



Formation After Effects

Objectif : Appréhender l'environnement de After Effects afin de pouvoir créer une animation du type Motion design, créer un logo animé pour un support de communication. En suivant ces Tps vous allez acquérir les bases nécessaires pour pouvoir vous sentir à l'aise avec ce logiciel. Une fois les bases acquises c'est à vous d'utiliser votre créativité afin de créer vos animations.

Ces Tps ont été créés à partir d'After Effects CC2020. Il est possible qu'il y ait des différences suivant la version que vous utiliserez.

Certains logiciels de la suite Adobe, dont After Effects, n'ouvrent pas les projets réalisés avec une version antérieure. Nous avons fait en sorte que vous partiez de zéro pour chacun des Tps afin de ne pas avoir de problème de compatibilité.

Déroulé de la formation :

Chapitre 01	Présentation de l'interface
Chapitre 02	Les différents calques
Chapitre 03	Les images clés
Chapitre 04	Manipulation des textes
Chapitre 05	Utiliser des masques
Chapitre 06	Ajouter des effets
Chapitre 07	Suivis de mouvements
Chapitre 08	L'espace 3D et les caméras
Chapitre 09	Sonoriser une animation
Chapitre 10	Découvrir les expressions
Chapitre 11	Exportations et publications
Chapitre 12	Archivage du projet



Espace de travail

Objectif :

Présentation de l'interface de After Effects avec ses palettes et ses outils afin de vous familiariser avec son environnement.

Au démarrage de After Effects, il est possible de réinitialiser les réglages du logiciel comme sur les autres logiciels de la suite Adobe en maintenant Ctrl+Maj+Alt et en cliquant sur l'icône du logiciel. Cela permet de faire une remise à zéro des préférences C'est utile si vous partager un ordinateur avec une autre personne. Si vous travaillez sur votre ordinateur personnel, il n'est pas forcément nécessaire de faire cette remise à zéro.

Lexique particulier à After Effects

Composition : Comparable à la séquence dans Première Pro, c'est dans une composition que l'on va empiler nos éléments. Elle comporte une timeline sur laquelle nous allons créer notre composition et insérer des images clés.

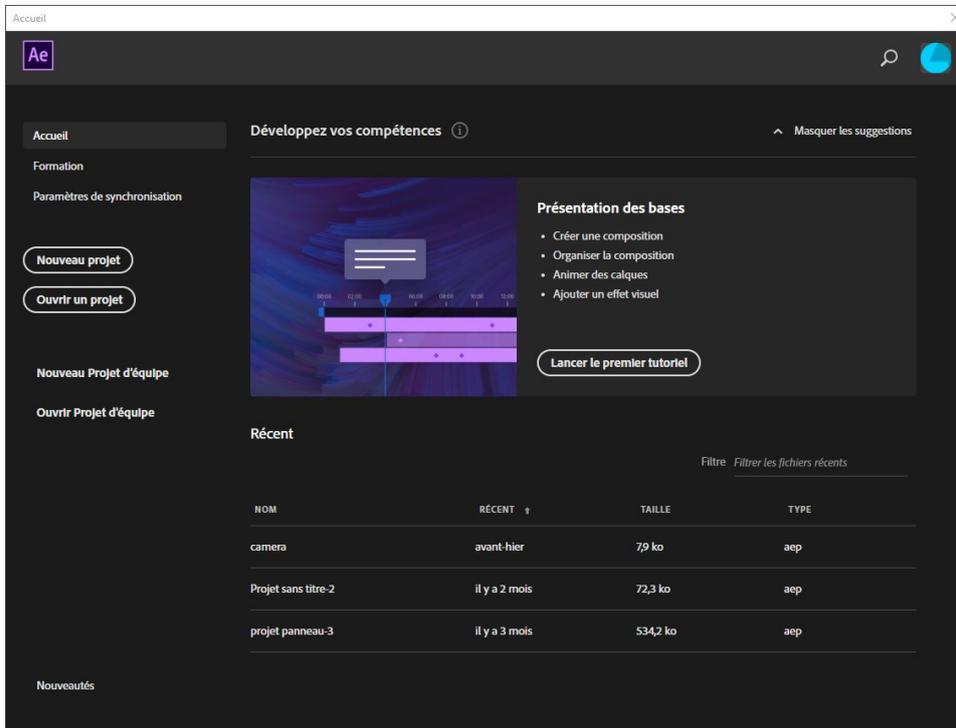
Pré-composition : C'est une composition qui est imbriquée dans une autre composition. Elle peut être créée à partir d'un calque, d'un ensemble de calques ou d'une animation déjà présente dans une composition. Plusieurs pré-compositions peuvent être dans une composition (similaire à des poupées russes).

Métrage : Élément qui est inséré dans notre animation (images, clips, images vectorielles, sons...).

Images clés : C'est un enregistrement des propriétés d'un calque à un moment donné. Il faut deux images clés avec des valeurs différents pour créer une animation. Vous pouvez retrouver les termes : images clés, clés, points clés.



