WEB VIDÉO - OUTIL D'ART VISUEL - MOTION DESIGN

Objectifs :

Principes de base de l'animation et du motion design, de la réalisation de story-board, de la réalisation d'éléments graphiques et/ou animés pour une intégration sur une interface web et mobile

>> compétences techniques sur les logiciels Adobe After-effects et Illustrator

Compétences à acquérir :

- > Utiliser une animation de façon visuellement cohérente
- Maîtrise des principes de base du storyboarding
- Utiliser un logiciel d'animations visuels
- Réalisation d'un projet individuel à partir d'un cas fictif (voir sujet en annexe) Résultats attendus :
 - Storyboard réalisé
 - Création d'une animation visuelle
 - Création d'effets visuels

>> Un site web est disponible avec les tutoriels vidéos et le cours écrit :

https://www.poasson.com/enseignement-superieur-bts-licence-master-ingenierie-deformation/

- Partie motion-design, vidéo et effets spéciaux
- Partie Illustrator

$\boldsymbol{I}/$ Les 12 principes de base de l'animation :

https://mappingmotion.com/les-12-principes-danimation/

- 1/ compression et étirement
- 2/ anticipation
- 3/ mise en scène
- 4/ toute l'action d'un coup / partie par partie
- 5/ Continuité du mouvement initial et Chevauchement de deux mouvements consécutifs
- 6/ Ralentissement en début et en fin de mouvement (Amorti)
- 7/ Trajectoire arquée
- 8/ Ralentissement en début et en fin de mouvement (Amorti)
- 9/ Cohérence physique / Cohérence théâtrale
- 10/ Exagération
- 11/ Dessin en Volume
- 12/Charisme

${\bf II}/$ EXPLOITATION D'ADOBE AFTER-EFFECTS 2020 POUR LA REALISATION D'ANIMATIONS ET D'EFFETS SPECIAUX D'UN CLIP

- ➤ Logiciel :
 - Mise en place de l'environnement de travail
 - o Composantes du projet

- La timeline et les couches
- Les effets
 - >> système de rendu : formats

>> Méthodologie : réaliser des animations et comprendre les fonctionnalités du logiciel au travers d'un travail en pas à pas. Ce travail se base sur des tutoriels existants et marque comment s'approprier les fonctions du logiciel et les adapter à un travail créatif personnel ou professionnel.

>> Présentation de l'interface du logiciel et de ses composantes >> Raccourcis clavier du logiciel :

https://helpx.adobe.com/fr/after-effects/user-guide.html/fr/after-effects/using/keyboardshortcuts-reference.ug.html



- Calques : accès aux effets appliqués aux calques et aux modes de fusion
- Time-line : accès au curseur et aux imagesclés

1/ REALISATION D'UN GENERIQUE EN MOTION DESIGN : GRAPHISME, TYPOGRAPHIE ET MOUVEMENT : Tutoriel vidéo : <u>http://festival-avc.com/videos/generique-collectif-avc.mp4</u> / Générique à réaliser : <u>http://festival-avc.com/videos/generique-collectif-avc-realise.mp4</u>

A/ CRÉATION D'UN FICHIER AFTER-EFFECTS :

- > Pour créer un nouveau fichier utiliser l'onglet fichier > nouveau > nouveau projet
- Pour créer une nouvelle composition, utiliser l'onglet composition > nouvelle composition

Paramètres de composition
Nom de la composition : Composition 1
Simple Avancé Rendu 3D
Paramètre prédéfini : 🛛 HDTV 1080 25 🛛 🗸 🗍 🗐
Largeur : 1920 px Verrouiller le format de l'image au 16:9 (1,78) Hauteur : 1080 px
Format des pixels : Pixels carrés Format des images : 16:9 (1,78)
Cadence : 25 · images par seconde Image compensée ·
Résolution : Intégrale ~ 1920 x 1080, 7,9 Mo par image 8 bpc
Code temporel initial : 0:00:00:00 = 0:00:00:00 Base 25
Durée : 0:00:30:00 = 0:00:30:00 Base 25
Couleur d'arrière-plan : 🥒 Noir
Prévisualisation Annuler OK

Composition > paramètres de la composition pour modifier la configuration précédemment exécutée / Enregistrer régulièrement : fichier > enregistrer

B/ CRÉER LES ÉLÉMENTS TYPOGRAPHIQUES DE LA COMPOSITION

- a- Créer un calque solide : sélectionner le banc de montage en cliquant dessus
 - Onglet Calque > nouveau > solide



- b- Appliquer un effet de dégradé en utilisant la fenêtre « d'effets et paramètres prédéfinis » sur la droite de l'interface (si la fenêtre n'est pas affichée : onglet fenêtre et choisir la fenêtre à afficher et l'ancrer sur la colonne de droite)
 - Pour appliquer l'effet il suffit de sélectionner le calque sur lequel appliquer l'effet soit le calque fond créé précédemment et double-cliquer sur l'effet choisi (effets > générer > gamme de dégradés), l'effet s'applique automatiquement.

Info	∽Générer		
	CC Glue Gun	Projet × Effets for	d-degrade =
Audio	CC Light Burst 2.5	Composition 1 · fond-degrade	
Prévigualisation	CC Light Rays	$\sim f \times$ F Gamme des dégradés	Réinit.
Flevisualisation	🔂 CC Light Sweep	Ö Point de départ	⊕ 958.0.214.0
Effets et paramètres prédéfinis 🛛 😑	🔁 CC Threads	Ö Couleur de départ	
	8 Cercle	⑦ Point d'arrivée	↔ 980.0.1458.0
	8 Damier	Ö Couleur d'arrivée	
> * Animations prédéfinies	Dégradé 4 couleurs	ろ Type	Padial ×
> Audio	8 Eclairs élaborés	Dispersion	
> Boris FX Mocha	32 Ellipse		8,1
> Bruit et grain	B2 Faisceau	0,0	50,0
> Cache	32 🗗 Gamme des dégradés	→ ħ Part de l'original	0.0%
	B Griffonnage		100.0.9/
	B Grille	0,0 % O	100,0 %
CINEMA 4D	🔀 Images fractales		Permuter les couleurs
Correction colorimetrique	8 Lumière parasite		
> Deformation	8 Motif cellule		
> Cánáror	🔂 Niveau audio		
	8 Ondes radio		N CC 1 11 C 1
> Keying	8 Pot de peinture	Pour configure	er l'effet, il faut
> Matte	😥 🖬 Remplir	utiliser la fenê	tre « effets »
> Netteté	8 Remplissage pipette		
> Obsolète	Spectre audio	situee a gauch	e de l'interface.
> Options pour expressions	Tracé dynamique		
> Perspective	8 Trait		
> Simulation	B Vegas	Dégradé radia	de bleus
> Temps			
> Texte			
> Transition			
> Utilité			
> Vidéo immersive			
7			
Aligner			
Bibliothèques			
Caractère			
Paragraphe			
Suivi			

On peut également configurer l'effet sur le banc de montage en déroulant le calque, l'onglet effets, l'onglet gamme de dégradés en utilisant le bouton ci-dessous : tous les effets s'appliquent et se configurent de la même manière.



×	G	ompo	sition 1																
0:	00:0	0:00											*-	 	<u>ر</u> سی		 	 	
000)),	,									• 'Ø	e «) 10 0s			
01) • i	a I '	🗣 N°		₽ * \ fx	•	@ 🕆												
•								Normal			Aucun(e)								
•				T Arts Visuels & Contemporains				Normal	Aucun(e)		Aucun(e)								
			3	🛨 亘 Calque de forme 1	₽ ∻ /			Normal	Aucun(e)		Aucun(e)								
\odot				T 🖾 Collectif	₽ ∻ /			Normal	Alpha		Aucun(e)								
•				fond-degrade	₽ /f×			Normal	Aucun(e)	~ @	Aucun(e)								
				ets												1			
f×				Gamme des dégradés												1			
				Ô Point de départ												I			
				Ö Couleur de départ												I			
				Ö Point d'arrivée												1			
				Ö Couleur d'arrivée												I			
				Ӧ Туре	Radial											I			
				Ö Dispersion												I			
				Ö Part de l'original												I			
					Permute	r les co	ouleurs]											
				> Options de composition	+-											I			
																1			

- **c-** *Créer un calque de texte :* onglet Calque>Nouveau>texte ou faire un clic droit sur la partie gauche du banc de montage (voir ci-dessus)
 - Un nouveau calque se crée sur le banc de montage, un curseur s'affiche à l'écran vous permettant d'écrire dans un bloc texte.
 - > On peut remarquer dans la barre d'outils que l'outil texte.

est sélectionné.





Pour configurer le texte, utiliser les fenêtres caractère et paragraphe, affichées sur la droite de l'interface, comme sur tous types de logiciels de PAO.



- Pour agrandir, réduire, faire pivoter ou déplacer le bloc texte il suffit d'utiliser l'outil de sélection.
- Pour faire une mise à l'échelle homothétique de l'objet appuyer sur la touche shift en même temps
- Pour déplacer le point d'ancrage du bloc texte au centre, utiliser l'outil déplacement de point d'ancrage.
- d- Dupliquer le bloc texte pour créer un nouveau calque de texte et un nouveau contenu éditorial, en utilisant le raccourci cmd+D (mac) ou ctrl+D (win) ou en utilisant l'onglet édition>Dupliquer, ou rééditer l'action précédente.
- e- Utiliser la grille proportionnelle pour centrer les éléments de texte dans l'espace, utiliser les règles et les repères si besoin :
 - Bouton disponible en bas de la fenêtre d'écran de composition



> Pour aligner les éléments entre eux, utiliser la fenêtre « aligner »



- C/ ANIMER LES ÉLÉMENTS TYPOGRAPHIQUES DE LA COMPOSITION
- a- Réaliser des tracés vectoriels, des formes géométriques diverses en vue de masquer certains éléments ou parties d'éléments en désélectionnant le calque actif : cliquer sur la partie vide de la colonne de calque
 - Utiliser l'outil formes géométriques ou l'outil plume : lorsque l'on crée une forme directement dans l'espace de travail, un nouveau calque de forme se crée







Créer un rectangle au-dessus du premier bloc texte, un nouveau calque de forme se crée, modifier sa couleur en utilisant la barre d'outils.



- Lorsque l'épaisseur du contour est à 0px la couleur sélectionnée ne s'applique plus
- Renommer et Placer le calque de forme du rectangle au-dessus du calque de texte du premier bloc texte (ici « collectif »)



> Appliquer un cache alpha du calque de forme 1 sur le bloc texte

	Mode	e		T Cache					
0		>	2	T Arts Visuels & Contemporains	₽∻∕	Normal	~	Aucun(e) 🗸 🕑 Aucun(e) 🛛 🗸 0:0	00:00:00 0:
				🖈 🖸 Calque de forme 1	₽ ↔ /	Normal	~	Aucun(e) 🗸 🕘 Aucun(e) 🛛 🗸 0:0	00:00:00 0:
•				T 🖸 Collectif	₽∻∕	Normal		Alpha 🗸 🕘 Aucun(e) 🗸 0:0	00:00:00 0:
•				fond-degrade	_ ₽_ / f ×	Normal		Aucun cache par approche	0:
								Alpha Calque de forme 1 Alpha inversé Calque de forme 1 Luminance Calque de forme 1 Luminance inversée Calque de fo	orme 1

Pour afficher les fonctionnalités de « mode » et de « cache » : faire un clic droit sur la barre où ces fonctionnalités doivent s'afficher (voir ci-dessous), cliquer sur « colonnes » et « modes »







Le rectangle est devenu transparent et agit comme un masque, c'est-à-dire que l'élément visible dans le rectangle sera invisible lorsqu'il sera placé à l'extérieur.

- *b- Créer une animation de « position » sur le bloc texte « collectif » : Toutes les animations d'effets se créerons et se configurerons toujours de la même manière*
 - Sélectionner le calque de texte et le dérouler, dérouler « texte » et « transformer » de manière à avoir accès aux transformations, de fait aux animations.

>	3 🔺 💿 Calque de forme 1	<u>ዋ</u> ∻ /		No
~	4 T 🖸 Collectif	<u>₽</u> ∻ /		No
~	Texte		Animer : 🕑	
	Ō Texte source			
	> Options de chemin			
	> Autres options			
~	Transformer	Réinit.		
	Ö Point d'ancrage	66,0,-10,0		
	Ö Position	955,8,466,0		
	Ö Echelle	രാ 341,5,341,5%		
	Ö Rotation	0x+0,0°		
	Ö Opacité	100%		



- En cliquant sur le chronomètre de l'effet position, l'animation est activée, une imageclé de départ de l'animation est créée, on peut créer de nouvelles images-clés en déplaçant le curseur sur le banc de montage, en appuyant sur l'assistant d'imagesclés à gauche ou en modifiant la valeur de l'effet, à savoir la position sur x et sur y de l'objet.
- Dans ce cas, la position de la première image-clé sur « x » n'est pas modifiée, en revanche la position sur « Y » est augmentée de manière à faire passer le bloc texte en-dessous du masque rectangulaire, de 466px à 621px. (voir figure ci-dessous)



Déplacer le curseur à 1 seconde sur la time-line par exemple et réduire la valeur de la position sur Y du bloc texte pour qu'il soit à nouveau visible dans le rectangle : une nouvelle image-clé se crée et l'animation est réalisée. (voir figure ci-dessous)



	Prévisualisation \equiv
AVC	Raccourci
arto Visuels o Contemporaina	Barre d'espacement \checkmark ①
	Inclure : 💽 📢 🛄 🗳
	Mettre en cache avant la lecture
	Etendue
	Espace de travail étendu par inst $$
	Lire à partir de
arte Visuels Contemporaine	Instant courant V
	Cadence Ignorer Résolution
	(25) × 0 × Automat ×
	Ecran entier
	Sur (Barre d'espacement) Arrêter :
Collectif	🔲 En cas de mise en cache, lire les i
AVC	Déplacer le temps sur l'instant de pré
Arto Visuels & Contemporaine	 Fenêtre de prévisualisation pour lire la composition.

Animation en 3 images

- Pour réduire le temps de l'animation, déplacer la deuxième image-clé sur la time-line en cliquant dessus et en déplaçant la souris.
- *c Rééditer ces actions sur le deuxième calque de texte, dans le sens inverse.*
 - Les deux animations démarrent en même temps, pour créer du décalage entre les deux animations, déplacer les images-clés correspondant à l'animation et à l'objet à décaler.



Sélectionner les deux images-clés en même temps avec la touche shift ou le cadre de sélection et les décaler vers la droite.



Décomposition de l'animation en 4 images

- s-clés
- Time-line + calques + images-clés
- Une fois les images-clés calées, il faut lisser la vitesse de l'animation pour assurer un mouvement fluide et non-linéaire
- Lissage de vitesse des images clés sélectionnées car un objet ne s'arrête pas nettement mais de manière progressive (voir les 12 principes de l'animation)
 - o Sélectionner les images-clés avec la touche shift
 - Onglet Animation > Assistant d'images-clés > lissage de vitesse
- > Afficher l'éditeur graphique sur le banc de montage



➢ L'éditeur de graphique de valeurs s'affiche (voir ci-dessous), cliquer sur l'icône « choisir le type de graphique et les options », cliquer sur modifier le graphique de vitesse.



