21 décembre 2009

Ecran de veille des menus DVD

Rédigé par *Timothée GANAY*

EVA

Ordre du jour

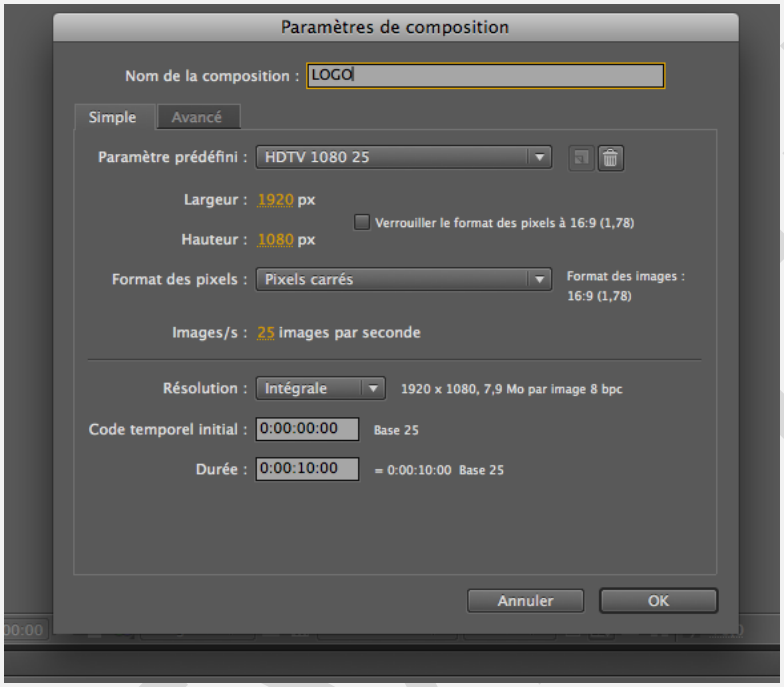
- Préparation du projet
- Changement de couleur

Partie 1 : Préparation du projet

Importez votre logo dans la fenêtre de projet (ici, « *LOGO HD.rpf* »)

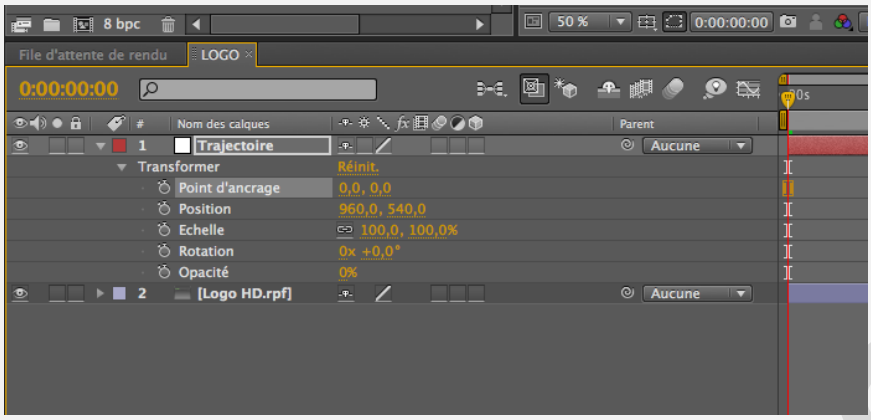
Créez une nouvelle composition

- **Nom** : LOGO
- **Largeur** : 1920
- **Hauteur** : 1080
- **Format de pixel** : Pixels carrés
- **Images/s** : 25
- **Durée** : 10s

