser la pré compo Roi, puis redimensionner cette dernière (échelle 30%) pour qu'on la voit entièrement.

NB :

Pour annuler un lissage : CTRL clic sur une image clé.

Inverser des images clés : clic droit > Assistant d'image clé > Inverser les images clés.

13-4 Création d'une boucle sur l'animation

Créer une boucle avec la méthode n°2 :

- Ajout d'un remappage temporelle : CTRL + MAJ + T sur le calque Roi
- Allonger la plage du calque Roi jusqu'à la fin de la time-line
- En maintenant la touche ALT enfoncée, cliquer sur le chronomètre de l'animation (les valeurs passent à zéro en rouge)
- Cliquer sur (picto rond play) > Property > loopOut(type...

Si bug (img qui saute au passage de la seconde clé du remappage temporel)

- 1ère solution : je recale la 2ème clé du remappage temporel précisément (durée exacte de la pré compo concernée)
- 2ème solution : j'avance d'une frame la 2ème clé du remappage temporel
- 3ème solution : j'applique un lissage sur les 2 images clés du remappage temporel
- 4ème solution : dans la pré compo "Roi", j'allonge un peu chaque plage de chaque calque
- NB : vérifier si la cadence de la pré compo est la même que celle de la compo

13-5 Création des pré-compositions des autres cartes sur le modèle de la première

Je dupliquer (CTRL+D) dans la fenêtre projet la pré compo "Roi" 2 fois, que je renomme : "Reine" & "As".

Dans la pré compo "Reine", je vais intervertir les visuels Roi et Reine, pour cela :



sélectionner le calque et faire glisser le métrage “Recto2” (en maintenant Alt enfoncé) sur les calques “Recto début” et “Recto fin”.

Je procède de la même manière pour l’as.

Dans la compo principale, je duplique le calque “Roi” 2 fois et je remplace les pré compo par celle de l’As et celle de la Reine.

NB : Maintenir CTRL enfoncé permet d’être plus précis lors d’une redimension.

Décaler les 2 cartes pour les disposer à gauche et à droite du Roi.

Créer une hétérogénéité en décalant les plages de chacun des calques animés pour que les cartes ne tournent pas en même temps.

13-6 Manipuler un calque 3D dans l'environnement 3D

Objectif suivant : ajouter une caméra 3D et un éclairage pour dynamiser l’animation 3D.
(Différent du logiciel intégré dans AE > Fichier : nouveau Fichier MAXON CINEMA 4D...)

J’active la 3D sur les 3 calques de la compo principale.

Cela active :

- la propriété Orientation (3 valeurs). Cette propriété joue sur la perspective, en modifiant la rotation de l’objet par rapport à l’environnement 3D (contrairement aux rotations qui permettent d’agir sur l’objet lui-même).
- l’axe Z de la propriété Position.

Outil sélection : manipulation de l’objet avec les flèches correspondant aux 3 axes :

- *bleu > axe Z,*
- *verte > axe Y,*
- *rouge > axe X.*

Outil Rotation : modification des valeurs de la propriété Orientation.

13-7 Disposer les 3 cartes dans la profondeur

En bas de la fenêtre Composition, définir une vue caméra : Haut dans le “Menu Vue 3D”.



Je fais glisser les cartes As et Reine vers le fond en quinconce.

13-8 Utiliser une caméra

Ajouter une caméra : Menu Calque > Nouveau > Caméra...



Paramètres de la caméra :

NB : Paramètre prédéfini : 50mm > c'est la focale (objectif par défaut de la plupart des appareils photos).

Un calque "Caméra 1" a été ajouté.

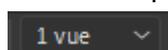
Angle de vue :

Dans la fenêtre composition, il y a le choix de l'angle de vue :

les vues de base (haut, bas, gauche, droite, devant, derrière) ou celle de ma nouvelle caméra.

Nombre de vue :

Il est aussi possible d'ajouter plusieurs vues : 1, 2 ou 4 (par défaut : 1 vue).



13-9 Animer la caméra - Méthode 1

Activer 2 vues : à gauche vue Haut, à droite vue Caméra 1.

