

# Les bases d'Adobe After Effect (CS4)

Rédigé par *Timothée GANAY*

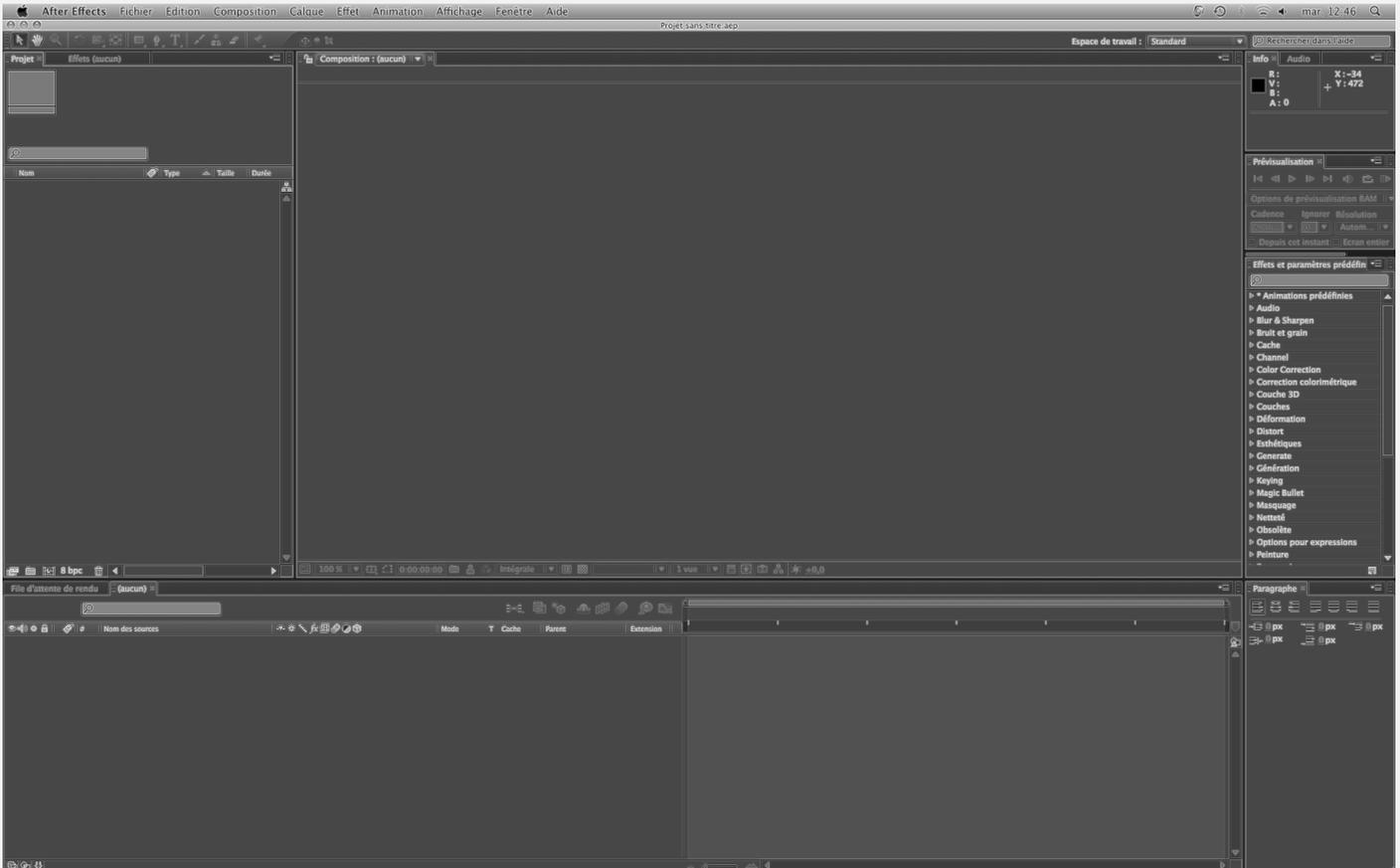


## Ordre du jour

- Cours Théorique
- Cours Pratique
- Liens

## I- Cours Théorique

### a) L'interface



Fenêtre de « Projet » = Fenêtre qui regroupe tous les éléments relatifs au projet (Composition (ou séquence), images, vidéos, solides...)

Fenêtre « d'Effet » = Fenêtre qui regroupe tous les effets assignés à un calque préalablement sélectionné et où l'on peut modifier, supprimer, désactiver, ajouter, etc... les effets.

Fenêtre de « Prévisualisation » = Permet de visualiser la composition sur laquelle nous travaillons, et permet de se déplacer dans l'espace.

Fenêtre de « Montage » = Permet de se déplacer dans le temps, de faire le compositing...

Fenêtre de « Rendu » = Permet d'exporter la séquence sous divers réglages.