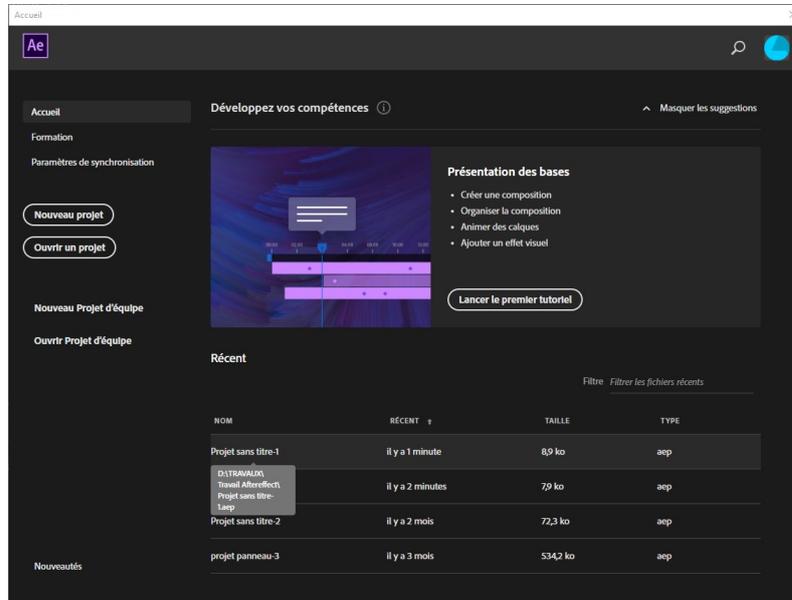
A l'ouverture du logiciel une fenêtre d'accueil s'ouvre :



Vous pouvez créer un nouveau projet, ouvrir un projet qui se trouve sur votre ordinateur ou sur un support amovible.

Vous avez également accès aux projets précédents sous forme de liste avec la date de dernière ouverture du projet.

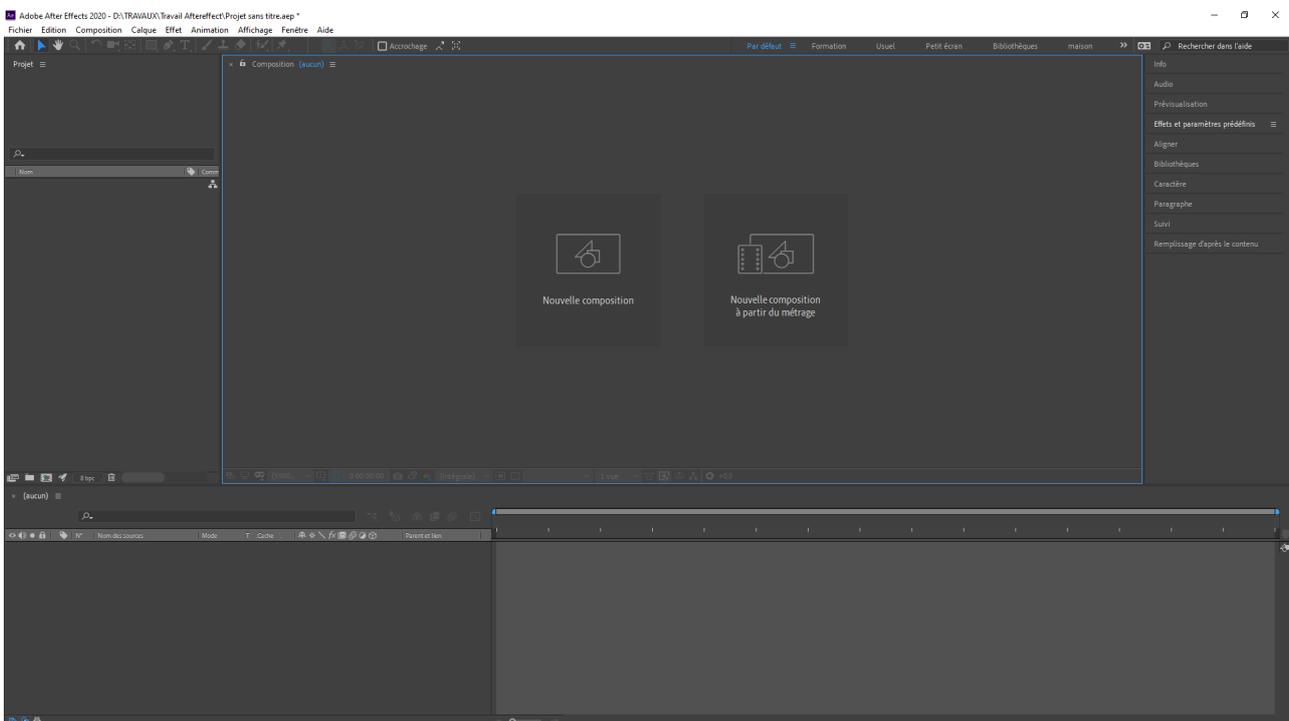
Remarque : Si vous pointez la souris sur le titre du projet, son emplacement apparaît en info-bulle.



Création d'un nouveau projet

Cliquez sur nouveau projet et l'interface de After Effects s'ouvre.

Commencez par enregistrer votre projet dans un dossier de votre disque dur et nommez-le au nom de votre projet.

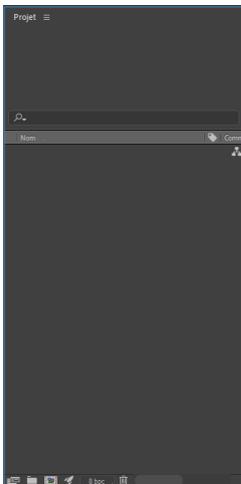




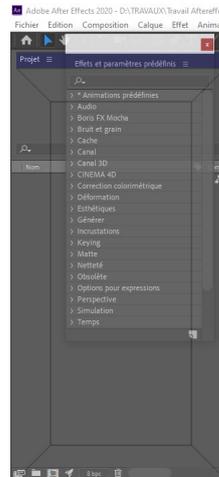
Remarque : After Effects fonctionne non pas avec des incorporations d'éléments dans le projet mais avec des liens vers des fichiers externes comme in-design et Première pro. Il est impératif à la création du projet de commencer par structurer votre dossier de travail.

Créez des sous-dossiers différents pour les images, les sons, les vidéos... et rangez bien les éléments dans les dossiers respectifs. Cela fonctionne de la même manière pour les noms des fichiers, ne les modifiez pas après avoir créé votre projet.