Le graphique de vitesse s'affiche comme sur la figure ci-dessous : sélectionner les points de droites des 2 courbes et tirer leurs tangentes vers la gauche pour fluidifier l'animation. (L'animation démarre rapidement et s'arrête progressivement)





d- Lier tous les éléments éditoriaux et leurs animations en un seul « objet nul »

- Créer un objet nul en utilisant l'onglet Calque > Nouveau > Objet nul
- Le renommer : clic droit > renommer (une organisation rigoureuse des calques est indispensable pour optimiser le travail)
- Relier les calques de textes et leurs calques de formes à l'objet nul en utilisant la partie « parent et lien » et en tirant l'icône de l'escargot sur les calques à lier, les uns après les autres.



>> Ci-dessus l'objet nul créé en vue d'avoir un seul objet à modifier si l'on souhaite modifier ou déplacer l'animation des textes.



D/ CRÉER & ANIMER LES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES DE LA COMPOSITION

- Cercles, polygones, rectangles et tracés divers, composés avec les éléments éditoriaux déjà animés.
- a- Créer une forme géométrique, un cercle par exemple en utilisant l'outil ellipse + shift



- > Un nouveau calque de forme se créé nommé « cercle en mouvement »
- Configurer la couleur de fond et la couleur de contour, ainsi que l'épaisseur du contour (voir ci-dessus)



Lorsque l'on clique sur le carré de couleur de fond ou de contour, un sélecteur de couleurs s'affiche. Le RVB et la valeur hexadécimale de la couleur sont disponibles et configurables. Fond : Contour : 8 px Ajouter : Tra

- Lorsque l'on clique sur les mots « fond » ou « contour », une fenêtre d'options s'affiche, pour supprimer la couleur, gérer des dégradés et des effets de transparence.
- Dans notre cas la couleur de fond est supprimée, la couleur de contour est blanche et l'épaisseur de ce contour est à 8px (tout est modifiable en fonction du rendu souhaité)



b- Animer la forme circulaire avec un effet de réduction des tracés : la forme va se dessiner toute seule.

- Dérouler le calque, la partie « contenu » et cliquer sur « Ajouter », sélectionner l'effet souhaité : dans notre cas, « Réduire les tracés »
- L'effet s'affiche dans la partie « contenu », le déplier pour le configurer

	la – ŵ	100 % 🗸 🖽 0:00:01:05 🖸 🔍 🍳 (II
ation 1 \equiv		Groupe (vide)
P+ N [®] Nom des calques 1 ★ <u>Cercle en mouve</u> ~ Contenu	年 ☆ \ ∱ 圖 @ @ ment ♀ ☆ / Ajo	Rectangle Ellipse Polyétoile Tracé
 Ellipse 1 Tracé d'ellipse 1 Contour 1 Fond 1 Transformer : Ellipse 	Normal	Fond Contour Fond en dégradé Contour en dégradé
Transformer 2 T Arts Visuels & CC 3 animation-texts 4 ★ ★ 1 Calque de for 5 T	Réinit. Ontemporains ₽. ↔ / me 2 ₽. ↔ / me 1 ₽. ↔ / ₽. ↓ P. ↔ / P. ↔ / P. ↔ / P. ↔ / P. ↔ /	Fusionner les tracés Décaler les tracés Contraction et dilatation Répétition Sommets arrondis Réduire les traces Torsion Tracés de tremblement Transformation en tremblement Zigzag

 Réduire les tracés 1 			
Ö Début			
Õ Fin			
Ö Décalage			
Réduire les formes multip	ples Simultanément ~		
0 × R	Réduire les tracés 1		
	🙋 🗠 Début	100,0%	
	Ö 산 Début Ö 산 Fin	100,0% 100,0%	
	Ö └∠ Début Ö └∠ Fin Ö Décalage	100,0% 100,0% 0x+0,0°	
	Ö ⊵ Début Ö ⊵ Fin Ö Décalage Réduire les formes multiples	100,0% 100,0% 0x+0,0° Simultanément	

- Positionner le curseur où l'on souhaite créer la première image-clé et démarrer l'animation.
- Pour que le cercle se dessine complètement tout seul, il faut activer l'animation de « fin » en appuyant sur le chronomètre et mettre la valeur 0% à la première imageclé.
- Déplacer le curseur sur la time-line et mettre la valeur de « fin » à 100% pour créer une deuxième image-clé et ainsi une animation.
- Si l'on souhaite qu'une partie du cercle se dessine et fasse un mouvement circulaire, il faut positionner le curseur un peu après la première image-clé de l'animation de fin, activer l'animation de « Début », mettre la valeur de la première image-clé à 0%, déplacer le curseur après la seconde image-clé de l'animation de fin et mettre la valeur de « début » à 100%.





- Lisser la vitesse de l'animation en utilisant l'assistant d'images-clés et l'éditeur de graphique.
- Pour réduire ou augmenter la vitesse de l'animation, déplacer les images-clés sur la time-line.



On peut modifier et animer l'aspect des contours dans l'effet « contour » implémenté par défaut à la forme créée, comme sur la figure ci-dessous (épaisseur, extrémités et sommets, tirets et leur décalage...), en fonction du rendu souhaité.



c- On peut créer un polygone avec l'outil polygone et configurer cet objet dans le banc de montage comme indiqué sur la figure ci-dessous, modifier l'aspect de ses contours et l'animer comme précédemment avec le cercle.

✓ Polyétoile 1	Normal	~	
 Tracé polyétoile 1 			
Туре	Polygone	\sim	
Ö Points	6,0		/ Collectił 🔪
Ö Position	0,0,0,0		
Ö Rotation	0x+150,4°		Arts Visuels & Contemporains
Ö Rayon externe	391,4		
Ö Arrondi externe	0,0%		

- Ci-dessus : réglages du polygone (nombre de côtés, arrondis des angles, position, rotation) > Chaque critère de réglage peut être animé
- À droite : réglages des contours et de la couleur du polygone (des dégradés peuvent être ajoutés en utilisant la fonction « contour » dans la barre d'outils)





 À gauche : animation en 2 images des 2 objets

- d- Créer un nouveau cercle en mouvement complet et progressif, avec un passage d'une ligne continue à une ligne discontinue (effet « tiret ») et un passage d'une couleur à une autre.
 - Créer le cercle sur un nouveau calque de forme avec l'outil « ellipse » et la touche « Shift », le centrer par rapport au premier cercle et à l'hexagone.
 - Appliquer un contour de 3px, en ligne continue et de couleur bleue, sur le banc de montage après avoir déplier le nouveau calque, l'effet de contour.
 - Appliquer un effet « Réduire les tracés » et le configurer comme pour le premier cercle et lisser la vitesse d'animation.
 - Activer l'animation de « couleur » et l'animation de « Tiret » pour créer les premières images-clés des 2 animations.
 - Déplacer le curseur sur la Time-line, modifier la couleur et le nombre de tirets pour créer les secondes images-clés. Lisser la vitesse des images-clés.



Appliquer un effet de « rotation » situé dans l'effet « Transformer », qui débute à la fin de l'animation « Réduire les tracés », qui dure 2 à 3 secondes : il s'agit d'une rotation de 2 tours.

✓ Transformer	Réinit.
Ö Point d'ancrage	7,8,7,8
Ö Position	966,0,550,0
Ö Echelle	യ 102,6,102,6%
🙋 🗠 Rotation	1x+71,0°
Ö Opacité	100%

e- Dupliquer le cercle précédent, l'agrandir, le centrer par rapport au précédent et modifier les valeurs des animations de couleurs.



- > Animation en 6 images de tous les objets créés précédemment
- > Décaler le calque de l'un des cercles bleus pour que l'animation démarre plus tard.

f- Animer le fond en dégradé, passage d'une couleur à une autre sur la couleur d'entrée : tous les effets peuvent être animés toujours de la même manière

	Collectif AVC Arts Visuels & Contemporains	Collectif Avc Arts Visuels & Contemporains
	Collectif AVC Arts Visueis & Contemporains	Collectif Avc Arts Visuels & Contemporains
fx	✓ Gamme des dégradés	Réinit.
	Ö Point de départ	958,0,214,0
	→ O I Couleur de départ	980 0, 1458 0
	Ö Couleur d'arrivée	
	Ö Туре	Radial ~
	Ö Dispersion	8,8
	Ö Part de l'original	0,0%
		Permuter les couleurs
	 Options de composition Opacité de l'effet 	+
		99 %

 g- Ajouter une animation d'opacité (de 0 à 100%) sur le dernier bloc texte « Arts Visuels & Contemporains » : lisser la vitesse des images-clés

0	~	7	ТА	rts Visuels & Conte	emporains	₽ ↔ /		Normal	\sim
	>	Texte					Animer : 오		
	~	Transf	orme	r		Réinit.			
		Ō	Poin	t d'ancrage		66,0,-10,0			
		Ō	Posit	tion		752,6,722,0			
		Ō	Eche	lle		ඟ 105,8,105,8	3%		
		Ō	Rota	tion		0x+0,0°			
		Ō	Орас	cité		100%			
									_
∢ ♦			Ō	🗠 Opacité			0%	Image-	clé 1
								- 0 -	
			بر				1000/		
			Ċ	🔈 🗠 🛛 Opacité 🛛			100%	Image-	clé 2

) :	:00s	01s
		Sec. 1
]	[
]	[
]	[
]	[
]	[
	Image-clé 1	[



h- Réaliser un cadran rectangulaire, entrecoupé autour des cercles, avec les angles qui se dessine progressivement : comme indiqué sur les figures ci-dessous





Créer un point avec l'outil plume, comme indiqué sur la figure ci-dessous > important : désélectionner tous les calques pour réaliser ce tracé directement sur l'espace de travail et créer un nouveau calque de forme et non un masque dans un calque existant, fonction qui sera abordée ultérieurement dans ce cours.



- > Déplier le nouveau calque, le renommer
- Déplier forme 1 qui correspond au premier point, Activer l'effet de tracé, une image-clé 1 se crée à l'endroit où le curseur est placé sur la time-line.
- Déplacer le curseur et créer un autre point avec la plume en utilisant la touche shift pour faire une droite, une image-clé 2 se crée et le tracé se développe et s'anime.

	✓ Forme 1	Normal	~	
0	✓ Tracé 1			
▲ ◇ ▶	💆 🗠 Tracé			0
0	> Contour 1	Normal	~	
	> Fond 1	Normal	~	
	> Transformer : Forme	1		
>	Transformer	Réinit.		
✓ Forme 1	Normal	\checkmark		Ť
• Tracé 1				i
▲ ♦ ►	⊻ Tracé	©		*





Forme 1 – en haut

Forme 2 – à gauche

Forme 3 - au centre

Désélectionner la forme 1 et répéter l'action depuis le début pour créer un nouveau tracé « forme 2 », dans le même calque. Répéter l'action pour créer une forme 3, toujours dans le même calque.

0	✓ Forme 2	Normal	~				I
0	✓ Tracé 1						1
∢ ◇ ▶	🙋 🗠 Tracé						
0	✓ Forme 3	Normal	~				İ
ø	✓ Tracé 1	⊷ ↔					t
4 > >	💍 🗠 Tracé						
0	✓ Forme 2	Normal	~	0	✓ Forme 3	Normal	~
0	✓ Tracé 1			0	✓ Tracé 1		
∢ ♦ ►	🙋 🗠 Tracé			< < ▶	🖄 🗠 Tracé		
0	> Contour 1	Normal		0	> Contour 1	Normal	
	> Fond 1	Normal			> Fond 1	Normal	
	> Transformer : Forme 2				> Transformer : Forme 3		

Le calque de forme « cadran » est composé comme indiqué sur la figure ci-dessous. Sélectionner la forme 1 et la forme 2 avec la touche shift, faire un clic droit et associer les formes, cette action permet de créer des groupes de formes, dans le but de simplifier la composition.

• •	2 🛨 cadran	₽ ↔ /	No	× Forme 2	Normal
	✓ Contenu		Ajouter : O	✓ Tracé 1	
0	✓ Forme 3	Normal	×	ð 🗠 Tracé	
0	 Tracé 1 			> Contour 1	Normal
$\blacktriangleleft \Leftrightarrow \Vdash$	🙋 🗠 Tracé			> F RotoBézier	
0	> Contour 1	Normal	\sim	> T Fermé	
	> Fond 1	Normal	\sim	✓ Forn	
	> Transformer : Forme 3			 Convertir en tra 	acé de Bézier
0	✓ Forme 2	Normal	~		
0	✓ Tracé 1			> Associer les for	rmes 🛛 🕷 🖌
▲ ◇ ►	🙋 🗠 Tracé			> F Dissocier les fo	ormes 企業G
0	> Contour 1	Normal	~	> T	
	> Fond 1	Normal	~	> Transfor Définir le prem	ier sommet
	> Transformer : Forme 2			> 🗾 3 🛨	
0	 Forme 1 	Normal	~	Points de trans	formation libre %T
0	✓ Tracé 1				
◆ ▶	🙋 🗠 Tracé			•	• I
0	> Contour 1	Normal	~		1
	> Fond 1	Normal	×	•	• 1
	> Transformer : Forme 1				-
0	∽ Gr	oupe 1		Normal	\sim
0	>	Forme 2		Normal	~
o	>	Forme 1		Normal	~

> Important : lisser toujours la vitesse des images-clés pour fluidifier les animations

> Transformer : Groupe 1

Une fois le calque « cadran » terminé, il faut le dupliquer (sélectionner le calque + édition > dupliquer) et le renommer « cadran 2 ». Utiliser l'outil « déplacement de point d'ancrage » et déplacer le point d'ancrage du calque sur le point en haut à gauche comme sur la figure ci-dessous. Pivoter ce nouveau calque à 180° en utilisant la touche shift (l'utilisation de la touche shift permet des rotations de 45° en 45°) et le déplacer sur la partie bas droite de l'espace de travail.



O	\sim	1 ★	cadran 2	<u>₽</u> ↔ ,
	>	Contenu		
	>	Transform	ner	Réinit.
O	~	2 ★	cadran	₽ ☆ ∕

- Dupliquer le calque « cadran 2 » et le renommer « cadran 3 ».
- Supprimer la « Forme 3 » pour ne conserver que le groupe 1 avec la « Forme 1 » et la « Forme 2 »
- Pivoter à 90° ce nouveau calque et le placer en haut à droite.
- Dupliquer le calque « cadran 3 », le renommer « cadran 4 », le pivoter à -90° et le placer en bas à gauche de l'espace de travail dans l'alignement vertical du calque « cadran 1 »



0	V 1 🛧 cadran 3	₽ * /		👁 🚽 🗸 🖌 🛨 🖌 cadran 4	₽ ↔ / N
	✓ Contenu		Ajouter : 🖸	✓ Contenu	Ajouter : 🕨
0	> Groupe 1	Normal	~	• > Groupe 1	Normal 🗸 🗸
	> Transformer	Réinit.		> Transformer	Réinit.

Pour aligner ces 4 calques « cadran », utiliser la grille proportionnelle, les règles et tirer des repères en positionnant le curseur sur la règle verticale (Y) et/ou sur la règle horizontale (X) comme sur la figure ci-dessous.