20 décembre 2009

**b) Créer un projet.**

*Click droit sur la fenêtre « Projet » / Nouvelle Composition*

*OU*

*Composition / Nouvelle Composition*

**c) Organiser un projet.**

*Outils « Espace de travail » (en haut à droite de l'interface)*

**d) Appliquer des effets ou des Presets.**

*Click droit sur la fenêtre de « Prévisualisation » / Effet*

*OU*

*« Effet »*

**e) Animer un calque ou un effet.**

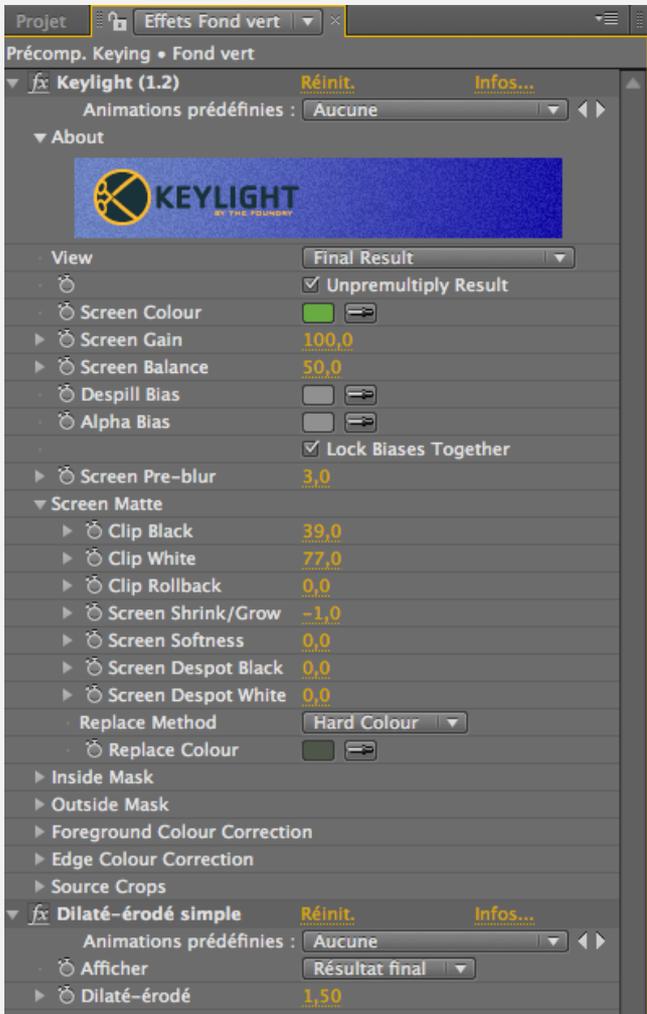
*Click droit sur le losange en face du paramètre à animer.*

*Déplacement dans le temps avec la timeline (ex : de 0s à 3s).*

*Modification de la valeur à animer.*

20 décembre 2009

f) Keying et transparence.



*Click droit sur la fenêtre de « Prévisualisation »*

*Effet / Keying / Keylight (1.2)*

*Click droit sur la fenêtre de  
« Prévisualisation »*

*Effet / Cache / Dilaté-érodé simple*

g) Les masques.