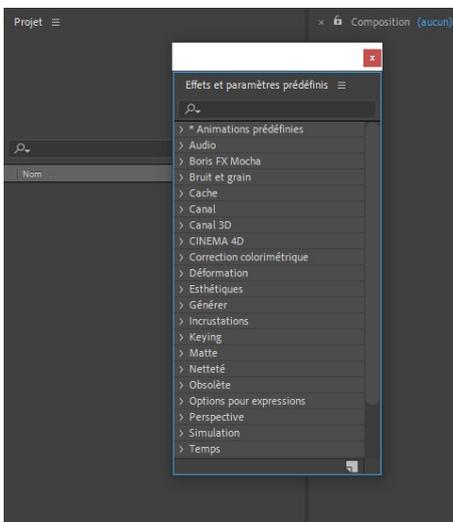
After Effects se présente comme les autres logiciels de la suite Adobe. Il est composé de panneau que l'on peut sélectionner (entouré de bleu) et que l'on peut déplacer, regrouper (rester cliqué sur le nom du panneau et le déplacer), mettre en menu flottant ou fermer (menu contextuel aussi appelé menu hamburger).



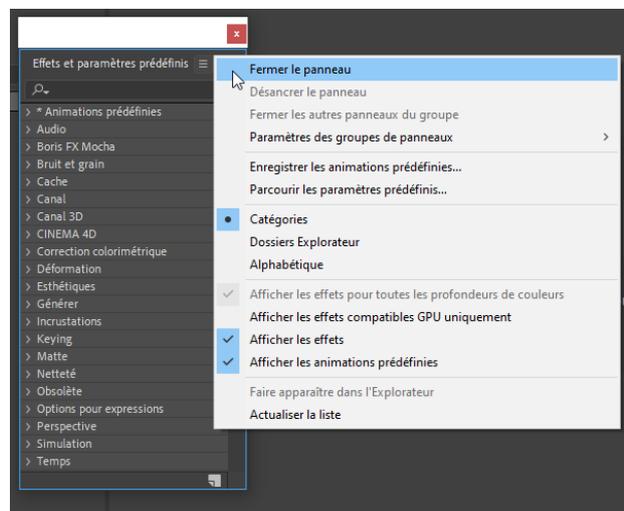
Panneau sélectionné



Déplacement de panneau



Panneau flottant



Fermeture de panneau



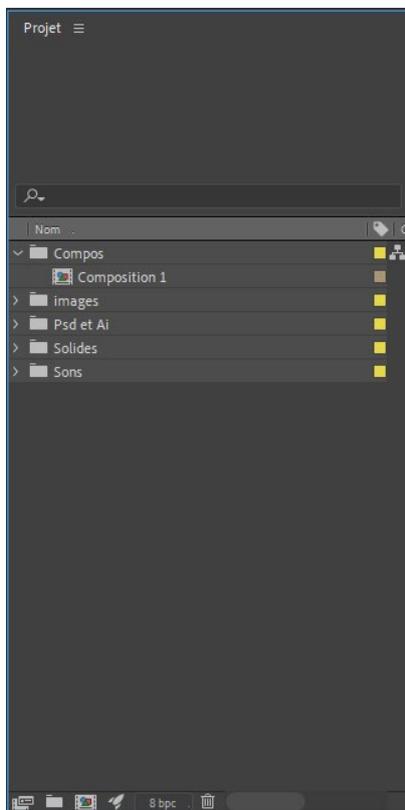
Une fois votre espace de travail organisé comme vous le souhaitez, vous pouvez l'enregistrer pour plus tard dans Fenêtre>Espace de travail>Enregistrer en tant que nouvel espace de travail. Il existe déjà des différents espaces de travail suivant les thèmes travaillés.

Les différents panneaux de contrôle

Nous ne verrons pas tous les panneaux dans le détail, mais les principaux.

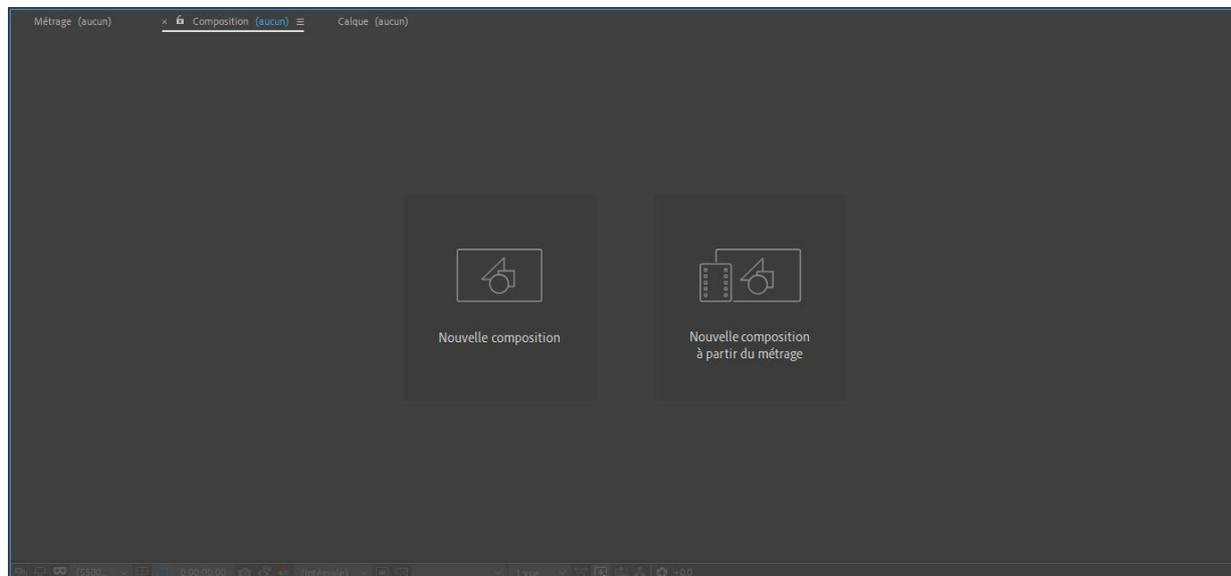
Le panneau projet

Permet de regrouper tous les éléments nécessaires pour le montage du projet. Il comprend les compositions, les pré-compositions, les éléments graphiques, les vidéos... Pour pouvoir ranger tous vos éléments il faut créer des dossiers par type d'éléments. Vous pouvez également avoir des informations sur les médias du projet à côté de la fenêtre de visualisation situé en haut du panneau.