Une fois ce cadran réalisé, il faut sélectionner les 4 calques « cadran » et les associer en une « précomposition », il s'agit d'un élément unique, composé de 4 éléments dans le cas présent, modifiable à volonté lorsque l'on double clique sur le calque de précomposition, nouvellement créé

Composition 1 × cadran =	cadran 4 Calque 3D	Précomposition
0:00:01:17	cadran 3 Calque repère na cadran 2 Calque d'amire promoté	Nom de la nouvelle composition : cadran
00042 (25.00 ips)	cadran Marqueurs	Claiser tous les attributs dans Composition 1 ¹ Utiliser cette option pour creex une composition intermédiaire comportant uniquement cadran 4, Cette nouvelle composition devient alors la source de cabue actuel. Cette onto mest bas disconduite, car busieurs cabues
• □ • • N° Nom des calques • > 1 ★ cadran 4	cercle-ble Mode de fusion	sont selectionnés. Transférer tous les attributs dans une nouvelle composition
○ > 2 ★ cadran 3 ○ > 3 ★ cadran 2 ○ > 4 ★ cadran	cercle en Arts Visue Effet Arts Visue Assistant d'image clé	Utilisez cette option pour plecer les calques sélectionnés dans une nouvelle composition intermediaire Bégier la durée d'une composition en fonction de la durée des calques sélectionnés Composition en mouvelle composition
	AVC Ouvrir have a calque ouvrir ouvri	Nommer le calque de
[cadran]	Caméra Précomposition	précomposition

- Dupliquer le calque de précomposition « cadran » et le nommer « cadran 2 », le sélectionner et le réduire avec l'outil déplacement, comme sur la figure-ci-dessous.
 - Le point d'ancrage étant au centre, la mise à l'échelle se fait à partir du centre



Créer un calque de forme pour réaliser un trait horizontal et l'animer avec l'effet « tracé », le nommer « cible-cadran », le dupliquer, le pivoter à 180° et le positionner de l'autre côté de l'espace de travail, le nommer « cible-cadran2 ». Sélectionner les 2 calques et créer une précomposition.



Décaler le calque de précomposition « cadran 2 » sur la droite pour que l'animation démarre plus tard.



i- Réaliser une graduation circulaire avec un éclatement

- Créer un trait avec l'outil plume sur l'espace après avoir désélectionner tous les autres calques, une nouveau calque de forme se crée : lui appliquer une épaisseur et une couleur de contour (bleue dans le cas présent)
- Dérouler le calque et le contenu sur la time-line et cliquer sur « ajouter » pour ajouter une répétition, ce nouvel effet s'ajoute à la liste des effets du calque, le dérouler :
 - Copie = le nombre de répétitions de la forme (16)
 - Décalage = 0
 - Transformer répétition : Position (0,0) / rotation : 20
 - >> Il faut trouver un équilibre entre le nombre de répétitions de l'objet, et la rotation : il est impératif de ramener la position à 0,0
- Contour : extrémité arrondie, largeur du contour à 8px
- Appliquer un effet « réduire les tracés » en cliquant sur ajouter
 - o Créer une animation de fin et de début pour créer l'éclatement
 - Lisser la vitesse des images-clés
- On peut créer un autre cadran du même type en utilisant des rectangles ou dupliquer le premier et modifier sa taille pour en superposer plusieurs et créer des mouvements circulaires concentriques
- Si on superpose plusieurs calques de ce type, il faut les sélectionner et créer une précomposition que l'on intégrera sur la composition principale.

o	🖉 🗸 🚽 🛨 cadran-eclat	P= ↔ / Aucun(e)
	 Contenu 	Ajouter : 🕨
o	✓ Forme 1	Normal ~
o	✓ Tracé 1	
	Ö Tracé	
O	✓ Contour 1	Normal ~
	Composite	En dessous du précéden [.] ~
	Ö Couleur	
	Ö Opacité	100%
	Ö Largeur du contour	8,0
	Extrémité de ligne	Extrémité arrondie 🛛 🗸
	Sommet de ligne	Sommet en pointe \sim
	Ö Limite de l'angle à onglet	4,0
o	> Tirets	+ -
o	> Biseau	Réinit.
o	> Wave	Réinit.
	> Fond 1	Normal ~
	> Transformer : Forme 1	

>	 Répétition 1 	
	Ö Copies	18,0
	Ō Décalage	0,0
	Composite	Dessous 🗸
	 Transformer: Répétition 1 	
	Ö Point d'ancrage	0,0,0,0
	Ö Position	0,0,0,0
	Ö Echelle	ඏ 100,0,100,0%
	Ö Rotation	0x+20,0°
	💍 Opacité de départ	100,0%
	Ö Opacité d'arrivée	100,0%





E/ INCRUSTER UNE VIDEO DANS LE CERCLE

- Importer une vidéo : fichier > importer
- > Faire glisser la vidéo sur la time-line, un nouveau calque se crée
 - Scinder le calque au moment où l'on souhaite le couper : edition > scinder le calque : un nouveau calque se crée, supprimer le calque dont on n'a plus besoin
- Sélectionner ce nouveau calque et créer un masque à la plume ou dans le cas présent avec l'outil ellipse :
 - Créer le cercle en appuyant sur shift
 - Utiliser l'effet mise à l'échelle pour le redimensionner
 - Cliquer sur masque pour le déplacer manuellement dans l'espace
- > Augmenter le contour progressif du masque
- On peut appliquer des effets de trajectoire sur ce nouveau calque pour créer des mouvements
- > Créer une animation d'opacité pour faire apparaître l'élément vidéo progressivement

•	\sim	15		Poissonve cousteau.wmv.mp6	<u>4</u>	/			No	ormal	~	Aucun(e) ~	0	Aucun(
		~ Masq	lues												
		~	Ma	sque 1	Add	ition	\sim	Inversé							
			Ō	Tracé du masque	Form										ગ
			Õ	Contour progressif du masque	രാ 1	63,0,1	63,0 p	oixels							ગ
			Q	Opacité de masque	1009	6									ગ
			Ō	Expansion de masque	0,0 p	ixels									ગ
		 Trans 	form	ner	Réini	t.									
		Õ) Poi	int d'ancrage	960,0	,540,0									ગ
		Õ) Po:	sition	956,0	,540,0									ગ
		Õ) Ech	nelle	හ <mark>8</mark>	6,0 <mark>,</mark> 86,	<mark>,0</mark> %								ગ
		Õ	Ro	tation	0x+0),0°									ગ
▲ ◇ ►		Q	<u>k</u>	Opacité	<mark>49</mark> %										ગ



Appliquer un effet d'opacité de 100% à 0% sur le calque vidéo pour faire disparaître la vidéo et laisser apparaître pleinement le texte.

F/ INCRUSTER UN UNE VIDEO DE FUMEE DANS LE CERCLE ET LUI FAIRE SUIVRE UNE TRAJECTOIRE DE MOUVEMENT :

- Importer la vidéo de fumée et la glisser sur la time-line > un nouveau calque se crée
 - Créer un masque sur le calque vidéo avec l'outil ellipse et augmenter les contours progressifs du masque et son expansion.
- Créer un objet nul (nommé ici « Nul 5 »), un nouveau calque se crée : utiliser la fenêtre dessin de trajectoire, cliquer sur « début Capture » et déplacer l'objet nul dans l'espace en fonction de la trajectoire souhaitée, dans ce cas suivre le cercle, à l'intérieur et à l'extérieur.



• Appliquer l'effet "tracking Animation > Track in boris fx mocha"

•	\sim	1 🔄 Animatie pour intro.mp4.mp4	_ ₽_ / f ×	Soustractio 🗸	O Aucun(e)
		Masques			
		> 📃 Masque 1	Addition ~ Inversé		
		Effets			
fx		> Dispersion	Réinit.		
		Transformer	Réinit.		
		Ö Point d'ancrage	640,0,360,0		0
		∼ Ŏ Position	1302,0,86,0		0
		Expression : Position	= ⊵ @ ♪		
		Ö Echelle	യ 100,0,100,0%		0
		Ö Rotation	0x+0,0°		0
		Ö Opacité	100%		0
		Audio			
o	\sim	2 Nul 5	₽ /fx	Normal 🗸 Aucun(e) 🗸	Ø Aucun(e)
		Effets			
fx		> Mocha AE	Réinit.		
		Transformer	Réinit.		
		Ö Point d'ancrage	0,0,0,0		0
▲ ◆ ►		💍 🗠 Position	1302,0,86,0		0
		Õ Echelle	രാ 100,0,100,0%		0
		Ö Rotation	0x+0,0°		0



- Activer l'effet de position du calque vidéo et le lier à l'effet de position de l'objet nul en faisant glisser l'icône de sélection de propriété du premier effet sur le second.
 - Une expression se crée sur l'effet de position du calque vidéo : « thisComp.layer("Nul 5").transform.position »

0



- Sélectionner les deux calques et créer une précomposition nommée « fumée » (clic droit)
- Appliquer un mode de fusion en soustraction du fait que la vidéo de fumée est blanche et noire, pour qu'elle transparaisse avec le fond



- Créer un masque sur le calque « fumee » avec l'outil ellipse, double-cliquer dessus pour le redimensionner à la taille du cercle central de l'animation :
 - Activer l'animation « tracé du masque »au moment où la fumée doit sortir du cercle central.
 - Créer une deuxième image-clé en déplaçant les points du tracé de manière à ce que la fumée sorte du cercle et termine sa course en bas à droite.



ELLIPSE : CRÉER UN MOUVEMENT DE TRAJECTOIRE SUR UN OBJET (CALQUE VIDEO, CALQUE SOLIDE OU CALQUE DE FORME) ET LUI APPLIQUER DES EFFETS VISUELS

- Créer un objet nul, un nouveau calque se crée : utiliser la fenêtre dessin de trajectoire, cliquer sur « début Capture »
- > Faire un dessin avec l'outil sélection en déplaçant l'objet nul
- Créer les images-clés de ce mouvement avec l'outil de tracking Animation > Track in boris fx mocha
- Créer un calque solide > appliquer un effet « particular » ou un autre de particules (particle world system 2, laboratoire de particules), par exemple ou tout autre effet.

>> Pour Trapcode particular, plugin soumis à licence : activer l'animation de position dans la partie « emitter » et Lier l'effet de position à l'effet de position de l'objet nul en faisant glisser l'icône de sélection de propriété du premier effet sur le second, ainsi les particules suivent la trajectoire. Les réglages ci-dessous sont à titre indicatif et crée une ligne de particules concentrées, cet effet peut être obtenu avec l'effet « CC particle Sytem 2 » utilisé dans la partie 2, 3 et 4 du cours.

- Emitter > velocity=0 / emmiter type (sphere) /emitter size (xyz individual)
 emitter size z =0, emmiter size y et Z = 50 / particle/sec = 5 ou 5000 / emitter behavior continuous
- Particle master : size=1 / lefe=2sec /opacity over life courbe(=fade in and out)
- Physics : turbulence field > Affect position = 500/evolution speed=15 / fade in time=2sec / fade in curve=linear/scale (8) +complexity(3)+octave0.3/3

>> Pour un autre effet : Lier l'effet de position situé dans la propriété « Transformer » du calque sur lequel l'effet a été appliqué à l'effet de position de l'objet nul.

>> Ainsi l'objet et ses effets vont suivre la trajectoire.
>> tous les objets et effets peuvent être animés
>> tous les objets peuvent suivre une trajectoire

G/ REALISER DES BULLES ET POUSSIERES LUMINEUSES QUI TRAVERSENT L'ESPACE :

- Créer un calque solide noir appelé « poussiere bulle » :
 - Réduire la taille du calque en fonction de la taille de la poussière souhaitée
 - Appliquer un effet gamme de dégradé bleu clair au bleu foncé et le positionner de manière à ce que la partie claire soit bien visible.
 - o Créer un masque avec l'outil ellipse et augmenter son contour progressif

🗸 🕫 Gamme des dégradés	Réinit.
💍 Point de départ	1113,0,443,0
💍 Couleur de départ	
💍 Point d'arrivée	
💍 Couleur d'arrivée	
💍 Туре	Radial 🗸
> 💍 Dispersion	22,1
> 💍 Part de l'original	0,0%
	Permuter les couleurs





- Créer un calque de forme avec l'outil ellipse appelé « bulle », réaliser un cercle qui se superpose à la poussière et qui ait une circonférence inférieure :
 - Appliquer un effet « tracés de tremblement » en cliquant sur ajouter dans la partie calque, en appliquant les réglages ci-dessous.



 Tracés de tremblement 1 	
Ö Taille	6,0
Ö Détail	4,0
Ö Points	Lisse ~
Ö Tremblements/seconde	4,0
Ö Corrélation	74%
Ö Phase temporelle	0x+0,0°
Ö Phase spatiale	0x+0,0°
Ö Générateur aléatoire	7

- Appliquer un effet d'échelle pour les 2 calques, de 0 à 100% sur une demi-seconde, la bulle se crée :
 - Utiliser l'outil de déplacement de point d'ancrage pour mettre le point d'ancrage au centre de chaque calque et appliquer un effet de position pour que la mise à l'échelle ne soit pas décalée.
- Créer un objet nul et dessiner une trajectoire, appliquer l'effet « tracking Animation > Track in boris fx mocha » et lier l'effet de position des calques « bulle » et « poussier bulle » à l'effet de position de l'objet nul, la poussière suivra la trajectoire.



•	🗸 📃 1 🔺 bulle	₽ ∻ /	Normal 🗸	② Aucun(e)				
		Ajouter : 🕻)					
	Ö Point d'ancrage							
4 ♦ ⊨								
4 ♦ ⊨								
	Ö Rotation							
	Ö Opacité							
•	2 poussiere-bulle	.⊕. ∕ f×	Normal ~ Auc	un(e) 🗸 🔍 Aucun(e)				
	> Masques							
f×	> Gamme des dégradés							
	Ö Point d'ancrage							
4 ♦ ►								
	Ö Echelle							
	Ŏ Rotation							
∢ ♦ ►	🖄 🗠 Opacité							
•	∨ 3 [Nul 6]	₽ /f×	Normal ~ Auc	un(e) 🗸 💿 Aucun(e)				
	Ö Point d'ancrage							
4 🔶 🕨						х	THE PLAT	IMMIN
	Ö Echelle							
	Ö Rotation							

- > Sélectionner les 3 calques et créer une précomposition.
- Dupliquer la précomposition et la déplacer autant de fois que l'on a besoin de bulles dans l'espace.

0	> 1 📴 bulle 3	₽ / f×	Normal 🗸	Ø Aucun(e) ~		
0	> 2 📴 bulle 2	₽ / f×	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕲 Aucun(e) 🗸 🗸		
0	🔹 🔁 👌 🧾 3 😰 bulle	₽ / f×	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🥝 Aucun(e) 🗸 🗸	0:00:00:12	

H/ CREER UNE FIN D'ANIMATION : réaliser une vague, un effet d'ondulation sur la moitié basse de l'animation et faire un fondu au noir en sortie

- Créer une nouvelle composition
- > Insérer dans la time-line la composition du générique principal
- Dupliquer ce calque et le scinder au moment où l'on souhaite créer la vague comme indiqué sur la figure ci-dessous

<	• N*		₽. ÷.	\ fx 🖪	Ø @ @						
•	> 1	💁 generique-avc-principal	.	∕ f×		Normal		Ø Aucun(e)	× 0:00:07:21		
	> 📃 2	🙍 generique-avc-principal				Normal	Aucun(e) 🗸	② Aucun(e)			

Créer une masque sur ce nouveau calque avec la plume : la partie supérieure du tracé est sinusoïdale



$\sim fx$ Onde progressive	Réinit.	
Ö Forme	Sinusoïdale	~
> 🧿 Amplitude		
> 💍 Période	44	
~ Ŏ Axe	0x+90,0°	
	\bigcirc	
> 💍 Vitesse	1,3	
Ö Exclure	Bord supérieur	
∼ Ō Phase	0x+100,0°	
	Θ	
💍 Lissage (qualité optimale)	Faible	

> Appliquer l'effet Déformation > Onde progressive



Créer un calque solide noir et lui appliquer un effet d'opacité de 0 à 100% afin de faire disparaître complètement l'image



>> Pour créer du mouvement sur les textes, tous les effets peuvent être utilisés sur les mots ou sur chaque lettre séparément, cependant des animations prédéfinies « Animation >> texte » peuvent être appliquées et modifiées à volontés : les effets utilisés dans ces animations prédéfinies s'affichent séparément dans la fenêtre effets et peuvent ainsi être modifiés. (exemples ci-dessous : « Animation prédéfinies > texte > Animate in > pluie caractères entrants / Animation prédéfinies > Expressions > rebond de texte)



>> Ce type d'animations en motion design seront utilisés comme hologrammes dans une prise de vue d'un espace en motion tracking dans la partie 7 du cours.