Scénario :

1. Zoom avant sur la carte du Roi, pause
2. Direction vers la carte de gauche (l'As), pause
3. Revenir sur le Roi, , pause
4. Direction vers la carte de droite (la Reine), pivoter
5. Revenir à la position de départ.

Temporalité du scénario :

- 1s : créer 2 images sur Point ciblé & Position.
 - Modifier le Point ciblé (insuffler des directions à la caméra) en le plaçant au centre du triangle.
- 2s : avancer la caméra en la déplaçant et ajuster le point ciblé devant le carte du Roi.
- 4s : ajouter 2 clés (pour créer une pause)
- 5s : avancer la caméra et déplacer le point ciblé vers la carte de gauche (l'As)
- 7s : ajouter 2 clés (pour créer une pause)
- 8s : revenir au stade de l'animation présente à 4sec (*en copiant les 2 images clés présentent à 4 sec sur la time-line, puis en les collant avec la tête de lecture placée à 8sec*)
- 9s : ajouter 2 clés (pour créer une pause)
- 10s :
 - déplacer le Point ciblé vers la carte de droite (la Reine)
 - approcher la caméra
 - créer une image clé sur Rotation Z (valeur : 0°)
- 12s : ajout d'une image clé Rotation Z (valeur : 90°)
- 14s : revenir au stade de l'animation présente à 10sec (*en copiant les 3 images clés présentent à 10 sec sur la time-line, puis en les collant avec la tête de lecture placée à 14sec*)



- 16s : revenir à la position de départ (*en copiant les 2 images clés présentent à 1 sec sur la time-line, puis en les collant avec la tête de lecture placée à 16sec*)

Fluidifier le mouvement en ajoutant un lissage (F9) sur toutes les images clés de l'animation.

~~13-10 Animer la caméra – Méthode 2 (avec l'outil caméra unifiée)~~

Ancienne version de AE (2020)

Outil plus intuitif mais plus complexe sur le mouvement global.

Outil caméra unifiée avec sous-outils disponibles (raccourci C) :

- Caméra orbite arrière : faire pivoter la caméra librement sur tous les axes
- Approche X, Y : déplacer la caméra dans tous les sens.
- Approche Z : se déplacer sur l'axe Z.

13-11 Ajouter une animation de lumière

Ajouter un spot de lumière: Menu Calque > Nouveau > Lumière...

Un calque "Spot Lumière 1" a été ajouté.

Paramètres de lumières :

- Type de lumière : concentrée
- Couleur : #F4F7DB
- Intensité : 100%
- Angle : 150°
- Contours progressif du cône : 100 %
- Projeter une ombre : activer/désactiver

Possibilité de passer sur 4 vues pour l'orienter.

Déplacer son point ciblé (pour agrandir le champ d'éclairage) et sa position.

Module 14 - Exportation, publication

(si distanciel : vidéos > 8 min)

14-1 Gérer les rendus par le module d'export AE

Pratique dans certains cas, il présente l'inconvénient :

- de ne pas permettre d'exporter dans tous les formats
- de ne pas proposer de preset de publication vidéo (possible dans Adobe media encoder)

Pour ajouter une composition à ce module de sortie :

- être dans la fenêtre de montage sur la composition
- passer par le menu composition : ajouter à la file d'attente de rendu (Ctrl M)



Ma composition est ajoutée à la file d'attente. Dans cette file d'attente on peut :

- cumuler des rendus,
- préparer plusieurs rendu,
- lancer les rendus en même temps les uns après les autres

On garde dans la file d'attente les rendus que l'on a effectués.

- "État terminé" ou "en file d'attente"

Une fois que j'ai fait un rendu, le fait de l'avoir encore dans la file d'attente me permet de repartir de ce dernier pour modifier certaines choses.