Le panneau Fenêtre composition (fenêtre de visualisation de la composition)

Permet de visualiser le montage de l'animation en cours.

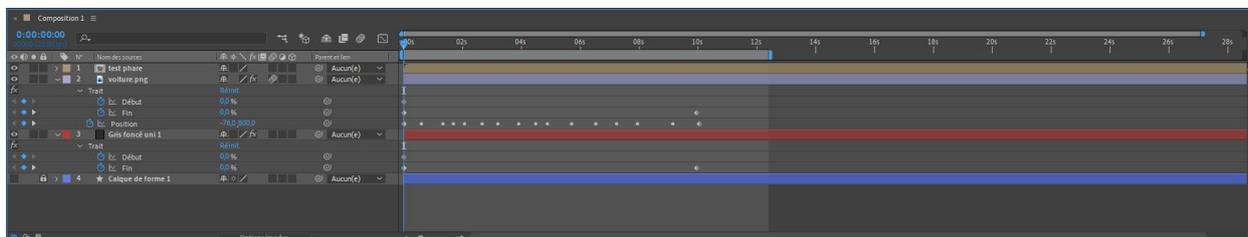


Les éléments qui se trouvent sous l'écran correspondent aux options de visualisation de la composition.

Comme le zoom de l'image, les repères, les tracés des masques, le time code, la résolution de visualisation (entier, un demi, un quart...) la transparence du fond, et les vues pour les éléments 3D.

Le panneau composition

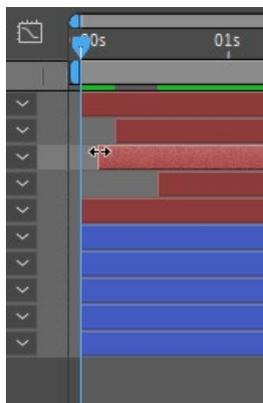
C'est le cœur de votre animation, c'est ici que vous allez superposer les métrages pour créer une animation.



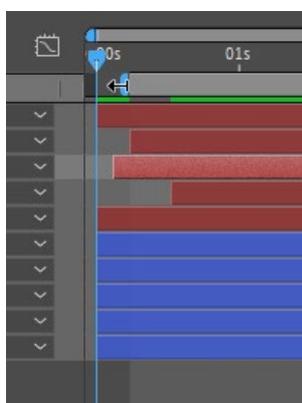
Il se compose de deux parties : celle de gauche affiche les métrages avec leurs propriétés et la partie de droite se compose de la timeline avec les images clés.

Exemple d'une timeline avec des métrages et des points clés.

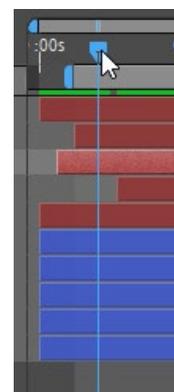
- La partie grise avec des extrémités bleu correspond à la zone de rendu (c'est la partie qui sera lu)
- La flèche avec un axe bleu correspond à la tête de lecture.
- les bandes de couleurs correspondent aux calques, on peut les réduire en déplaçant le début ou la fin.



Réduire la durée d'un métrage



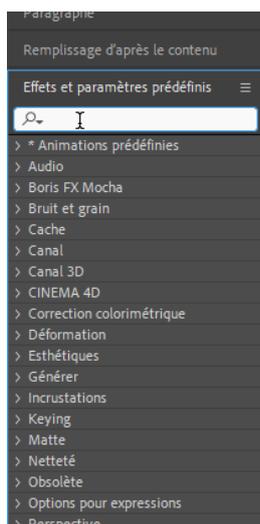
Réduire la zone de rendu



Déplacement de la tête de lecture

Le panneau Effets et paramètres prédéfinis

La liste des effets disponible dans After Effects est regroupé dans des dossiers par thèmes, il est possible de créer des animations personnalisées et de les enregistrer dans le premier onglet. Pour rechercher un effet par son nom, un champ de recherche est disponible à côté de la loupe.



Le panneau suivi

Grâce à ce panneau, on peut contrôler le suivi d'un mouvement dans une vidéo ou dans une animation.

Le panneau outils

Voici les outils que propose After Effects



Dans l'ordre :

Accueil : Appel le panneau d'accueil du logiciel

Flèche : outil sélection et déplacement

Main : déplacement dans la fenêtre composition



- Loupe : zoom dans la fenêtre composition
- Flèche ovale : rotation d'un élément dans la composition
- Caméra : déplacements de la caméra dans son environnement 3D
- Quadrillage : déplacement du point d'ancrage d'un élément
- Carré : Outil de création de formes (restez appuyé pour avoir accès aux autres formes)
- Plume : tracé vectoriel dans la composition (masques, formes...)
- T : outil texte (ouvre les panneaux caractère et paragraphe automatiquement)
- Pinceau : outil de peinture (ouvre son panneau automatiquement)
- Tampon : outil de duplication
- Gomme : Gomme
- Roto-pinceau : Permet de supprimer un élément de la vidéo
- Punaise : Outil marionnette (permet d'animer un personnage)