2/ REALISATION DE JEUX TYPOGRAPHIQUES ET D'ANIMATIONS : TYPOGRAPHIE ET MOUVEMENT :

A/ Créer du texte le styliser (Police de caractère, graisse, casse, chasses, approche, interlignage, couleur et/ou texture de fond, couleur de contour, épaisseur et style du contour) et créer une animation d'entrée ou de sortie (animations d'entrée qui peuvent être inversées et utilisées comme sortie)

>> Différents types d'animations :

>> Tutoriels vidéo :

- Tracés et typographie : <u>https://www.youtube.com/watch?v=Wi72oTsu_VQ</u>
- Titrages et effets : <u>https://www.youtube.com/watch?v=Pg-hweBTRAY</u>
- 6 animations de titrage : <u>https://www.youtube.com/watch?v=XfPEfEohIfM</u>

> Texte en fondu :

- a- Le texte est animé avec l'effet de position et le rectangle sert de masque (voir la partie 1 / A & B du cours)
 - Créer un calque de texte, écrire le texte et le styliser avec la fenêtre caractère
 - Créer un calque de forme avec un rectangle sur lequel une couleur de fond est appliquée et le superposer au calque de texte (important : le calque de forme doit être au-dessus du calque de texte dans la partie calque).
 - Appliquer au calque de texte un cache de transparence alpha sur le calque de forme.
 - Appliquer un effet de position avec 2 images-clés sur le calque de texte, de manière à ce que le texte arrive de l'extérieur du rectangle pour arriver à

l'intérieur (lorsque le texte est à l'extérieur du rectangle il est caché et visible dès qu'il apparaît dans le rectangle)

>> On peut également utiliser l'effet animations prédéfinies > Animate in > fondu lent sur le calque de texte, sans aucun calque de forme, pour réaliser le même type d'animation.

- **b** Le rectangle est animé avec l'effet d'échelle, sert de masque et le texte apparaît sans aucune animation
 - Créer un calque de texte, écrire le texte et le styliser avec la fenêtre caractère

POASSON · Texte Animer : O · Transformer · Réinit.

 Créer un calque de forme avec un rectangle et le superposer au calque de texte (important : le calque de forme doit être au-dessus du calque de texte dans la partie calque).



 Déplacer le point d'ancrage, avec l'outil de déplacement de point d'ancrage sur le point à partir duquel on souhaite que le rectangle démarre son animation d'échelle.



 Activer l'animation d'échelle sur le chronomètre, retirer la contrainte de proportion en cliquant sur la chaîne et créer 2 images-clés (1 à 0 sec et une autre à 1sec par exemple)

	🗸 📕 1 🛛 🛨 💽 Calque de forme 1	<u>₽</u> ↔ /		Normal 🗸	© I	Aucun(e)	✓ 0:00:00
	✓ Contenu		Ajouter : D				
o	> Rectangle 1	Normal					
	✓ Transformer	Réinit.					
	Ö Point d'ancrage	-458,0,-47,7					
	Ö Position	502,0,702,3					
▲ ♦ ►	💆 🗠 Echelle	91,8,100,0%					
	Ö Rotation	0x+0,0°					
	Ö Opacité	100%					
•	🗸 📕 2 🛛 T 🔯 POASSON	₽ ∻ /		Normal 🗸 🗌	Alpha 🗸 🕑 /	Aucun(e)	✓ 0:00:00
	> Texte		Animer : 🕑				
	> Transformer	Réinit.					
	✓ Transformer	Réinit.		✓ Transformer		Réinit.	
	Ö Point d'ancrage	-458,0,-47,7		Õ Point d	'ancrage	-458,0,-47,7	
	Ö Position	502,0,702,3		Ö Positio		502,0,702,3	
•	💆 🗠 Echelle),0,100,0%	.⊲ ♦ ►	💆 🗠 Ect	ielle	100,0,10	0,0%
	Ö Rotation	€x+0,0°		Ö Rotatio	in	0x+0,0°	
	Ö Opacité	100%		O Opacit	5	100%	
					1		
•		0 0 1 00 00/		•	•		
+		0,0,100,0%			T I	100,0	,100,0%
					P		
D	OV CCUM						
	UASSUN				l i		1
					0	0	

• Appliquer au calque de texte un cache de transparence alpha sur le calque de forme.



• Appliquer un effet de position avec 2 images-clés sur le calque de texte, de manière à ce que le texte arrive de l'extérieur du rectangle pour arriver à

>> Le texte en fondu peut-être réalisé en utilisant une autre technique qui permet de faire des fondus verticaux, horizontaux, obliques, circulaires, polygonaux et rectangulaires : Cette techniques fonctionne sur des éléments typographiques mais également sur des éléments iconographiques (voir partie 5 du cours)

- > Créer un calque de texte et le styliser
- Créer un calque de forme à l'aide de la plume pour les fondus verticaux, horizontaux, obliques, avec une épaisseur de contour qui recouvre le texte, ou à l'aide des formes géométriques pour les fondus circulaires, polygonaux et rectangulaires
- Cliquer sur « Ajouter » dans la partie calque pour appliquer l'effet « réduire les tracés » et activer l'animation de début (de 0 à 100%) pour que la forme disparaisse progressivement pour laisser place au texte (attention : régler le sens de disparition du tracé dans la partie contenu > tracé

	✓ Contenu		Ajouter : 🕑
o	✓ Ellipse 1	Normal	
0	> Tracé d'ellipse 1		

> Appliquer un cache alpha sur le calque de texte au calque de forme

Animations caractère par caractère (mouvements variés)

- Utiliser le calque de texte réalisé précédemment et son cache alpha
- Dans la partie calque, cliquer sur animer > Toutes les propriétés de transformation (Animation 1 se crée avec **le Sélecteur de plage**, dans la partie calque) > un curseur rouge vertical apparaît après chaque lettre lorsque l'on démarre l'animation (fenêtre prévisualisation)

<■₽₽₥	Activer la 3D par caractère	
	Point d'ancrage Position	~
Animer : 🗸	Echelle Inclinaison	
~	Rotation Opacité	
~	Toutes les propriétés de transformation	
ar caractère 🖌 ~ Ajouter : O	Couleur du fond Couleur du contour Largeur du contour	
00,0%	Approche Ancrage de lignes Interligne	
	Décalage de caractères Valeur de caractère	
	Flou	



 Animation 1 	Ajouter : 🕑
> Sélecteur de plage 1	
Ö Point d'ancrage	0,0,0,0
Ö Position	0,0,0,0
Ö Echelle	ര 100,0,100,0%
Ö Inclinaison	0,0
Ö Axe oblique	0x+0,0°
Ö Rotation	0x+0,0°
Ö Opacité	100%
Transformer	Páinit

0	🗸 🚽 2 T 🖾 POASSON	<u>₽</u> ☆ /	Normal 🗸 Alpha 🗸 🤆	⊘ Aucun(e) ∨
	✓ Texte	Animer : 🕨		
	Ō Texte source			0
0	 Options de chemin 			
	Chemin	Aucun(e) ~		0
	 Autres options 			
	Emplacement du point d'ancrage	Caractère ~		0
	Ö Alignement du point d'ancrage	0,0,0,0%		0
	Fond et contour	Palette par caractère 🛛 🗸		0
	Fusion intercaractère	Normal ~		0
o	 Animation 1 	Ajouter : 🕑		
0	> Sélecteur de plage 1			
	Ö Point d'ancrage	0,0,0,0		0
	Ö Position	0,0,0,0		0
	Ö Echelle	യ 100,0,100,0%		0
	Ö Inclinaison	0,0		0
	Ö Axe oblique	0x+0,0°		0
	Ö Rotation	0x+0,0°		0
	Õ Opacité	100%		0
品(h 👃			

 Grâce au sélecteur de plage, chaque animation d'effet s'appliquera sur chaque lettre indépendamment des autres : Activer le sélecteur de plage en activant l'animation de la propriété « début » comme indiqué sur la figure cidessous > la première image-clé est créée à x secondes et est configurée à 0%, la seconde image-clé est créée plusieurs secondes plus tard en fonction de la durée de l'animation souhaitée et est configurée à 100%. (La propriété de début permet de créer une animation de texte entrante et la propriété de fin, une animation de texte sortante)

0	 Animation 1 	Ajouter : 오	•	•
0	 Sélecteur de plage 1 			I
∢ ◇ ▶	🙋 🗠 Début	81%		I
	Ö Fin	100%		Į
	Ö Décalage	0%	•	I.
	> Avancé		*	
	Ö Point d'ancrage	0,0,0,0		
$\triangleleft \diamond \triangleright$	Ö 🗠 Position	-829,0,0,0		
	Ö Echelle	ලා 100,0,100,0%		

 Appliquer par exemple une modification de l'effet de position (ici à -829px sur X), le texte passe derrière son cache et est invisible : une fois l'animation démarrée chaque lettre arrive l'une après l'autre de la gauche vers la droite

 Animation 1 	Ajouter :
 Sélecteur de plage 1 	
🙋 🗠 Début	65%
Ö Fin	100%
Ö Décalage	0%
> Avancé	
Ö Point d'ancrage	0,0,0,0
Ö Position	-829,0,0,0
Ö Echelle	లు 100,0,100,0%
Ö Inclinaison	0,0
Ö Axe oblique	0x+0,0°
Ö Rotation	0x+0,0°
Ö Opacité	0%
Transformer	Páinit



 Appliquer une opacité à 0% et les caractères se déplacent de la gauche vers la droite avec une opacité arrivant progressivement.





 Pour faire apparaître les lettre les une après les autres sans déplacement, il faut appliquer une opacité à 0%, un lissage à 0% également et éventuellement activer un ordre aléatoire.

✓ Avancé			Lisser vers le bas
Unités	Pourcentage	~	Ordre aléatoire
Basé sur	Caractères	~	Ö Générateur aléatoire
Ö Mode	Addition	~	
Ö Valeur	100%		
Forme	Carré	~	
Ö Lissage	0%		
Ö Lisser vers le haut	0%		
Ö Lisser vers le bas	0%		
Ordre aléatoire	Non		



Ö Verrouiller les dimensions



 On peut également appliquer à animation 1, dans la partie calque, en cliquant sur ajouter > sélecteur un effet de tremblement, c'est-à-dire un déplacement multiple des caractères de la gauche vers la droite et de la droite vers la gauche, avec un effet d'opacité progressif, jusqu'à obtenir le mot complet.

 Animation 1 		Ajouter :	Propriété		
✓ Sélecteur de plage 1			Sélecteur	PI	age
苬 🗠 Début	100%	_		Tr	emblement
Ö Fin	100%			E	nression
Ō Décalage	0%				pression
✓ Sélecteur de tremblement 1					1
Ö Mode	Intersection	~			
Ö Valeur max.	100%				
Ö Valeur min.	-100%				
Basé sur	Caractères	~			
Ö Tremblements/seconde	2,0				
Ö Corrélation	50%				
Ö Phase temporelle	0x+0,0°				
Ö Phase spatiale	0x+0,0°				C O

> Animation de texte par l'Approche (espaces entre les lettres d'un mot)

- Créer un calque de texte et le styliser
- Cliquer sur Animer > Approche : Un sélecteur de plage s'affiche avec deux propriétés (Type d'approche et valeur d'approche)



 Activer l'animation de valeur (automatiquement l'animation de type est activée), créer une première image-clé avec une valeur spécifique (positive ou négative) et une seconde image-clé avec une valeur différente.

O	 Animation 1 	Ajouter : 🕑
O	> Sélecteur de plage 1	
$\triangleleft \diamond \triangleright$	💆 🗠 🛛 Type d'approche	Avant & Après 🛛 🗸 🗸
∢ ◇ ▶	🙋 🗠 Valeur d'approche	75
	> Transformer	Réinit.



>> On peut coupler d'autres effets d'animation comme les fondus ou le sélecteur de plage avec des effets variés (échelle, position, opacité, lissage, etc..)

> Animation du contour des lettres, création progressive

- Créer un calque de texte et le styliser (couleur de contour avec une épaisseur spécifique et aucune couleur de fond), le réglage de contour ou de fond peut se faire après, dans la partie calque (cliquer sur l'onglet ajouter > contour)
- Transformer le texte en calque de forme : clic droit > créer > créer des formes à partir du texte (On peut également créer des masques avec cette option)



>> Un calque de forme appelé silhouette se crée



 Appliquer l'effet « réduire les tracés » et activer l'animation de début pour l'entrée et l'animation de fin pour la sortie : Ainsi le tracé du texte se dessine progressivement et disparaît progressivement



Le Texte comme masque d'écrêtage

- Créer un calque vidéo ou photo en premier plan dont la case T est cochée sur la partie calque (case transparence)
- o Créer un calque de texte en arrière-plan qui sert de masque

					\sim	
• ● ●	🔖 №	Nom des sources	₽ & `\ fx 🗏 🖉 🖉 🗘	Mode	T Cache	Par
•	> 1	MVI_7596.MOV	<u>₽</u> /	Normal 🗸		0
o	> 2	T POASSON 4	₽ ∻ /	Normal ~	Aucun((e) ~ @




POASSON

• N'importe quel effet de trajectoire peut être appliqué sur les 2 calques pour créer du mouvement (rotation, échelle, point d'ancrage, position, opacité)

>> On peut coupler d'autres effets d'animation comme les fondus, le sélecteur de plage et le sélecteur de tremblements avec des effets variés (échelle, position, opacité, lissage, etc..)