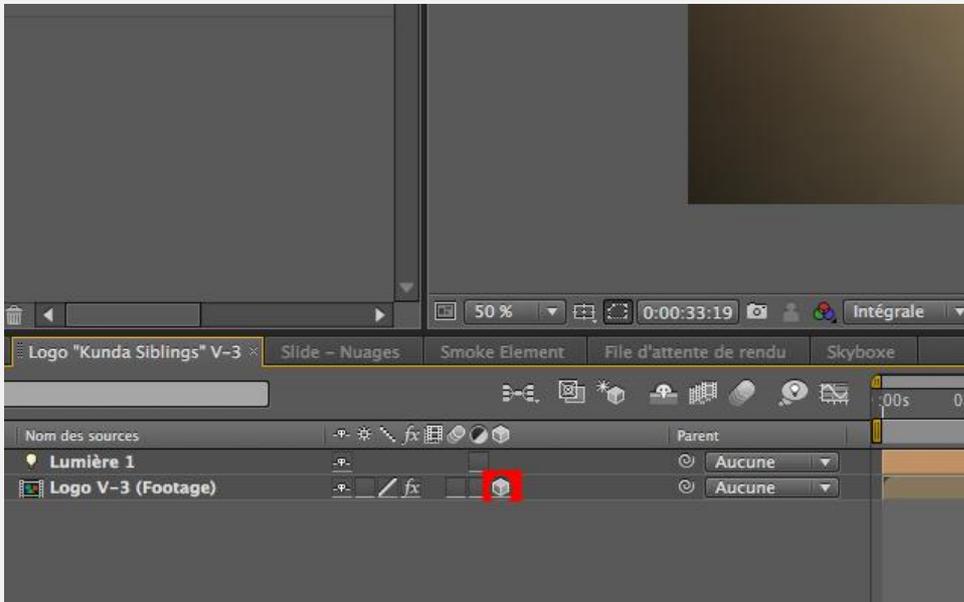
*Click droit / Masque / Nouveau masque*

*OU*

*Outils « Plume »*

20 décembre 2009

## h) Le compositing 3D.



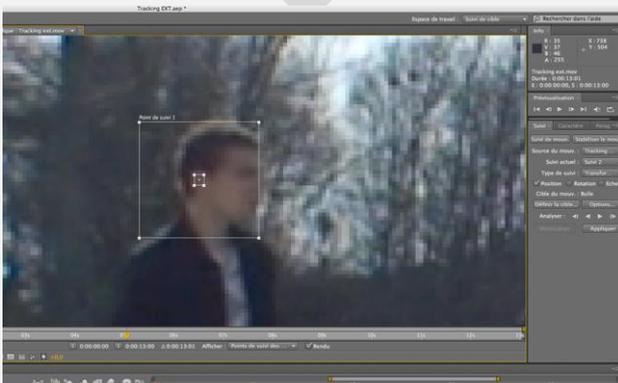
*Permet d'activer les lumières, les caméras, certains effets de particules...*

## i) Tracking de pixel.

*Espace de travail / Suivi de cible.*

*Créez un « Objet Nul » sur la trame supérieure au calque à « tracker ».*

*Sélectionnez ledit calque, et cochez sur le panneau « Suivi de mouvement ».*



*Carré INT = Zone à analyser*

*Carré EXT = Zone de recherche*

20 décembre 2009

### j) Tracking de surface.

*Utilisez MOCHA For AfterFX*

- « *Create X-Spline Layer Tool* » et entourez la zone à tracker en quelques cliques. *Click droit* pour dire que l'on a terminé l'opération.
- Cliquez sur « *Auto Channel* » (dans la fenêtre « *Input Channel* ») après avoir choisi la partie de référence de la vidéo (le moment où l'on voit la zone à tracker de face de préférence).
- Cochez « *Perspective* » dans « *Motion* » pour activer le tracking 3D.
- En dessous de la timeline, cliquez sur « *Track Forwards* » (le dernier bouton) après avoir pris note du numéro de l'image actuelle (ex : 142). Ceci va analyser la vidéo image par image, en avant.
- Revenir ensuite à l'image 142 (cf; exemple), et cliquez sur « *Track Backwards* ».
- Sur la fenêtre de gauche, cliquez sur « *Insert Clip / Logo* » pour ajuster le calque et vérifier qu'il n'y ait pas de décrochage. Pour ajuster, cliquez sur « *Surface* » située sur la fenêtre de droite.
- S'il faut ajuster le tracking, cliquez sur l'onglet « *AdjustTrack* ».
- Pour exporter vers AfterFX, cliquez sur « *Export Tracking Data / Copy to Clipboard* »

*Dans AfterFX, faites un « Copier / Coller » sur le calque qui devra suivre le mouvement de la vidéo.*

### k) Stabilisation d'un plan.

*Même principe que pour « Suivi de cible »*

20 décembre 2009

### l) Les expressions.

*Activez l'expression en maintenant enfoncée la touche « ALT » du clavier, puis en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le chronomètre du paramètre que l'on souhaite animer (ex : Position, rotation...).*

*Tapez ensuite votre expression sur le champ de saisie qui apparaît.*

#### Exemple d'expression :

⇒ *Time\*50* dans « Rotation »

*Time = Renvoi la valeur à la tête de lecture à un instant « t » (ex : 0s)*

*\*50 = Multiplie ce chiffre par 50 ( $0 * 50 = 0$  ;  $1 * 50 = 50$  ; etc...). Comme le temps évolue à chaque image, l'animation évoluera en même temps à chaque image.*

⇒ *Wiggle(12,25)* dans « Position »

*Wiggle = Tremblement*

*12 = 12 fois par secondes*

*25 = 25 pixels*

*Traduction : 12 tremblements par seconde sur 25 pixels*

### m) Correction colométrique.

*Effets Niveau, Courbe, Balance des couleurs et Teinte Saturation*

### n) Quelques plugins, scripts utiles.

#### Plugins :

*Trapcode Shine, Horizon, Particular, Starglow, Lux...  
Zaxwerks 3D Invigorator*

20 décembre 2009

*Scripts :*

*Duik  
Zorro – The Layer Tagger  
Make Panorama*

## II- Cours Pratique *(Disponible uniquement en vidéo)*

a) Réalisation d'un Rotoscoping

b) Réalisation du logo d'ACANTHE

## III- Liens

Tutoriaux vidéo *(par ordre de préférence)* :

<http://www.videocopilot.net/> (anglais)

<http://www.post-prod-fr.com/> (français)

<http://www.emob.fr/> (français)

<http://tutoriaux.mattrunks.com/> (français)

<http://www.smashingmagazine.com/2009/05/04/best-tutorials-for-cinematic-visual-effects/> (anglais)

Tutoriaux sur les expressions :

<http://www.repaire.net/site/sfx/ae/expressions/> (français)