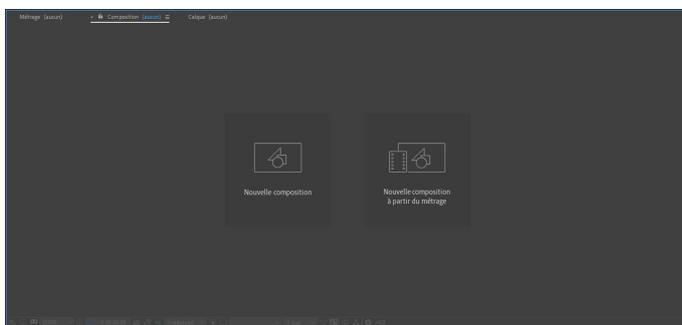


Lorsque l'outil des formes est sélectionné, les options de fond et de contour apparaissent. Pour modifier la couleur, cliquez sur le carré de couleur, idem pour le contour. Pour choisir un fond uni, dégradé ou aucun il faut cliquer sur le mot fond (en bleu), idem pour les contours.

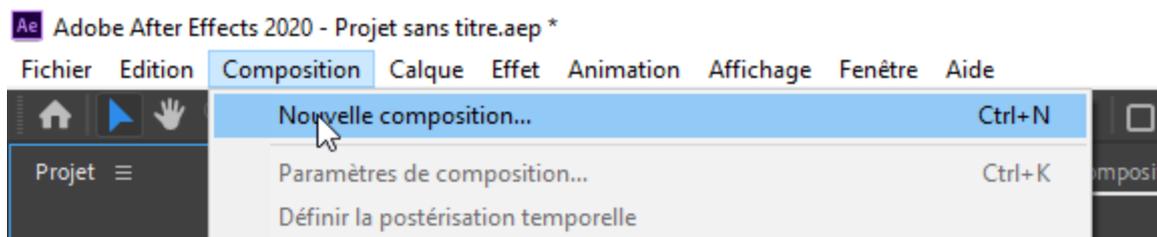
Création d'une composition

Une fois votre projet créé et enregistré dans le dossier approprié, il faut créer une composition pour pouvoir commencer à réaliser votre animation. Pour créer une composition il existe plusieurs façons :

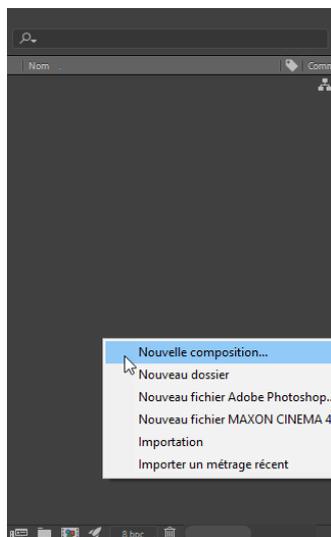
Cliquez sur nouvelle composition dans la fenêtre Composition



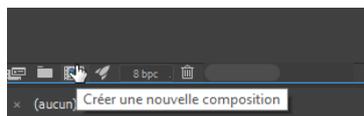
Par le menu Composition>Nouvelle composition



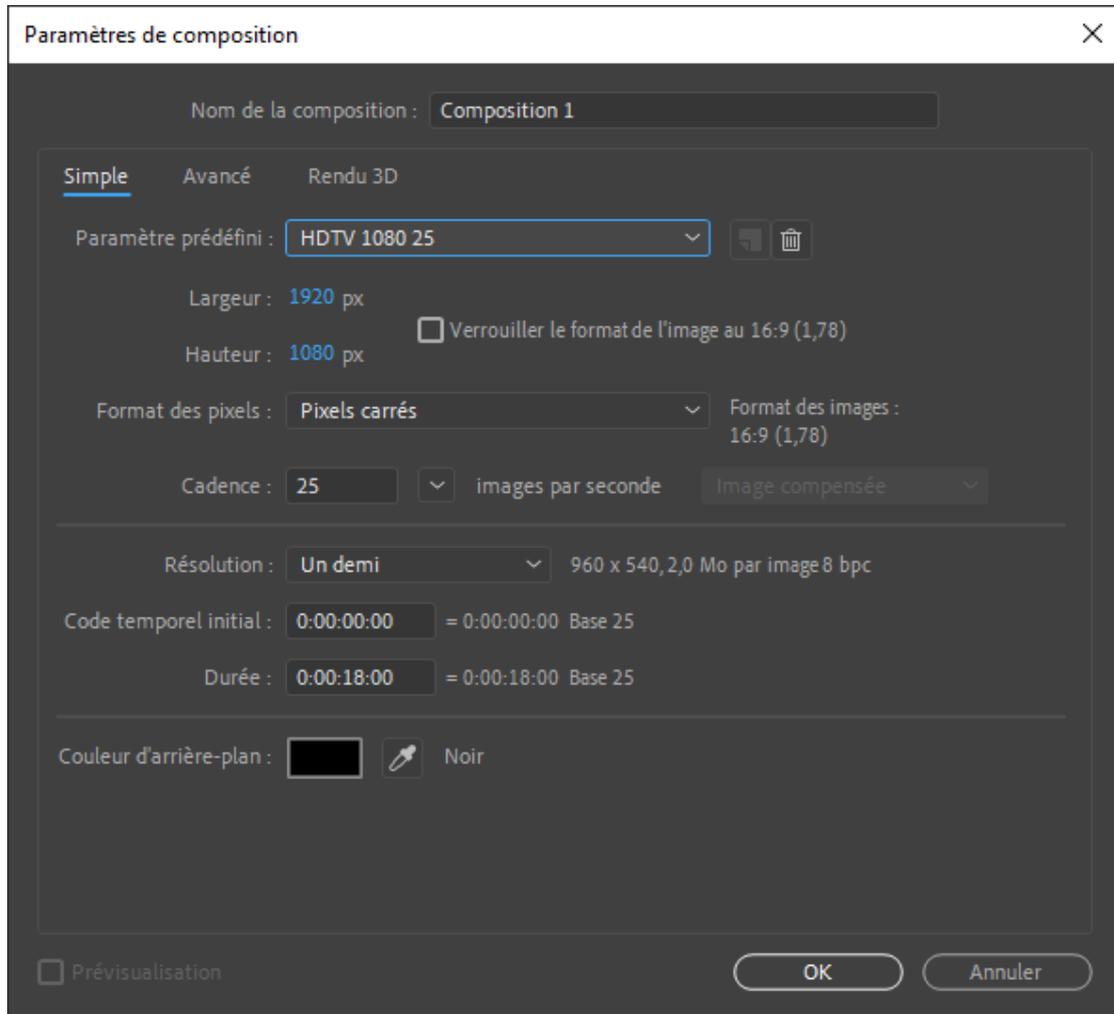
Clique droit dans la fenêtre Projet>nouvelle Composition