Dessin progressif des tracés des lettres et Effet néon avec le plugin vidéo copilot > Saber >> Voir la partie 3/A/a-

>> Toutes ces types d'animation peuvent être utilisés en entrée ou en sortie

>> Ces différents types d'animations vont être utilisés et appliqués sur des éléments éditoriaux intégrés dans le générique réalisé en partie 3

3/ GÉNÉRIQUE, MOTION DESIGN, ICONOGRAPHIE, TYPOGRAPHIE ET MOUVEMENT : « POASSON - ARTISTE PEINTRE »

Tutoriel vidéo : <u>https://festival-avc.com/videos/tutoriel-generique-poasson.mp4</u> - Générique à réaliser : <u>https://festival-avc.com/videos/generique-poasson.mp4</u> **A/ Réalisation des éléments éditoriaux, de leur stylistique et de leurs animations**

a- Créer l'élément de texte principal (titre) et son animation d'entrée

>> Dessin progressif des tracés du texte et application d'un Effet néon avec le plugin vidéo copilot > Saber (téléchargement :

<u>https://www.videocopilot.net/blog/2016/03/new-plug-in-saber-now-available-100-</u> <u>free/</u>) : Lancer l'installation comme un logiciel classique

- > Créer une nouvelle composition 1920x1080px, 25 img/sec appelé « Titre poasson »
- Créer un calque de texte, écrire le titre « poasson » et le styliser (police, graisse, chasse, corps, approche et couleur)

0	> 1		effet-neon	_ ₽_ / f×	Normal	~
	> 2	Т	POASSON	₽	Normal	~

Créer un calque solide noir « effet neon » et appliquer l'effet videocopilot > Saber : Un trait blanc vertical cerné d'une lumière diffuse apparaît :





- Réglages & application de l'effet sur le texte:
 - Preset : Patronus dans le cas présent mais de nombreux effets sont disponibles (néon, fire, bruning, proton...) > ce choix fait référence au type de lumière de contour et aux effets de glow ou de lueur qui entourent le tracé lumineux des caractères
 - Glow color : choix chromatique de la lueur > Vert d'eau #3F7E65
 - **Glow intensity :** *intensité de la lueur > 28%*

Ö Preset	Patronus 🗸
Ö Enable Glow	
Ö Glow Color	
> 💍 Glow Intensity	28,0%
> 💍 Glow Spread	0,31
> 💍 Glow Bias	0,31
> 💍 Core Size	2,10

 Customise core > Core type : choisir un calque de texte ou un masque sur un calque solide > Text layer et sélectionner le calque de texte précédemment réalisé (Poasson)

>> L'effet saber s'applique sur les contours du texte



- Flicker > Flicker intensity : Effet de clignotement sur le la lumière de contours des lettres > 42%
- Composite settings : réglages de superposition avec les calques futurs qui seront en-dessous > Transparent

💍 Composite Settings	Transparent	\sim
💍 Alpha Mode	Disable	\sim
_		

$\sim fx$ Saber	Réinit.	✓ Distortion	
Ö Preset	Patronus 🗸	> Glow Distortion	
Ö Enable Glow		> Core Distortion	
Ö Glow Color		\sim Glow Settings	
> Ö Glow Intensity	28,0%	> 💍 Glow Intensity Multiplier	66,50
> 💍 Glow Spread	0,31	> 💍 Glow Size Multiplier	3,07
> 💍 Glow Bias	0,31	> 💍 Glow Pre Gamma	1,00
> 💍 Core Size	2,10	> 💍 Glow 1 Intensity	1,92
💍 Core Start		> 💍 Glow 1 Size	70,00
💍 Core End	- ↔ 960,0,162,0	> 💍 Glow 2 Intensity	0,86
∽Customize Core		> Ö Glow 2 Size	23,10
Ö Core Type	Text Layer 🗸 🗸	> 💍 Glow 3 Intensity	0,32
Text Layer	2. POASSOI 🗸 Masques 🗸	> Ö Glow 3 Size	8.00
> 💍 Mask Evolution	0x+0,0°	> Ö Glow 4 Intensity	0.16
> Ö Start Size	100%	> Ö Glow 4 Size	3.00
Start Offset	0%	Render Settings	
Start Roundness	0,50		
> Õ End Size	100%	☆ Motion Blur	On
> Õ End Offset	100%	Notion Blur Multiplier	1.00
> Ö End Roundness	0,50		1,00
💍 Offset Size			0,0
> 💍 Halo Intensity	195%		0,0
> 💍 Halo Size	210%	> O Gamma	1,00
> Ö Core Softness	0,0	> O Brightness	0,82
∽ Flicker		> O Saturation	1,00
> 💍 Flicker Intensity	42%	> 🔿 Alpha Boost	0,00
> Õ Flicker Speed	18,00	Composite Settings	Transparent ~
Ö Mask Randomization		O Alpha Mode	Disable ~
> 💍 Random Seed	5000	🔘 Invert Masks	
> Distortion		🔿 Use Text Alpha	

>> Il est bien évidemment possible d'animer des propriétés de l'effet comme « glow intensity », « glow spread »..., pour créer davantage de mouvement

 Pour créer le dessin progressif du tracé du contour et réaliser une animation d'entrée du texte, utiliser la propriété « Start Offset » avec 2 images-clés, la première à 0%, la seconde à 100%.

>> Pour inverser le dessin progressif et réaliser une animation de sortie, utiliser la propriété « end offset »





Appliquer un effet Drop shadow – white glow sur le calque solide « effet néon » : Un effet de lumière accrue sur les contours du texte

✓ fx B Drop Shadow - white glow Ŏ Couleur	Réinit.
> 💍 Opacité	66%
∽ Ŏ Direction	0x+135,0°
> 💍 Distance	0,0
> 💍 Lissage	20,0
💍 Ombre seulement	Ombre seulement



- Désactiver l'affichage du calque texte pour ne laisser que l'effet néon excepté si l'on souhaite appliquer un fond de couleur au texte, arrivant progressivement avec un effet opacité de 0 à 100%
- > Sélectionner les deux calques et créer une précomposition appelée « titre ».
- b- Créer l'ombre portée du titre et lui donner un mouvement de vague
- Créer un nouveau calque de texte appelé « ombre poasson » situé en-dessous de la précomposition « titre » créée précédemment, à partir du titre de la précomposition, en conservant le style typographique et en en modifiant la couleur (vert d'eau sombre : #0A2625)

O) 1	💁 titre	<u>₽</u> /	Normal 🗸
	> 2	T ombre-POASSON	₽÷×∕f× ↔	Normal ~ Aucun(e) ~
0	> 3	📕 fond	₽ / ₽	Normal 🗸 Aucun(e) 🗸

- Créer un calque solide avec une couleur vert d'eau (#6B988E) pour voir correctement le travail réalisé sur l'ombre > Ce calque sera supprimé à la fin du travail.
- Positionner le nouveau texte au-dessus du titre principal en modifiant sa position dans l'espace.



Convertir le calque de texte « ombre-poasson » en calque 3D en cliquant sur l'icône correspondante dans la partie calque.



>> LE CALQUE 3D

>> After-effects est un logiciel qui traite des éléments en 2D mais qui permet également de convertir les calque 3D afin de créer des perspectives sur des objets, de réaliser du Motion-tracking (suivi de la caméra par les objets intégrés dans la composition), de créer des espaces 3D à partir de photographies et d'y intégrer une caméra 3D.

>> Pour convertir un calque 2D en calque 3D, il faut cliquer sur l'icône représentant un cube : Dans la propriété « transformer » du calque, les valeurs de position, d'échelle, de point d'ancrage, de rotation ne sont plus seulement calées sur (X,Y) mais sur (X,Y,Z), Z étant un axe de profondeur. Une nouvelle propriété d'orientation a été créée tout comme la propriété « options surface ». Sur les figures ci-dessous l'orientation a été modifiée sur X, Y et Z



PORSSON



> Modifier la propriété d'orientation (118° sur X, 0° sur Y et 0° sur Z)

• V 1 T POASSON	₽ ↔ 🖊 😚 Normal ~
> Texte	Animer : 오
✓ Transformer	Réinit.
Ö Point d'ancrage	0,0,0,0,0,0
Ö Position	960,0,751,0,0,0
Ö Echelle	లు 100,0,100,0,100,0%
Ö Orientation	118,0°, 0,0°, 0,0°
Ö Rotation X	0x+0,0°
Ö Rotation Y	0x+0,0°
Ö Rotation Z	0x+0,0°
🔹 🗢 🛛 💆 🗠 Opacité	100%

Déplacer sur Y le texte pour le caler sous le titre principal, comme une ombre portée



Appliquer éventuellement un effet de déformation en dilatation, avec une distorsion horizontale de 3, une distorsion verticale de 60 et une courbure de 2, pour renforcer l'effet de perspective de l'ombre

✓ fx Déformation	Réinit.	
💍 Style de déformation	Dilatation	~
💍 Axe de déformation	Horizontal	
> 💍 Courbure	2	
> 💍 Distorsion horizontale	3	
> 💍 Distorsion verticale	60	

Appliquer l'effet CC radial fast blur pour créer un effet de flou sur les contours de l'ombre

✓ fx CC Radial Fast Blur	Réinit.
💍 Center	-�- 960,0,750,0
> 💍 Amount	57,0
Ö Zoom	Standard 🗸 🗸
fr onde exercise	Dáisit
PORSSON	

Appliquer l'effet onde progressive pour que l'ombre fasse des vagues comme si elle était au fond de l'eau

∽ fx Onde progressive	Réinit.
Ö Forme	Sinusoïdale 🗸 🗸
> 💍 Amplitude	2
> Ö Période	40
∽ Ŏ Axe	0x+90,0°
	Θ
> 💍 Vitesse	1,0
Ö Exclure	Aucun 🗸
∼ Ö Phase	0x+0,0°
	\bigcirc
💍 Lissage (qualité optimale)	Faible 🗸



- Pour l'animation d'entrée de l'ombre :
 - Ajouter une animation d'opacité de 0 à 100% qui commence où les contours du titre principal commencent à se dessiner.



• Clic droit > Créer > créer des formes à partir du texte



 Appliquer l'effet « réduire les tracés » et activer l'animation de début de 100% à 0%, calée sur l'animation d'opacité pour que l'ombre se dessine progressivement et suive la progression du dessin du titre principal





- c- Créer la baseline, son ombre et leurs animations
- Créer un bloc texte « Art & Design », telle une baseline posée au-dessus du titre principal, et le styliser.





Créer une animation d'entrée en fondu avec un calque de forme rectangulaire, un cache alpha sur le calque de texte et une animation d'échelle de 0 à 100% après avoir déplacé le point d'ancrage avec l'outil de déplacement de point d'ancrage sur la gauche du bloc texte.



- Créer l'ombre de cette baseline en utilisant les mêmes réglages que pour l'ombre du titre principal :
 - o Dupliquer le calque de texte « Art & Design »
 - $\circ~$ Le convertir en calque 3D et lui appliquer une transformation de son orientation sur X à -118°
 - Appliquer l'effet cc radial fast blur et onde progressive
 - Créer une animation d'entrée en fondu avec un calque de forme rectangulaire, un cache alpha sur le calque de texte et une animation d'échelle de 0 à 100% après avoir déplacé le point d'ancrage avec l'outil de déplacement de point d'ancrage sur la gauche du bloc texte



- d- Créer l'animation de sortie pour le titre : un éclatement de particules (poussière, sables, fluides)
- L'animation de sortie s'applique sur un calque de texte identique au calque du titre principal « POASSON » et se développe sur la composition créée en partie a- « Titre principal »
 - Double-cliquer sur la précomposition « titre » de cette composition pour l'ouvrir et copier le calque de texte « POASSON ».



 Coller ce calque sur la composition « Titre principal » et le nommer « POASSON2 »

0	> 1	T POASSON 2	₽∻∕ケ	Normal 🗸
o	> 2	🥦 titre	<u>₽</u> /	Normal ~ Aucun(e) ~
0	> 3	★ ombre-POASSON Silhouettes	₽÷∻∕∱× Ô	Normal 🗸 Aucun(e) 🗸
	> 4	T ombre-POASSON	₽÷×∕∕x	Normal ~ Aucun(e) ~
0	> 5	fond	<u>+</u> /	Normal ~ Aucun(e) ~

- Appliquer les effets suivants : Ne pas hésiter à désactiver l'affichage du calque « Fond » pour visualiser l'effet de particule sur fond noir
 - cc composite : composite original = in front l'effet de particules appliqué par la suite passera devant le bloc texte et plus dans le bloc lorsque l'effet de particules est configuré pour être en transparence alpha.



- cc particule system 2 : (Voir les détails de chaque propriété de réglage de l'effet dans la partie 6 > CREER UNE TEXTURE DE FEU OU DE FUMEE)
 - Birth rate : 50
 - Longévité : 5
 - Producer :
 - Position : image clé 1 à O sec = (0 ;470) / image-clé 2 à 3 sec = (1920 ;470) > les particules traversent le texte et éclatent sur chaque lettre
 - o Radius X : 1 > expression : wiggle(10,1)
 - Radius Y : 13 > expression : wiggle(10,10)
 - Physics :
 - Animation : « direction normalized » (la forme de l'ensemble des particules est différente et plus tournoyante
 - Velocité : 0,3 > expression : wiggle(10,0.2)
 - Vélocité héritée : 40 > expression : wiggle(10,30)
 - Gravité : -0,3 (poids des particules) > > expression : wiggle(10,0.25)
 - Résistance : 20 > expression : wiggle(10,15)
 - Extra : 2 (densité et légèreté des particules) > expression : wiggle(10,1.5)
 - Particule :
 - Particle type : line (d'autres formes sont disponibles)
 cocher Source alpha transparence (les particules ne s'appliquent que sur les lettres)
 - Opacity map : oscillate
 - Max Opacity : 34% > expression : wiggle(10,16)
 - Birth color (couleur de départ) > expression : wiggle(10,0.5) = couleurs aléatoires
 - Death color (couleur d'arrivée) > expression : wiggle(10,0.5) = couleurs aléatoires

>> Appliquer l'expression « wiggle » *en utilisant la combinaison « Alt+clic » sur le chronomètre de chaque paramètre d'animation* sur lequel appliquer l'expression : il s'agit d'un effet de tremblement, un moyen de créer un mouvement aléatoire > l'expression s'écrit « wiggle (a,b) », Les deux valeurs entre parenthèses correspondent à la fréquence du mouvement (par seconde) et à l'amplitude (fluctuation du mouvement de tremblement).

$\sim f_X$ CC Composite	Réinit.
> Ö Opacity	100,0%
Composite Original	In front 🗸 🗸
Ö	🗹 RGB Only
$\sim f x$ CC Particle Systems II	Réinit.
> 💍 Birth Rate	
∽Longevity (sec)	5,0
0,0	4,0
∽ Producer	Ŭ
🧑 Position	⊕ 1271,7,566,0
> 💍 Radius X	1,7
> 💍 Radius Y	
∼ Physics	
Ö Animation	Direction Normalized 🛛 🗸
> 💍 Velocity	
> 💍 Inherit Velocity %	
> 💍 Gravity	
> 💍 Resistance	
> Ö Direction	1x+0,0°
> Õ Extra	
∽ Particle	
Ö Particle Type	Line 🗸
Ö Opacity Map	Oscillate 🗸 🗸
> 💍 Max Opacity	45,0%
Õ	🗹 Source Alpha Inheritance
Ö Color Map	Birth to Death 🛛 🗸
Ö Birth Color	
Ö Death Color	
💍 Transfer Mode	Composite ~
∽Random Seed	
0	1000

✓ Producer		
🙋 🗠 Position		
✓ Ď Radius X		
Expression : Radius X	= ⊵ @ 0	wiggle(10,1)
✓ Ď Radius Y		
Expression : Radius Y	= № @ 0	wiggle(10,10)
 Physics 		
Ŏ Animation	Direction Normalized 🗸 🗸	
~ Ŏ Velocity		
Expression : Velocity	= № @ 0	wiggle(10,0.15)
 Ö Inherit Velocity % 		
Express: Inherit Velocity %	= № @ 0	wiggle(10,30)
✓ Ŏ Gravity		
Expression : Gravity	= № @ 0	wiggle(10,0.25)
✓ Ŏ Resistance		
Expression : Resistance	= № @)	wiggle(10,15)
Ö Direction		
∽ Ď Extra		
Expression : Extra		wiggle(10,1.5)

✓ Particle			
Ö Particle Type	Line ~		
Õ Birth Size			
Ö Death Size			
Ö Size Variation			
> Ö Opacity Map	Fade Out Sharp \sim		
Ö Max Opacity			
Ö Source Alpha Inheritance			
Ö Color Map	Birth to Death \sim		
✓ Ŏ Birth Color			
Expression : Birth Color	<u>= k</u> @ d		wiggle(10,0.2)
Valeur: Birth Color			
✓ Ŏ Death Color			
Expression : Death Color	= 🗠 @ 🕽		wiggle(10,0.15)
Valeur: Death Color			
Ö Transfer Mode	Composite ~		
Random Seed			







- Turbulences (créer un tremblement des particules)
 - Amount : 35 (importance de la turbulence)
 - Evolution : expression = [time*120] (écrire l'expression en utilisant la combinaison « Alt+clic »)
 - Décalage (turbulence) : expression = value-[0,time*300]
 - Générateur aléatoire ou Random seed : valeur 340 et Expression = index (cela correspond au numéro du calque 1, de manière à générer une suite de nombre aléatoire), après duplication du calque de texte 1 les autres auront des valeurs décalées par rapport au premier calque.

