



## Sonoriser une animation

Les fichiers audios sont des métrages comme les autres, bien évidement la différence est que nous allons travailler sur l'audio du métrage et non pas sur le visuel. Nous allons pouvoir ajouter une ambiance sonore (musiques, bruitages,) afin de donner de la vie et du dynamisme à notre animation. Les effets principaux que nous allons travailler sur les audios dans After sont les fade in/out ainsi que des fondus enchaînes.

Remarque : Attention si vous utilisez des musiques que vous souhaitez diffuser sur internet ou en public, les musiques ne sont pas toutes libres de droit d'utilisation et de diffusion. Avant de renommer une musique veuillez à garder toutes les informations (titre, auteur, piste, album...) afin de faire une déclaration à la Sacem-Sdrm si nécessaire.

Pour importer un métrage audio dans la fenêtre projet il faut faire de la même manière que n'importe quel autre métrage.

Dans la fenêtre composition, nous n'avons accès qu'a deux éléments dont un seul animable, le niveau audio.

## Nous avons :

<u>Audio</u> : animable, cette partie vous donne accès au niveau audio du calque. Par défaut le niveau se trouve à 0db (db : décibel est l'unité de mesure du son). En vidéo, la référence sonore d'un montage prêt à être diffuser se trouve à -6db environ pour éviter les saturations sonores.

<u>Signal</u> : Cette partie est non animable, mais elle permet de voir la forme d'onde du signal audio et de pourvoir caler les éléments plus facilement. Plus le spectre est haut plus le son est fort. Si le sommet du signal audio forme un plateau, c'est qu'il est saturé et vous devez réduire son gain (niveau audio).

0:00:00:00 0:000 (25:00 (0)			-4	*⊜ ቋ ፼ ∅	os 🖓	02s	04s	06s	085	10s	125	143	165	185	20s	225	245
🗢 🌒 🌢 🔒 🦠 N² Nom des sources		₽. \$ \ fx 圖 &															
I a EAR0072_67_Painful Decis	on.mp3			O Aucun(e)	1												
~ Audio																	
· Ö Niveaux audio																	
✓ Signal																	
Signal					Part and a second	Anna anna an Anna an Anna an Anna an Anna an Anna A	n de se			un fa suu	n <sup>part</sup> ingen file.		Alexand .		-	a se se della d	his selleda
							भाग पत्र		-	New Press			A Ball on our			a beer a start	40

Lorsque que vous ajoutez des clés sur le niveau sonore, le spectre se modifie et l'on peut se rendre compte visuellement de l'effet.

0:00:09:02					-14	: *o # @		:00s	02s	04s	06s	08s	<b>7</b> 10s	125	145	16s	185	20s	225	245
••••					000															
•	1	EAR0072_67_Painful Decision.mp3		₽ /		Ø Aucun(	e) ~	Sec. 1	ONS ADDION	NAME OF TAXABLE	Section 1.	and the second	in the second	-1/010-2mi	(inclusion)	- Aleka V	Section of the section of the		Sector Sector	11 100
4 🔷 Þ		🖄 🗠 Niveaux audio																		
		Signal																		
									a burner and	han barr		<b></b>		and the second s	-		fin distant	-	a la desta desta	and and
									a annual	And the	-			and the state of the	The second second			ine. de l	The second s	tried over d

## Travaux pratiques

Vous allez sonoriser l'animation que vous avez réalisé dans le TP précédent. Ouvrez de nouveau le Tp\_08 et ajoutez des dossiers pour les sons et musiques.

Importez la musique « AER0072 » qui se trouve dans le dossier liens du Tp09 et mettez la dans le dossier correspondant dans la fenêtre projet.



## Travaux pratiques

Ajoutez la musique « AER0072 » dans la composition 'Bureau de travail' du Tp-08

Allez à la fin de la Timeline pour créer un fondu sonore appelé un « fade out ».

• A 9						# <i>©</i> @@				
	1	🔋 Spot Lumière 2			æ	۲		Aucun(e)		
	2							Aucun(e)		
		📴 Ordinateur portable						Aucun(e)		
		[Précomp. 1]	Normal ~	Aucun ~	单 /			Aucun(e)		
		📴 [Fond pour masques]		- Aucun ~		- 🐨		Aucun(e)		
	6	[Fond Bureau de travail.psd]	Normal ~	Aucun ~	£ /	÷.				
-	7	[EAR0072_67_Painful Decision.mp3]	]		₽ /		O		~	
2		🗠 Niveaux audio								
		ignal								
										the between the first of the second
		Signal								Weidel and an an and a state of the state of

Ajoutez une clé sur le niveau audio juste avant la fin et une autre à la fin de l'animation. La dernière clé doit avoir une valeur de -36 DB environ. Pour avoir un effet harmonieux déplacez le premier point plus ou moins loin du dernier. Le fondu de sortie (fade-out) sera moins brutale.

Ensuite, importez l'audio « ordinateur.mp3 » dans le projet, au moment où vous avez du texte sur l'ordinateur, ajoutez le son de frappe pour agrémenter le projet.

20.00.30.03	Hout	Caméra active.	
n <del>a maga na an ang ang ang ang ang</del> 44,100 kHz / 32 bits N / Mono			
0		and the second se	
		Deletir ref	
calques PSD			
Compos			
Fond pour masques Calques			
🖿 Imges			Delation
Musiques EAPON22_67_Painful Devision mp3			Peincure
solides			Opacité 0.96 Flux 0.95 13
Y 🖿 Sons			Mode : Normal - /
o Ordinateur.mp3			
🖙 🏛 🛐 💅 🛛 Bape . 🛱 🦲	■ 및 999 8,3% ~ 또및 _ 0.00:12:04 @	✓ 2 vues > 冒⊌ 圖 為 尊 400	
× 📕 Bureau de travail 🚍			
0:00:12:04 p-	™ 🗞 ≞ 🖉 🖉 🛱	005 015 025 035 045 055 065 075 085 095 105 115 120 135 145	155 165 175
	Node i Cache 🕸 🌢 🥆 🎢 🖾 🖉 🖓 🚱 🖓 Parent et lien		
O D D Spot Lumière 2 O D D D Caméra 1			
Ordinateur portable			
O → → 4 Log [Precomp. 1] O → → 5 C [Fond pour masques]	- · · Aucun · 42. + - · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
A > 6 B [Fond Bureau de travail.psd]	Normal × Aucun × £ / Ø Ø Aucun(e) ×		
() 8 0 [Ordinateur.mp3]	⊕ / ③ Aucun(c) ~		
<ul> <li>✓ Audio</li> <li>Ď. Niveaux audio</li> </ul>			
<ul> <li>Signal</li> </ul>			
20.4			
Sighal			
♦ → ■ 9	⊕ ∕ © Aucun(e) ~		

Il existe beaucoup de banque de données audio sur internet grâce auxquelles vous pouvez trouver plein de petits bruitages qui habillerons vos projets.

Une fois que vous avez terminé votre animation et pris en main les possibilités audios dans After Effects, vous pouvez enregistrer votre projet et passer au chapitre suivant pour découvrir les expressions. Puis rendez-vous au Tp11 pour exporter cette animation.