Clique sur l'icône en bas de la fenêtre Projet



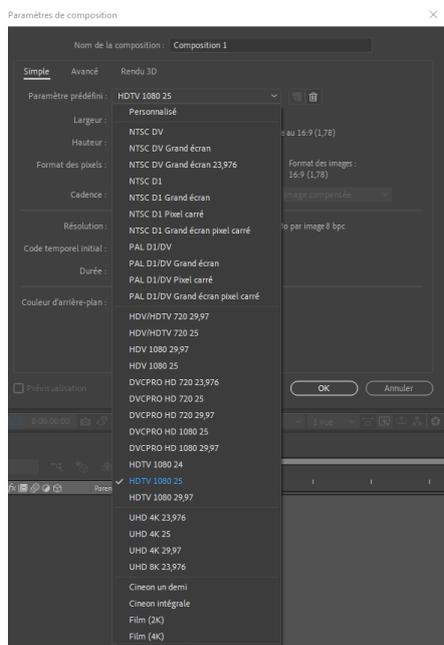
Une fois la méthode choisie pour créer une nouvelle composition, La fenêtre des paramètres de la composition apparaît.



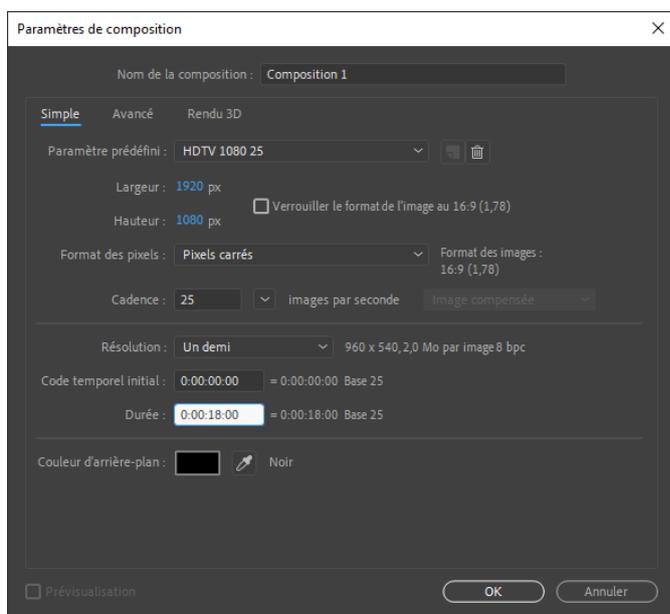
Dans cette fenêtre vous avez le choix de remplir (vous pourrez les modifier par la suite) :

- Nom de la composition
- La taille de la composition (largeur et hauteur en pixels)
- Le format des pixels
- La cadence des images (multiple de 30 pour les USA et le Japon, Multiple de 25 pour l'Europe et 24 pour le cinéma)
- La résolution de prévisualisation
- Le code temporel initial
- La durée de la composition (sur une base de la cadence choisi plus haut)
- La couleur d'arrière-plan de la fenêtre composition (pour le montage)

Dans les paramètres prédéfinis, il existe une multitude de format pré-réglé. Choisissez-le en fonction du choix de diffusion de votre animation (Tv, Web, écran pub...).



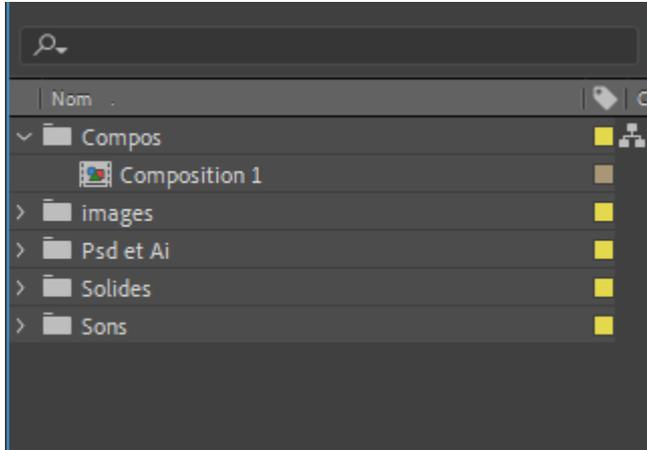
Pour modifier par exemple la durée de la composition, cliquez sur le time-code et remplissez la durée que vous souhaitez (la durée s'exprime en Heure:Minutes:Secondes:Images).