 Turbulences 		
Ö Balayage	Turbulent ~	
Ö Quantité		
Ö Taille		
✓ Ŏ Décalage (turbulence)		
Express: Décalage (turbulence)	= 🗠 🔍 🖸	
Ŏ Complexité		
✓ Õ Evolution		
Expression : Evolution	= 🗠 @ 🖸	time*120
 Options d'évolution 		
Ö Evolution du cycle		
Ö Cycle (nbre révolutions)		
✓ Ŏ Générateur aléatoire	340	
ExpressGénérateur aléatoire		
Ö Stabilisation contours	Tous les contours ~	
Ö Redimensionner le calque		
Ö Lissage pour qualité optimale	Faible ~	
> Options de composition	+-	

• **Dupliquer le calque « POASSON 2 » deux fois**, comme indiqué ci-dessous.

o	> 1	T POASSON 3	₽ ☆ ∕ fx	Normal 🗸	0
0	> 2	T POASSON 4	₽ ☆ / f ×	Addition \sim	Aucun(e) 🗸 🕑
0	> 3	T POASSON 2	₽ * / f×	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕑
o	> 4	痓 titre	<u>+</u> /	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕑
0	> 5	★ ombre-POASSON Silhouettes	₽ ∻ ∕ f×	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕑
	> 6	T ombre-POASSON	₽ ∻ ∕ f× 🛛 🍄	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕑
0	> 7	fond	<u>₽ / </u>	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕑

> Texturer l'effet de particules, comme du sable du calque « POASSON3 » :

- Créer un calque solide et appliquer l'effet bruit de turbulence :
 - Augmenter le contraste à 221
 - Réduire l'échelle à 4 pour obtenir un grain fin
- o Convertir le calque en précomposition le nommer « effet-sable »





 Sélectionner le calque texte « POASSON 3 » avec l'effet de particules et appliquer l'effet « Plaçage de texture » en sélectionnant comme calque référence la précomposition réalisée précédemment.

 Placage de texture 	Réinit.	
Calque de texture	Aucun(e) 🗸 Masques 🗸	0
Ö Lumière	0x+135,0°	0
Ö Contraste	1,0	0
Ö Disposition	Juxtaposer ~	0
> Options de composition	+-	

- Ajouter un mode de fusion addition sur le calque texte de premier plan pour une lumière plus vive.
- **Appliquer l'effet « CC mercury »** sur le calque « POASSON 4 » pour créer un effet de fluide (bulles d'eau) sur les particules





- Appliquer l'effet Transition > volet linéaire sur les calques de texte en arrière-plan, « Titre » et « ombre poasson silhouettes » : il s'agit d'une transition qui fera disparaître le texte au moment de l'impact des particules.
 - Une animation de pourcentage de 0 à 100%
 - Une animation d'angle de 108° à 64°

>> Les images-clés sont calées par rapport à l'éclatement des particules



CC particle system 2 > Producer > Position (de 0px à 1920px)



Volet linéaire > animation de pourcentage et d'angle

e- Réaliser deux animations de sortie en fondu sur les calques de texte de la baseline en utilisant les calques de forme auxquels les 2 blocs texte sont rattachés par l'option de cache et en leur appliquant une animation d'échelle de 100 à 0% > les animations de sortie doivent être calées sur les animations de volet linéaire.



B/ CRÉER L'ESPACE AQUATIQUE ET FOND MARIN - UNE TEXTURE DE REFLETS D'EAU ET CAUSTIQUES :

- Créer une nouvelle composition, 1920x1080px, 25 img/sec et la nommer « Générique Poasson »
- Créer un calque solide noir nommé « reflet eau »
- > Appliquer l'effet bruit et grain > bruit fractal
 - >> Positionner le curseur à 0 sur la time-line
 - Type fractal = simple
 - Evolution : expression = [time*400] (écrire l'expression en utilisant la combinaison « Alt+clic »)
 - Transformation de l'échelle pour obtenir des caustiques et reflets plus grands
 - complexité = Netteté et précision du bruit (6)

∼ ƒx 🚮 Bruit fractal	Réinit.
💍 Type fractal	Simple ~
Ö Type de bruit	Linéaire flou \sim
Ō	Inversion
> 💍 Contraste	100,0
> 💍 Luminosité	0,0
💍 Débordement	Résultats HDR autori \sim
\sim Transformation	
> 💍 Rotation	0x+0,0°
Ō	🗹 Echelle uniforme
∽ Ŏ Echelle	84,0
20,0	600,0
> () Hauteur d'echelle	100,0
Décalage de turbulenc	_⊕_ 960,0,540,0
ð	Décalage de la perspe
> 💍 Complexité	7,8
> Sous-attributs	
∽ Ŏ Evolution	12x+144,0°
> Options d'évolution	
> 💍 Opacité	100,0%
💍 Mode de transfert	Normal 🗸 🗸 🗸



- Appliquer l'effet netteté > cc vector blur = transforme le bruit fractal simple en caustiques (effet de reflets au fond d'une piscine
 - Type : natural
 - Amount (quantité et taille des caustiques) : 35
 - Ridge smoothness (lissage des contours) : 6,4
 - Map softness (15,3)

>> Tous les effets peuvent être animés pour plus de fluctuations dans les mouvements des reflets.





- > Créer un masque circulaire avec un contour progressif important
- Créer un calque solide bleu nommé « fond-bleu », déplacer le calque avec l'effet de caustiques « reflet eau » au-dessus et appliquer un mode de fusion additionner.





O	\sim	1 reflet-eau	₽ / f× Norm
	~	Masques	
		✓ ■ Masque 1	Addition ~ Inversé
		Ö Tracé du masque	Forme
		Ö Contour progressif du masque	లు 227,0,227,0 pixels
		Ö Opacité de masque	100%
		Ö Expansion de masque	25,0 pixels
	~	Effets	
fx		> Bruit fractal	Réinit.
fx		> CC Vector Blur	Réinit.
	>	Transformer	Réinit.

● > 4	reflet-eau	<u> </u>	/ fx	Θ	Addition	~	Aucun(e)	$\mathbf{\mathbf{v}}$
	fond-bleu	<u>₽</u>	/ fx	Θ	Normal	~	Aucun(e)	\sim

- Appliquer un effet de « déformation > déformation » en arc pour créer la perspective sur le calque « reflet-eau », le faire pivoter à 180°.
- Affiner le masque pour renforcer l'effet de perspective en augmentant l'expansion du masque.





- Appliquer l'effet « Gamme de dégradés » sur le calque « fond bleu » et l'animer pour obtenir une lumière centrale venant du dessus qui change de couleur et devient de plus en plus lumineuse et verte.
- Appliquer l'effet « esthétique > cc vignette » sur le calque « fond bleu » (créer un cache noir sur les côtés de l'image)



• **Animer la propriété « amount »** de manière à ce que l'ombre du fond de l'eau soit de plus en plus présente.

	✓ 2 fond-bleu	● ♀ / /× N	ormal 🗸 🔄 Aucun(e) 🗸 🥝 Aucun(e)	✓ 0:00:00:00 0:00:49:24	0:00:50:00
	✓ Effets				1
fx	 Gamme des dégradés 				t
4 🄶 🕨	🙋 🗠 Point de départ				• •
\triangleleft \diamond \blacktriangleright	> 🙋 🗠 Couleur de départ				• •
	Ö Point d'arrivée	720,0,1080,0			İ
	Ö Couleur d'arrivée				I
	Ö Туре	Radial ~			\mathbf{t}
	Ö Dispersion				İ
	Ö Part de l'original				I
		Permuter les couleurs			
	> Options de composition	+-			İ
fx	✓ CC Vignette				1
4 🔷 🕨					♦
	Ö Angle of View				I
	Ö Center				İ.
	Ö Pin Highlights				1
	> Options de composition	+-			İ



•	🗸 📃 2 📃 fond-bleu	₽ / f×	Normal 🗸 🛛 Aucun(e) 🗸 🕘 Aucun(e)	✓ 0:00:00:00 0:00:49:24	0:00:50:00
	✓ Effets				Į į
fx	 Gamme des dégradés 				1
∢ ◊ ►	🙋 🗠 🛛 Point de départ	692,0,-181,8			• •
< <	> 🙋 🗠 Couleur de départ				• •
	Ö Point d'arrivée	720,0,1080,0			1
	Ö Couleur d'arrivée				1
	Ӧ Туре	Radial 🗸 🗸			Į.
	Ö Dispersion				1
	Ö Part de l'original				1
		Permuter les couleurs			
	> Options de composition	+-			1
fx	✓ CC Vignette				1
∢ ◇ ▶	🙋 🗠 Amount	48,1			• •
	Ö Angle of View	45,4			1
	Ö Center	720,0,656,0			Į.
	Ö Pin Highlights				Į į
	 Options de composition 	+-			1



0	🗸 📕 2 📃 fond-bleu	₽. / f×	Normal	~ Au	icun(e) 🗸 🛛	ම Aucun(e)	✓ 0:00:00:00	0:00:49:24	0:00:50:00		
	✓ Effets										İ
fx	 Gamme des dégradés 										I
4 🔶 🕨	🙋 🗠 Point de départ	763,0,40,0								♦ 1.1 × 1.1 × 1.	
∢ ♦ ►	> Ŏ 🗠 Couleur de départ										
	Ö Point d'arrivée	720,0,1080,0									I
	Ö Couleur d'arrivée										I
	Ö Туре	Radial ~									I
	Ö Dispersion										I
	Ö Part de l'original										I
		Permuter les couleurs									
	> Options de composition	+-									I
fx	✓ CC Vignette										I
∢ ♦ ►	🙆 🗠 Amount									•	•
	Ö Angle of View	45,4									I
	Ö Center	720,0,656,0									İ
	Ö Pin Highlights										İ
	> Options de composition	+-									t



0	🗸 📕 2 🛛 📘 fond-bleu	₽ / f×	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸 🕘 Aucun(e)	✓ 0:00:00:00	0:00:49:24	0:00:50:00	and the second	Contraction of the	12000
	✓ Effets									İ
f×	 Gamme des dégradés 									İ
$\blacktriangleleft \diamondsuit \Vdash$	🙋 🗠 Point de départ	763,0,40,0						•		
4 🔶 🕨	> 🙋 🗠 Couleur de départ									
	Ö Point d'arrivée	720,0,1080,0								I
	Ö Couleur d'arrivée									İ
	Ӧ Туре	Radial ~								İ
	Ö Dispersion									İ
	Ö Part de l'original									İ
		Permuter les couleurs]							
	> Options de composition	+-								İ
fx	✓ CC Vignette									İ
∢ ◇ ►	🙋 🗠 Amount							•		
	Ö Angle of View	45,4								İ
	Ö Center	720,0,656,0								İ
	Ö Pin Highlights									I
	> Options de composition	+-								t



- Appliquer sur le calque « fond bleu » l'effet « animations prédéfinies > imagespecial effects > Mauvais... 1 distorsions » avec les effets à conserver « wave warp » (pour créer un effet de vague), « noise » (pour ajouter du grain) et « venetian blinds » (pour ajouter des striures horizontales légères)
 > L'objectif de ces effets est de créer des déformations visuelles sous-marines
 > Pour l'effet Wave Warp, appliquer les expressions (alt+clic) :
 - Noise(time)*60+30 sur la propriété d'amplitude réglée à 16
 - Thislayer.height sur la propriété de période réglée à 1080



fx	✓ (Wave Warp)			I
	Ö Forme	Sinusoïdale		Į.
	∽ Ŏ Amplitude			1
	Expression : Amplitude	= 🗠 🛯 🗲		
	✓ Ŏ Période			Į.
	Expression : Période	= 🗠 🎱 🕒		thisLayer.height
	Õ Axe			1 I
	Ŏ Vitesse			1 I
	Ö Exclure	Aucun		Į.
	Ö Phase			İ
	Ö Lissage (qualité optimale)	Faible		1 I
	> Options de composition	+-		1 I
fx				Į.
fx	> Venetian Blinds			T

Appliquer l'effet « lueur diffuse » sur le calque « reflet-eau » : Un halo de lumière verte se crée et se diffuse telle une vague

fx	✓ Lueur diffuse	Réinit. Options		t	
	Ö Couches	Alpha 🗸 🗸		İ	
4 & F				•	
∢ ◇ ▶	🙋 🗠 Rayon			•	
∢ ◇ ▶				• •	
	Ö Composite original	Devant ~		I	
	Ŏ Mode de fusion	Lumière douce 🛛 🗸 🗸			
	Ö Couleurs	A et B 🗸 🗸		Į.	
	Ŏ Cycle des couleurs	Triangle A>B>A 🛛 🗸		I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
∢ ◇ ►	🙋 🗠 Nombre de cycles			◆ ************************************	
	Ö Phase				
	Ŏ Milieu A-B			I	
	Ö Couleur A			Į.	
	Ö Couleur B			Į.	
	Õ Dimensions	Horizontales et verticale \sim		\mathbf{I}	
	 Options de composition 	+-			
	Ŏ Opacité de l'effet	68%	Q	I	



- Créer un calque solide appelé « particules » et Appliquer l'effet Laboratoire de particules > les propriétés de réglages sont similaires à celles de CC Particle system 2
 - Des volées de particules organiques et de bulles vont se disperser dans l'espace
 - Appliquer l'effet cc Mercury pour donner aux particules des formes de fluides



$\sim f\!\!x$ Laboratoire de particules	Réinit. Options
∼ Canon	
Ö Position	720,0,373,0
> 💍 Rayon du canon	56,00
> 💍 Particules par seconde	112,00
> 💍 Direction	0x+0,0°
> Ö Diff. aléatoire de direction	62,00
> Ö Vélocité	258,00
> Ö Diffusion aléatoire de vélocit	20,00
Ö Couleur	
> 💍 Rayon de particules	1,00
> Grille	
∽Détonateur de calque	
Détoner le calque	Aucun(e) 🗸 Source 🗸
> 💍 Rayon des nouvelles particul	2,00
> Ö Dispersion de la vélocité	20,00
∽Détonateur de particule	
> 💍 Rayon des nouvelles particul	-8,00
> Ö Dispersion de la vélocité	20,00
> Affectation	
∽Matrice de calque	
Utiliser le calque	Aucun(e) 🗸 Source 🗸
💍 Type de décalage temporel	Relative ~
> Õ Décalage temporel	0,00
> Affectation	
∽ Gravité	
> Õ Force	93,00
> Ö Diffusion aléatoire de force	0,00
> Ö Direction	0x+180,0°
> Affectation	
∽ Repousser	
> Õ Force	3,80
> 💍 Rayon de force	10,00
> Repousseur	
> Affectation	
~ Mur	
Bordure	Aucun(e) 🗸 🗸
~ Affectation	
Ö Particules de	Détonateur de particule 🛛 🗸
Č Caractères	Sélection texte 1 ~
	7.40

~	fx CC Mr. Mercury	Réinit.
	> 💍 Radius X	9,0
	> 💍 Radius Y	5,0
	Ö Producer	→ 720,0,540,0
	〜 Ö Direction	1x+0,0°
	> Ŏ Velocity	1,1
	> 💍 Birth Rate	1,0
	> Longevity (sec)	2,0
	> 💍 Gravity	0,8
	> 💍 Resistance	0,03
	> 💍 Extra	1,0
	💍 Animation	Vortex ~
	> 💍 Blob Influence	100,0%
	💍 Influence Map	Blob out 🗸 🗸
	> 💍 Blob Birth Size	0,15
	> 💍 Blob Death Size	0,75
	> Light	
	> Shading	

- Créer un calque lumière : Il s'agit d'un spot réglable et applicable uniquement sur des calques 3D
 - Activer une animation d'intensité pour introduire le fond marin d'une lumière très sombre à une lumière beaucoup plus claire, de 0 à 4 secondes.