> Pour ça "sélectionner le rendu qui a déjà été terminé" : Ctrl D (faire une copie pour pouvoir le modifier)

Au niveau des paramètres de rendu "menu paramètres de rendu" (petite flèche) :

- choisir un preset de rendu (généralement un rendu optimal)
- modifier : la résolution, la qualité

On a ensuite le module de sortie, choisir le format d'export :

- avi,
- quicktime,
- séquence images fixes

NB : Si on veut du MP4 > Adobe media encoder

Autres menus intéressants : menu couches (transparence : cocher RVB + Alpha)

Enfin définir le nom et l'emplacement, puis lancer le rendu avec le bouton "Rendu".

14-2 Préférer gérer tous les formats vidéos dans Adobe Media Encoder

Publier des vidéos AE en passant directement par Adobe Media Encoder : en faisant l'impasse sur le module de sortie AE.

Avantage n°1 : dans Adobe Media Encoder, on peut placer directement en file d'attente le fichier natif AE.

NB : généralement cette fenêtre met un certain temps à proposer le choix de composition.

Dans la fenêtre "Importer After Effects Composition" : l'arborescence du projet AE s'affiche, on y retrouve toutes les compositions qui sont présentes dans ce projet.

2 possibilités :

- prendre la composition principale,
- prendre n'importe quelle autre pré-composition (pour faire un rendu plus précis sur une pré-composition définie).

NB : automatiquement c'est le dernier format vidéo utilisé et le dernier style d'export qui sont appliqués.



Avantage n°2 : dans la fenêtre de préconfiguration, de multiples formats sont proposés en fonction de l'utilisation souhaitée.

Exemples :

- Pour le H264 dédié au web : les réglages les plus courants
- Pour les réseaux sociaux : catégorie avec des presets spécifiquement prévus pour Facebook, Twitter, Vimeo, YouTube, etc (et ainsi être sûre d'avoir fait des réglages qui conviennent bien au type de publication).

Avantage n°3 : dans la file d'attente, réaliser plusieurs rendus en même temps pour une même composition, cela permet d'effectuer à la fin d'un projet en un seul coup tous les rendus pour les livrables d'un projet au client.

Efficacité : faire une mise dans la file d'attente du fichier natif et cumuler des rendus avec le raccourci CTRL D.

Après avoir dupliqué le rendu dans la file d'attente, faire un glisser déposer des réglages proposés dans la liste "explorateur de préconfiguration".

Exemple : 3 rendus H264 High Quality :

- 720p
- 1080p (full HD)
- 2160p 4K

Les rendus se lancent tous ensemble : d'où l'intérêt d'utiliser ce logiciel très performant plutôt que de passer par le module de sortie AE.

Module 15 - Archivage

(si distanciel : vidéos > 5 min)

15-1 Gérer les dépendances en fin de projet

La **procédure d'archivage** d'un projet AE n'est **pas à négliger** en fin de projet pour ne pas se retrouver avec des surprises si les gestions de dépendances ont été disséminées à plusieurs endroits de stockage. *Par exemple, si entre temps les métrages ont été rangés ou supprimés, les liens seront cassés. Pour éviter ce genre de problèmes ont va effectuer la gestion des dépendances avant l'archivage du projet.*

Procédure en plusieurs étapes :

Ouvrir le projet, puis dans le menu "Fichier" > "Dépendances" :

1. Consolider tout le métrage : pour supprimer les doublons (si un fichier a été importé plusieurs fois dans la fenêtre projet).
2. Supprimer le métrage inutilisé : faire le ménage si un métrage est présent dans la fenêtre projet mais qu'il n'est pas utilisé dans le projet.
3. Réduire le projet : *demande d'avoir sélectionné une composition au préalable* pour supprimer tout ce qui n'est pas relié à une composition précise dans la fenêtre projet.



- Rassembler les fichiers : c'est l'étape finale qui sert à créer un nouveau projet avec des liaisons vers des métrages eux-même importés dans le dossier d'archivage. Enregistrer le projet, puis dans le dossier du projet, nommer le nom du fichier : exemple "Archivage" et cliquer sur "Enregistrer".

AE ouvre le dossier qui a été produit avec :

- un dossier (*Metrage*) avec tous les métrages utilisés correctement rangés
- un fichier source *.aep* avec les liaisons qui envoi vers les fichiers du dossier (*Metrage*)
- un compte rendu de ce qui a été archivé