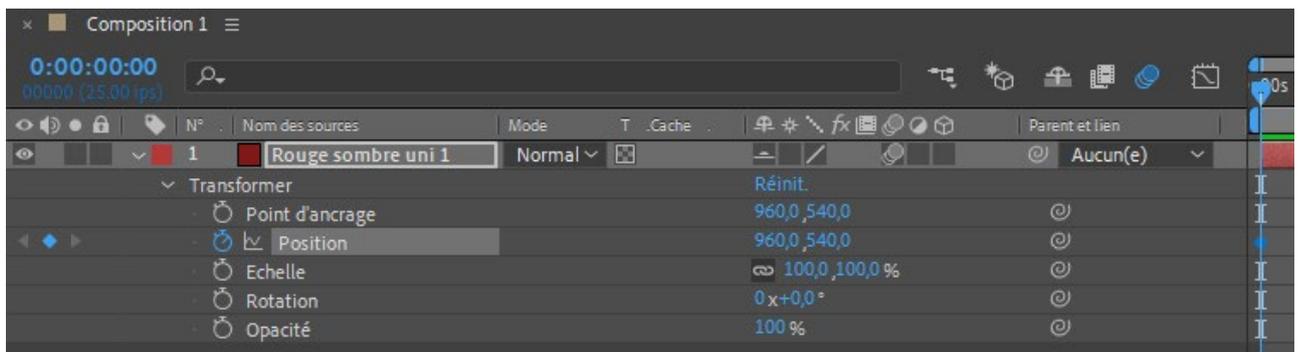
Lorsque votre composition est créée, vous pouvez maintenant organiser votre fenêtre projet. Créez des dossiers par type de métrages pour pouvoir les retrouver plus facilement.



Exemple de rangement de la fenêtre Projet



Vous pouvez maintenant voir le panneau avec la composition et la Timeline, le cœur de l'animation. Reprenons l'exemple d'une animation Lambda.



Commençons par la partie de gauche, les calques.

Ils sont superposés (comme dans Photoshop) et celui du haut est visible sur celui qui se trouve en dessous.

Les icônes dans l'ordre :

Œil : le calque est visible ou non

Haut-parleur : pour les sons, audibles ou non

Point : Calque en Solo (permet de ne montrer que ce calque)

Cadenas : Verrouille le calque

Signe plus grand que : déploie les propriétés du calque

Code couleur : pour identifier le calque (modifiable en cliquant dessus)

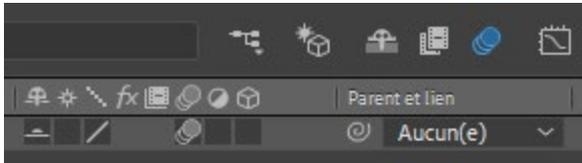
Nom du calque que l'on peut renommer

Mode : Idem à Photoshop, style de mode de fusion

T cache : applique un cache au calque et préserve sa transparence



Pour les suivants, il faut activer les effets en activant les icônes correspondant au-dessus.



Mode discret (masque les calques)

Pixel en continu : pour conserver les contours des images vectorielles

Fx : pour les effets

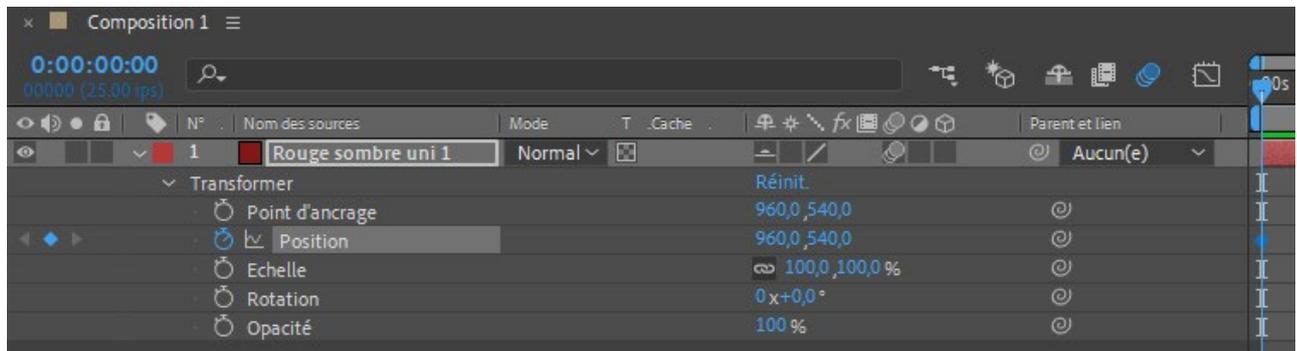
Ronds : Flous de mouvement ou de bougé

Demi rond : pour convertir un calque en calque d'effets

Cube : converti un calque en calque 3D

Parent : création de liens de parentés avec d'autres calques.

Graphique : pour éditer une trajectoire à partir d'un graphique de courbes de Béziérs.



Pour chaque calque, il existe des propriétés que l'on peut modifier afin de l'animer. Il y a le nom de la propriété avec ses valeurs. Pour activer une animation il faut appuyer sur le chronomètre qui devient bleu, à partir de ce moment on peut ajouter des images clés pour modifier les valeurs. Pour naviguer d'images clés en images clés, utilisez les triangles à gauche, le losange du centre permet de créer une image clés. Les valeurs qui se trouvent en bleu peuvent être des coordonnées ou des valeurs, elles s'expriment en X et Y (Z pour la 3D).