🗸 📃 1 🛛 🌻 Spot Lumière 1	<u>ዋ</u>	② Aucun(e)
✓ Transformer	Réinit.	
Ö Point ciblé	669,0,728,0,0,0	0
Ö Position	1315,9,-25,5,-1241,8	0
Ö Orientation	0,0°, 0,0°, 333,3°	0
Ö Rotation X	0x+0,0°	0
Ö Rotation Y	0x+0,0°	0
Ö Rotation Z	0x+0,0°	0
 Options Lumière 	Concentrée \vee	
Ö Intensité	100%	0
Ö Couleur		0
Ö Angle du cône	90,0°	0
Ö Contour progressif du cône	50%	0
Ö Retrait	Aucun 🗸	0
Ö Rayon	500,0	0
Ö Distance de retrait	500,0	0
Projette une ombre	Oui	0
Ö Intensité de l'ombre	77%	0
Ö Diffusion de l'ombre	96,0 pixels	0

⊘∎)● 🔒	🕨 🗣 🛛 🔊		🗜 🚸 🔪 fx 🔳 🗶 🥥					
•	× 1	🌻 Spot Lumière 1	<u>₽</u>		② Aucun(e)			
	> Tra							
	~ Op		Parallèle 🗸					1
∢ ♦ ►							•	
		Ŏ Couleur						
		Ŏ Retrait	Inverse du carré de	la di∨				
		Ŏ Rayon						İ
		Ŏ Distance de retrait						
		Projette une ombre						
		Õ Intensité de l'ombre						1

Créer un calque caméra : il s'agit d'une caméra qui ne s'applique que sur les calques 3D et qui permet de créer des mouvements de caméra tels que le zoom, le travelling ...

•⊕•≙	N" Nom des calques	₳∻∖∱≣∥₽₽♡	Mode	T Cache	Parent et lien	Entrée	Sortie	Durée				
•	2 Caméra 1	.			Aucun(e)				CONCERCION OF	NAMES OF TAXABLE PARTY.		
	Ö Rotation Y											
	Ö Rotation Z											
< O 🕨												•
	Ö Distance de mise au point											
	Ŏ Ouverture											
		Rectangle rapide 🛛 🗸 🗸										se de sette de sette de sette se
	Ö Rotation											
	Ö Rondeur du diaphragme											
	Ö Format du diaphragme											1996 899 96 899 96 85 8 S
	Ö Frange de diffraction du diaphragme											
	Saturation des tons clairs	0,0			O							

• Activer une animation de zoom après l'éclatement du titre

Convertir les calques « reflet eau », « fond-bleu » et « particules » en calques 3D en cliquant sur l'icône correspondante pour que le calque lumière et le calque caméra soient fonctionnels.





C/ COMPOSER LE GENERIQUE > imbriquer la composition titre principal dans la composition, « générique Poasson » s'il y a des modifications à faire quant au calage des

différents éléments, il faudra les faire dans la composition correspondante : *cela permet d'alléger la partie calque*

Faire glisser la composition « Titre-Poasson » dans la composition principale, sur la partie calque



Intégrer la composition « engrenages » réalisée en partie 4, après le mouvement de zoom de la caméra

4/ CRÉATION D'ELEMENTS FIGURATIFS, DES ENGRENAGES, ANIMATION D'ENTREE ET DE SORTIE, PARTICULES, FLUIDES

Tutoriel vidéo : <u>http://festival-avc.com/videos/engrenage-generique-poasson.mp4</u> Générique à réaliser : <u>http://festival-avc.com/videos/engrenage-generique-poasson-a-</u> <u>realise.mp4</u>

>> Travail d'illustration sur Adobe Illustrator : voir tutoriel vidéo <u>https://www.festival-avc.com/videos/tutoriel-illustrator-approfondi.mp4</u>

> Créer un engrenage sur Illustrator, sur un même calque et copier tous les tracés





- Créer une nouvelle composition sur After-effects nommée « engrenages » , 1920x1080px – 25img/sec
- Créer un calque solide noir, nommé « engrenage » et coller l'illustration réalisée sur Illustrator : Des masques par différence se créent sur le solide.

• v 1 engrenage	🗜 🖊 Normal 🗸 📀
✓ Masques	
> Masque 1	Différence ∽ Inversé
> Masque 2	Différence ∽ Inversé
> Masque 3	Différence 🗸 Inversé
> Masque 4	Différence 🗸 Inversé
> 📕 Masque 5	Différence ∽ Inversé
> 📕 Masque 6	Différence ∽ Inversé
> 📕 Masque 7	Différence 🗸 Inversé
> Masque 8	Différence 🗸 Inversé
> Masque 9	Différence ∽ Inversé
> 🛛 Masque 10	Différence ∽ Inversé
> Masque 11	Différence ∽ Inversé
> Masque 12	Différence ∽ Inversé

- Créer un calque solide bleu situé en-dessous du premier calque, pour visualiser l'engrenage noir, qui a pris la couleur du solide créé pour le coller
- > Dupliquer le calque engrenage pour obtenir un deuxième engrenage

U I	ツ 🛡 🖬	N°	Nom des calques	┺╆┟╱┣╝╲	Mode	I	Cacne	P
0		> 1	engrenage 2	₽ /	Normal	\sim		୍
o		> 2	engrenage	₽ /	Normal	\sim	Aucun(e)	~ @
o			fond	₽ /	Normal	~	Aucun(e)	~ @
								3555 3 5555

> Configurer l'échelle et la position souhaitées pour les 2 engrenages



- > Appliquer un effet de Gamme de dégradé de gris
 - Couleur de départ : #4C4D4E

- Couleur d'arrivée : #F7F9FB
- Type radial
- Modifier point de départ et d'arrivée en fonction du rendu et animer ces propriétés pour créer un effet de mouvement chromatique et lumineux



Créer un calque de forme avec un rectangle, nommé « reflet engrenage »

0	>	1	★ reflet-engrenage2	₽ ☆ /	Normal 🗸
O	>	2	engrenage 2	₽_ / f×	Normal 🗸
o	>	3	engrenage	<u> </u>	Normal 🗸
O	>	4	fond	<u>₽</u> /	Normal 🗸

- Le positionner à l'oblique pour qu'il traverse l'engrenage du calque « engrenage 2 »
- o Lui appliquer une couleur blanche



- Copier les masques du calque « engrenage » et les coller sur le calque de forme, ainsi le rectangle est masqué et incrusté dans l'engrenage : redimensionner les masques en double-cliquant dessus.
- Appliquer sur le rectangle dans la rubrique « transformer rectangle 1 » une animation de position de bas en haut pour que l'engrenage soit caché en bas, caché en haut et qu'il traverse l'engrenage.





- Ajouter un tracé de tremblement (taille : 45 / détail : 8 / tremblements par sec : 2)
- Dupliquer le premier rectangle et redimensionner ce second rectangle pour le positionner en-dessous du premier : modifier l'animation de position



Créer une précomposition à partir du calque « engrenage » et du calque « reflet engrenage », nommé « engrenage traite »

			0 0	 _					
	>	\star 💽 🤇	alque de forme 1	₽ *	/	Normal	\sim	Aucun(e)	× (
0	>	2	engrenage-traite]	<u>₽</u>	/ fx	Normal	~	Alpha	\sim (

> Appliquer un effet de lueur diffuse sur la precomposition « engrenage-traite »



- Appliquer un effet d'onde progressive sur la même précomposition avec une amplitude de 1px, pour donner une impression de vague, puisque l'objectif est d'intégrer l'engrenage dans un fond marin.
- > Appliquer un effet d'ombre portée sur la même précomposition
- Pour l'animation d'entrée :
 - Créer un calque de forme 1 au-dessus de la précomposition « engrenagetraite » à l'aide de l'outil Ellipse avec une épaisseur supérieure à l'épaisseur de l'engrenage, sans couleur de fond.
 - Cliquer sur « Ajouter » dans la partie calque pour appliquer l'effet « réduire les tracés » et activer l'animation de début (de 100 à 0%) pour que la forme apparaisse progressivement pour laisser place à l'engrenage (attention : régler le sens de disparition du tracé dans la partie contenu > tracé)
 - **Appliquer un cache alpha sur la précomposition** sur le calque de forme situé au-dessus de lui.







o Créer un calque solide nommé « particules engrenage »

>> Appliquer l'effet cc composite

>> Appliquer un effet CC particle system 2 : Faire le réglage après avoir réalisé le suivi de trajectoire

- Birth rate : 7,5
- Longévité : 0,3
- Producer :
 - Position : liée à la propriété de position de l'objet nul (cf : suivi de trajectoire) > Voir ci-dessous
 - o Radius X : 5
 - Radius Y : 2
 - Physics :
 - Animation : « Explosive »
 - Velocité : 1 > expression : wiggle(10,0.8)
 - Vélocité héritée : 40 > expression : wiggle(10,5)
 - Gravité : -0,3 (poids des particules) > > expression : wiggle(10,0.3)
 - Résistance : 20 > expression : wiggle(10,55)
 - Extra : 5,5
- Particule :
 - Particle type : line
 - Opacity map : oscillate
 - Max Opacity : Animation de 84% à 0% sur la fin de l'apparition de l'engrenage
 - o Birth color : #85F4F1
 - Death color : #1A6591> expression : wiggle(10,0.4)
 - Transfer mode : screen
- Réaliser un suivi de trajectoire en créant un objet nul en-dessous du calque de particules et une trajectoire circulaire à l'aide de la fenêtre de dessin de trajectoire.





 Lier la propriété de position (producer > position) du calque de particules à la propriété de position de l'objet nul > l'éclat de particules suit le cercl

o	> 1	particules-engrenages	<u> </u>	/ f×	Normal	\sim	Q
0	> 2	trajectoire-engrenage	<u>4</u>	∕ fx	Normal	~	Aucun(e) 🗸 @

	CC Composite		
>	Ö Opacity	100,0%	
	Composite Original	In front	
	Ö	🗹 RGB Only	
~ Þ	CC Particle Systems II	Réinit.	
	∽ Ŏ Birth Rate	7,5	
	0,0		20,0
	l ongevity (sec)	0.3	
	0.0		4.0
	0		
	 Producer 		
	Ö Position	-	
	> Õ Radius X	5,0	
	> Ö Radius Y	2,0	
	Physics		
	O Animation	Explosive	~
	> O Velocity		
	> O Inherit Velocity %	-86,1	
	> O Gravity	0,0	
	> () Resistance	61,3	
	> O Direction	1x+56,0°	
	> O Extra	5,5	
		l in a	
	O Particle Type	Line	~
	> O Birtin Size		
	> Ö Dealli Size		
		Oscillate	~
	> Max Opacity	84.0%	
	つ Miax Opacity	Source Aloba I	nherit
	Ö Color Map	Birth to Death	×
	Ö Birth Color		
	Ö Death Color		
	Ö Transfer Mode	Screen	~
	Random Seed	207	
			1000
	O		

- Appliquer l'effet « turbulences »
- Créer une précomposition à partir de l'objet nul et du calque de particules, appelée « engrenage-particules »
- Appliquer un effet de temps > déformation temporelle pour accélérer la vitesse de l'animation de particules et la caler avec l'animation de réduction des tracés du calque de forme qui laisse apparaître l'engrenage :
 - Méthode : images complètes
 - Réglage de la durée : vitesse
 - Vitesse : 201

o	>	1	📴 [particngrenage-mouvement]	<u>₽</u>	∕ f×	Normal	~		
	>	2	★ 💽 Calque de forme 1	<u>₽</u> ‡	/	Normal	~	Aucun(e)	\sim
0	>		📴 🔯 [engrenage-traite]	<u>₽</u>	∕ f×	Normal	~	Alpha	\sim
o		4	engrenage	<u>₽</u>	/	Normal	~	Aucun(e)	\sim
o			fond	<u> </u>	/	Normal	~	Aucun(e)	\sim

~ fx	Déformation temporelle	Réinit.	
	Méthode	Images complètes	\sim
	Réglage de la durée	Vitesse	\sim
>	Ö Vitesse	201,00	
>	Ӧ Image source		
~	Ajustement		
	> 💍 Détail des vecteurs	20,00	

- Appliquer une animation d'opacity max (de 84% à 0%) sur l'effet de particules pour qu'elles disparaissent progressivement une fois l'engrenage dessiné complètement
- Dupliquer 2 fois le calques particules-engrenage dans la précomposition
- Appliquer l'effet cc mercury sur le 3^{ème} calque particules-engrenage

~ fx	CC Mr. Mercury	Réinit.
>	Ö Radius X	11,0
>	Ö Radius Y	38,0
	Ö Producer	
~	Ö Direction	1x+0,0°
		\bigcirc
>	Ö Velocity	1,0
>	Ö Birth Rate	1,6
>	Longevity (sec)	2,1
>	Ö Gravity	0,4
>	Ö Resistance	0,07
>	Ö Extra	1,2
	Ö Animation	Twirl ~
>	Ö Blob Influence	100,0%
	Ö Influence Map	Blob in & out 🛛 🗸 🗸
>	Ö Blob Birth Size	0,00
>	Ö Blob Death Size	0,29
>	Light	
>	Shading	



- Créer un effet néon sur les engrenages :
 - Dupliquer le 1^{er} calque engrenage seul, le calque de départ qui se situe dans la précomposition « engrenage-traite » et le nommer « engrenage 2»
 - Appliquer un effet saber sur ce calque :
 - Preset : patronus > configurer les différentes propriétés liées à la lueur
 - Customize core : layer mask
 - Render settings : transparent
 - Animer la propriété start offset : à partir de 10 secondes de 100 à 0%



~	fx	Sa	ber		Réin	it.	
		Q	Pre		Pat	tronus	\sim
		Q	Ena	able Glow			
		Q	Glo	ow Color			
		Q	Glo	ow Intensity	36,0		
		Q	Glo	ow Spread	0,40		
		Q	Glo	ow Bias	0,54		
		Q	Co	re Size	1,00		
		Cus	ton	nize Core			
			Q	Core Type	Lay	yer Masks	~
			Q	Mask Evolution		0,0°	
			Q	Start Size	100		
			Ø	Start Offset	0%		
			Q	Start Roundness	0,50		
			Q	End Size	100		
			Q	End Offset	100		
			Q	End Roundness	0,50		
			Q	Offset Size			
			Q	Halo Intensity	195		
			Q	Halo Size	210		
			Q	Core Softness	0,0		
		Flic					
		Dis	tort	ion			
		Glo	w S	Settings			
		Rer	nde	r Settings			
			Мо	tion Blur			
				Ö Motion Blur	On		
				Ö Motion Blur Multi	1,00		
				Ö Motion Blur Phas	0,0		
				Ö Motion Blur Clam	0,0		
			Q	Gamma	1,00		
			Ō	Brightness	0,97		
			Ō	Saturation	1,00		
			Ō	Alpha Boost	0,00		
			Ō	Composite Settings	Tra	nsparent	
		Q	Alp	bha Mode	Dis	able	
		Ō		ert Masks			



 Créer une précomposition à partir du calque engrenage 2, le nommer « engrenage2-comp1 »

0	> 1	📴 [engrenage 2 - Comp 1]	ዋ /	Normal 🗸	
0	> 2	📴 [particngrenage-mouvement]	₽ / f×	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸
	> 3	★ 💽 Calque de forme 1	<u>ዋ</u> ጵ /	Normal 🗸	Aucun(e) 🗸
0	> 4	😉 🛐 [engrenage-traite]	_ ₽_ / f ×	Normal 🗸	Alpha 🗸



> Pour finaliser l'animation et assurer l'intégration dans le « générique poasson »

 Créer une précomposition avec les 4 calques nommée « engrenage-final » que l'on dupliquera après avoir appliqué l'animation de rotation

	lion ces coldaes			
\circ \rightarrow 1	🚘 [engrenage-final]	<u>4</u>	/	Normal 🗸
\circ \rightarrow 2	短 [engrenage-final]	<u> </u>		Normal 🗸

- Appliquer une animation de rotation avec le point d'ancrage au centre de 0 à 13 secondes, de 0° de rotation sur la première image-clé à 2x0° sur la seconde image-clé : lisser la vitesse
- Dupliquer la précomposition afin de permettre aux deux engrenages de s'accrocher et inverser la rotation











Une vidéo peut être incrustée dans les engrenages

> Pour l'animation de sortie :

- La caméra peut faire un zoom dans l'oculus de l'un des engrenages et amener à une une femeture à l'iris.
- \circ $\$ Les Engrenages peuvent éclater en fluide avec l'effet mercury
- Les engrenages peuvent disparaître en flamme avec des flammes créées de toute pièce dans la partie 6 du cours

5/ GÉNÉRIQUE POASSON 2 – FOND VERT, MASQUES, NEON ET ÉCLATEMENT

Tutoriel vidéo : <u>www.festival-avc.com/videos/tutoriel-after-effects-incrustation-fond-vert.mp4</u>

>> INCRUSTATION D'UN PERSONNAGE FILME SUR FOND VERT

- Créer une nouvelle composition 1920x1080px ou UHD 4K si le rush utilisé est en 4K, il est toujours possible de le redimensionner sur 1920x1080 (effet transformer > echelle)
- > Importer le rush : création d'un nouveau calque vidéo
 - **Si le fond vert prend tout l'espace**, on peut réaliser directement l'incrustation.
 - Si le fond vert ne prend pas tout l'espace sur le rush, ce qui est le cas ici, réaliser un masque avec l'outil rectangle et activer l'animation « Tracé du masque pour le déplacer ou le mettre à l'échelle au fur et à mesure de l'avancée de la prise de vue.
- > Appliquer l'effet Keying > Keylight (1.2) :
 - **Screen color :** choisir le vert à retirer avec la pipette directement sur l'image, le vert disparaît pour laisser place à une zone de transparence
 - **Screen gain :** permet de retirer les grains du support vert et d'affiner le retrait du vert et donc l'incrustation (167,4)
 - Screen pre-blur : effet de flou de mouvement du personnage (2,2)
 - Screen softness : effet de flou sur les contours du personnage (3,3)
 - Cliquer sur le bouton Afficher les paramètres des couches et couleurs : couche alpha et utilise :
 - Screen Matte > clip black pour ajouter du noir et clip white pour en enlever et faire un masque parfait (blanc sur noir)
 - Outside mask softness : contours extérieurs du personnages affinés (11,3)
 - Inside mask softness : contours intérieurs du personnages affinés (8,7)
 - **Foreground colour correction :** correction colorimétrique du personnage, lumière, halos, contrastes, saturation
 - 0
- Créer des masques du personnage à partir de la couche alpha de la séquence vidéo.
 - Créer une zone de travail de la durée de la séquence en utilisant la réglette bleue

- Calque > Tracé automatique : zone de travail / couche alpha / appliquer un nouveau calque ou non
- > Appliquer un effet saber > neon à sur le masque du calque
- Appliquer une incrustation en dégradé : clic droit sur le calque video > style de calque > incrustation dégradé
 - Animation opacité sur le calque vidéo et animation dégradé bleu sur video

Déflagration du personnage :

- > Dupliquer le calque du personnage détouré et afficher la grille de transparence
- > Appliquer effet bruit fractal :
 - Type : simple
 - Tybe de bruit : linéaire flou
 - o Contraste : 155
 - Luminosité : -30
- > Appliquer effet teinte : foncée noir clair marron
- > Appliquer effet volet linéaire :
 - Activer animation pourcentage de 100 à 0%
 - Angle positif à modifier si l'on souhaite que le volet linéaire soit dans l'axe du bras ou d'un autre organe du corps
 - Contour progressif
- > Dupliquer le calque video à nouveau et appliquer un effet de bruit > Turbulence :
 - o Balayage : turbulent
 - Quantité : 78%
 - o Taille : 52%
 - Complexité : 2,8
- > Sélectionner les 3 calques vidéo et créer une précomposition
- > Appliquer effet simulation > éclat sur la précomposition :
 - o Afficher : Rendu
 - o Rendu : tout
 - Forme > motif : verre
 - Répétitions : taille et quantité d'éclats (important : commencer à 30 pour développer l'effet pour finir à 200 lorsque tous les paramètres de l'effet auront été réglés)
 - Profondeur d'extrusion : 0
 - Force 1:
 - Profondeur
 - Rayon
 - Force
 - o Physique
- Effet deformation temporelle pour ralentir un moment ou la main est en l'air et appliquer l'éclatement
- Créer un calque solide « particules »
- > Appliquer un effet ajout de grain (petit fixe et n/b
- Appliquer effet éclat sur l'objet >motif personnalisé et choisir calque particules + effets et masques = les particules s'appliquent
- Dupliquer dernière image et geler l'image

>> SUIVI DE MOUVEMENT CIBLE = TRACKING : fenêtre suivi +calque 3D >> calque Lumière décaler les éléments pour projeter les ombres

6/ CREER UNE TEXTURE DE FEU OU DE FUMEE ET L'APPLIQUER A UNE ANIMATION DE TRAJECTOIRE OU UNE ANIMATION DE TEXTE = 'Il est possible d'utiliser le plugin Red Giant particular

- Créer une composition 1920x1080px en 25img/sec (particules feu)
- Créer un calque solide noir et le dupliquer > nommer le nouveau calque « feu »
- Appliquer sur le calque « feu », l'effet : Simulation > cc particule system 2 (voir cc particule world)

>> Règlages :

- Birth rate = présence de la couleur et des particules de base > densité des particules (7)
- Longevity = hauteur du dégradé de couleur
- Producer :
 - position sur X et Y
 - radius x = largeur de la base de l'ensemble des particules
 - radius Y = hauteur de la base de l'ensemble des particules
- Physics :
 - Animation = type de projection de particules > fire
 - Velocity = epaisseur et largeur des particules (1,5)
 - Gravité = densité des particules (1)
 - Resistance = rapport taille/densité de l'ensemble (14)
- Particle :
 - Particle type = forme des particules (line)
 - Opacity map = contour progressif et direction
 - Max opacity = opacité de l'ensemble (95)
 - Color map = direction du dégradé de couleur (birth to death)
 - Birth Color = choix couleur (jaune), gris pour la fumée
 - Death Color = choix couleur (rouge), gris pour la fumée
 - Transfer mode = mode de fusion (transparence) de l'objet (screen)
 - Random seed = mouvement aléatoire des particules (137)
- Appliquer l'effet : Déformation > Warping avec maillage = déformation de la structure de la flamme.
 - Lignes et colonnes > possibilités de déformation
 - Maillage de distorsion > déplacer manuellement les points d'intersection des lignes et colonnes et animer l'ensemble pour créer un mouvement non-linéaire
- Créer un calque solide appelé « déformation 1 » au-dessus de tous les autres et appliquer l'effet : bruit et grain > bruit fractal
 - >> Positionner le curseur à 0 sur la time-line
 - Type fractal = type de formes répétée (simple)

- Evolution (rapidité et durée du mouvement du bruit) : ajouter une expression (script) en appuyant sur alt et en cliquant sur le chronomètre : expression = [time*500]
- Transformation : échelle non-uniforme = étirer le bruit à la verticale (445)
- Décalage turbulence avec expression (alt+chronomètre) : [0,time*-900] = décalage vers le haut assez rapide
- complexité = Netteté et précision du bruit (4,2)
- Créer un deuxième solide 50% gris positionné au-dessus du calque « déformation 1 »
 - créer un masque rectangulaire avec l'outil rectangle sur la moitié basse de l'image et appliquer un contour progressif à 128 sur Y

>> Sélectionner les deux calques précédemment créés et créer une précomposition (clic droit sur les calques) appelée « déformation 1 », transférer tous les attributs dans une nouvelles composition et la positionner en-dessous des deux autres calques.

- Appliquer sur le calque « feu » l'effet netteté > flou gaussien horizontal et vertical (24,1)
- Appliquer l'effet déformation > dispersion sur le calque feu :
 - Utiliser le calque ou précomposition « déformation 1» comme calque de référence > le bruit fractal va se mélanger à la flamme
 - Augmenter l'horizontale maxi à 90 et la verticale maxi à 90 > la dispersion est plus forte tout comme le mélange du bruit fractal et l'effet de flamme est plus réaliste.
 - Disposition : juxtaposer

>> Tous les sous-effets peuvent être animés, comme l'horizontale maxi et la verticale maxi, pour plus de fluctuations dans les mouvements de la flamme.

- Créer un nouveau calque solide noir appelé « déformation 2 » au-dessus de tous les autres et appliquer l'effet : bruit et grain > bruit fractal
 - >> Positionner le curseur à 0 sur la time-line
 - Type fractal = simple
 - Evolution : expression = [time*500]
 - Transformation : échelle non-uniforme = étirer le bruit à l'horizontale (200) et à la verticale (283)
 - Décalage turbulence avec expression (alt+chrnomètre) : [0,time*-850]
 - complexité = Netteté et précision du bruit (4,2)
- Créer une précomposition en sélectionnant le nouveau calque, transférer tous les attributs dans une nouvelles composition et la nommer « déformation 2 »
- Appliquer l'effet : Esthétique > cc glass (boule plastique), effet de caustiques et de reflets
 - Bump map utilise le calque « déformation 2 » grâce à la création de la précomposition
 - Property = lightness
 - Softness = netteté des boules créées (43,3)
 - Height = Taille des boules (50)

- Displacement (100)
- Créer un deuxième solide 50% gris dans la précomposition (double-cliquer dessus) et le positionner au-dessus du calque « déformation 1 »
 - créer un masque rectangulaire avec l'outil rectangle sur la moitié basse de l'image et appliquer un contour progressif à 128 sur Y
- Disposer la précomposition « déformation 2 » en-dessous de tous les autres calques
- Appliquer l'effet déformation > dispersion sur le calque « feu »
 - o Utiliser la précomposition « déformation 2 » comme calque de référence
 - Augmenter l'horizontale maxi (200) et la verticale maxi (283)
- Appliquer l'Effet Esthétique > lueur diffuse sur le calque feu :
 - Seuil (50%)=hausse lumière
 - o Intensité (0,2)
 - Rayon (contour progressif et diffusion de la lumière) 367

>> Pour créer de la fumée utiliser les nuages dans particle type (effet cc particle system 2) et des couleurs plus adéquats, réduire la gravité et utiliser un type de fractal nuageux dans les déformations.

- La composition feu particules 2 peut être insérer dans une autre animation ou composition

>> Reprendre la partie 3- C/ du cours pour créer un enflammement d'un texte ou d'un objet (Eclatement à particules fumée et flammes)

7/ ANIMATION D'ELEMENTS FIGURATIFS AEROSOL ET D'UN PERSONNAGE ILLUSTRE EN 2D

>> Travail d'illustration sur Adobe Illustrator : voir tutoriels vidéo

/ Illustrator > réaliser chaque élément à animer sur 1 calque Fichier .ai à importer sur after > composition = les calque sont séparés

- > Animation d'un personnage, en vidéo, photo ou dessin avec 3 techniques :
 - Utilisation des effets de trajectoires « position », « point d'ancrage », conversion des calques 2D en 3D pour l'utilisation de l'effet d'orientation
 - Utiliser le plugin « Duik Bassel », à télécharger gratuitement et à installer
 - Utilisation de l'outil « coin de marionnette » et ses déclinaisons (positionnement, emplois, courbure)

Edition > dupliquer tous les éléments déssinés sur illustrator à volonté

- a- Effet de trajectoire
- b- Assistant d'image clé > lissage d'images clés (=ralenti > baisse linéarité de l'animation

Animer un personnage 2D réalisé sur illustrator ou after directement
Importer le personnage avec tous les calques > composition

- c- Création d'objet nul = clic droit > nouveau > objet nul (guider d'autres éléments, à déplacer sur le personnage (lier les propriétés de chaque élément sur cet objet nul comme sur duik bassel (chaque os du squelette est lié à un élément.
- d- Dés que l'on déplace un élément tous les éléments suivent
- e- > choisir un élément le bras par exemple outil de déplacement de point d'ancrage pour fair pivoterle bras à partir d'un point de rotation comme l'épaule > puis utiliser les images clés sur l'effet de rotation
- f- Créer un flou de mouvement > sur les claque 2^{ème} case
- g- Editeur de graphique : mouvement + lissage de vitesse et mouvement
- h- Calque > touche U affiche les image-clés sans avoir à dérouler les effets Duik bassel :

Réaliser un squelette pour l'animation d'un personnage : <u>http://formation-motiondesign.fr/comment-installer-duik-bassel-sur-after-effect-mac-et-pc/</u>

> Outil marionnette positionnement des coins de marionnettes





*	Outil Positionnement des coins de marionnette	Cmde+P
>	Outil Empois des coins de marionnette	Cmde+P
کر ۵	Outil Courbure des coins de marionnette	Cmde+P
\sim	Outil Coin de marionnette avancé	Cmde+P
	Outil Coin de recouvrement de marionnette	Cmde+P

8/ MATERIAL DESIGN ET ERGONOMIE

9/ MOTION TRACKING, INCRUSTATION DE TEXTURES ET D'OBJETS DIVERS MOBILE OU EN MOUVEMENT

10/ CREATION D'HOLOGRAMMES ET INTEGRATION DANS UN RUSH

11/ INCRUSTATION 3D ET TRAJECTOIRE

12/ ENVIRONNEMENT REALITE VIRTUELLE