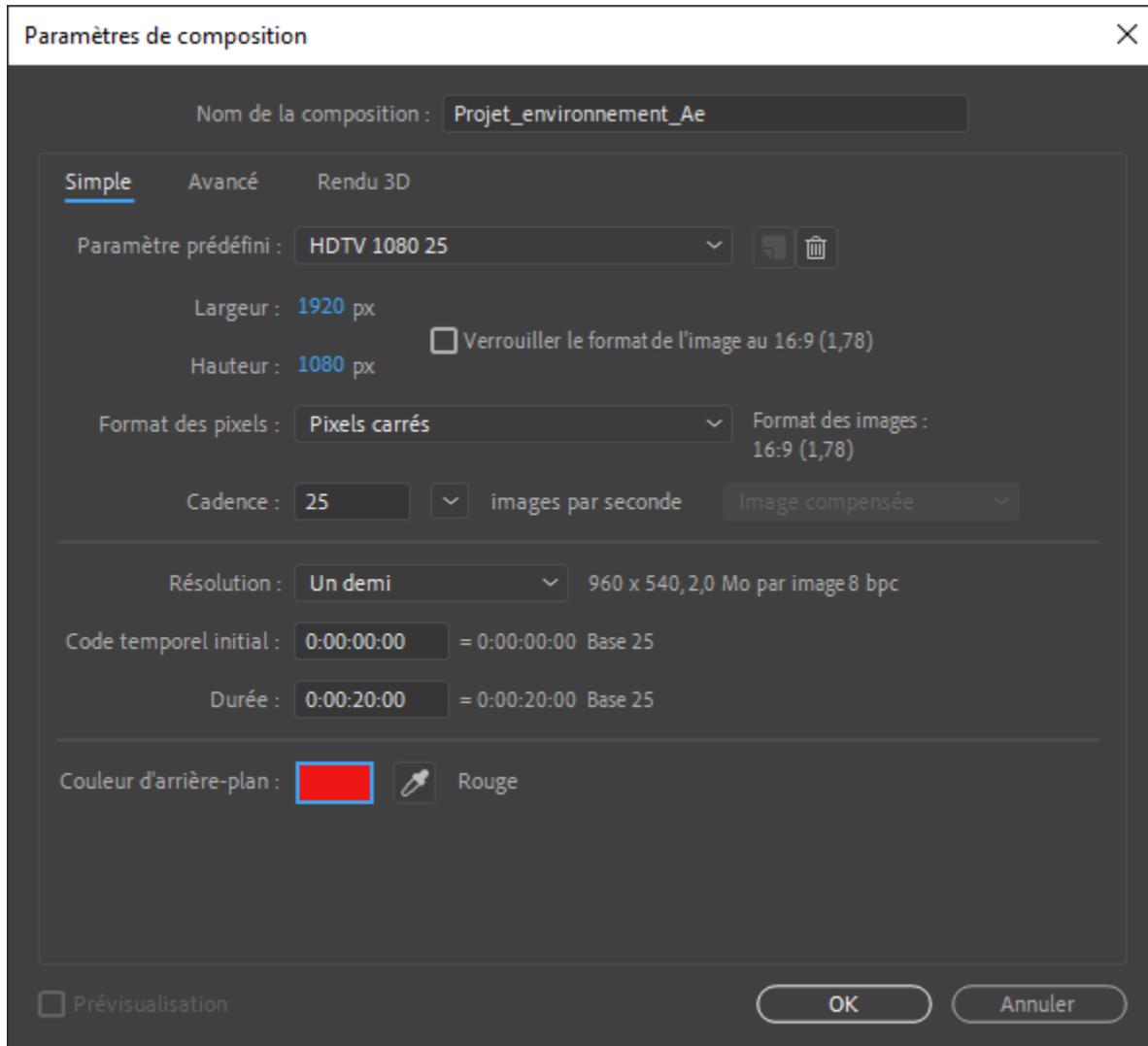
Travaux pratiques

Afin de vérifier si vous avez compris ce module, voici des travaux pratiques pour vous entraîner.

Créez un dossier de travail sur le disque de l'ordinateur, organisez l'arborescence de ce dossier.

A l'ouverture de Ae, créez un projet que vous nommez : «Projet_environnement_Ae».

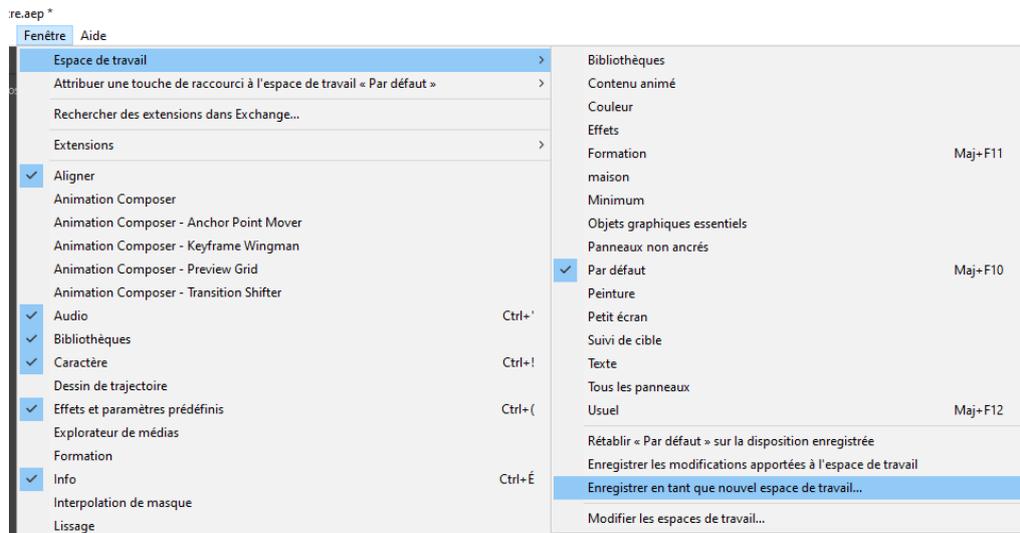
Créez une composition avec les pré réglages suivants :



Créez ensuite l'arborescence dans votre fenêtre « Projet » avec les dossiers :

- Compos
- Psd et Ai
- Sons
- Solides
- Images

Ensuite, créez votre propre espace de travail en déplaçant les panneaux. Fermez les panneaux inutiles pour le moment. Puis enregistrez-le sous votre nom.



Vous êtes prêt à passer au chapitre 2 sur les calques.