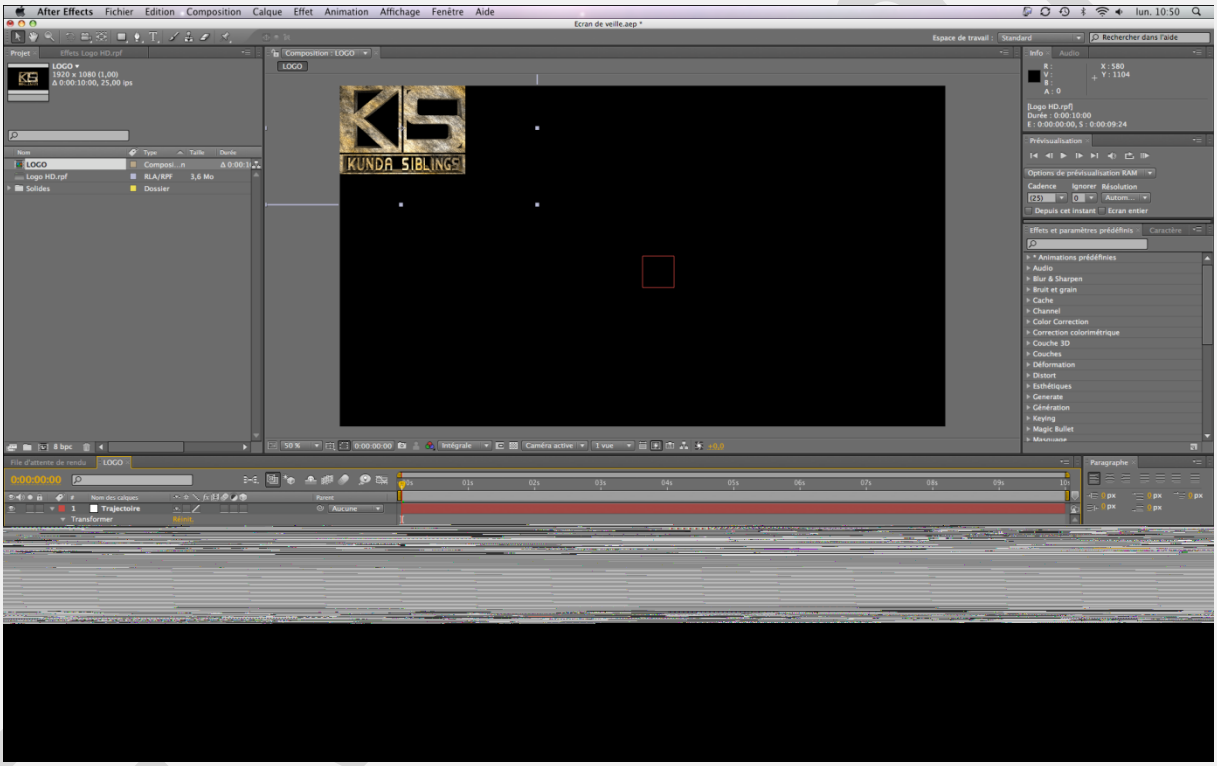


Dans cette composition, nous allons y placer notre logo

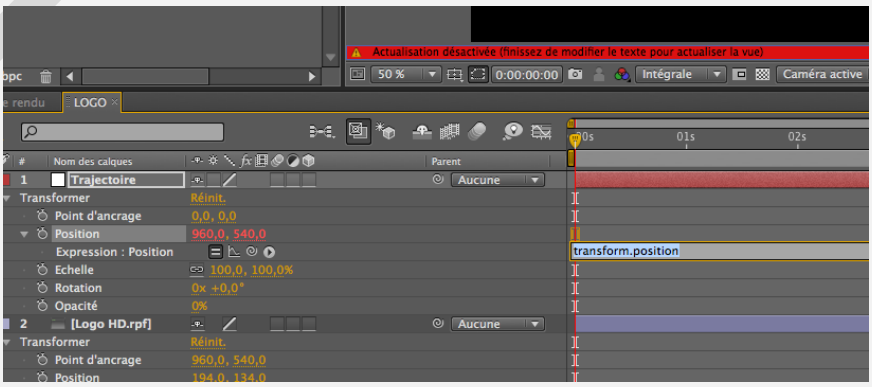
Créez un Objet Nul que nous appellerons « *Trajectoire* » et placez son point d'ancrage à **(0;0)**



Réglons maintenant le logo. Nous allons le rétrécir et le mettre en haut à gauche de la composition. Pour cela, **modifiez l'échelle** de la composition (ici, de 45%).



Maintenant, nous allons appliquer une expression à notre Objet Nul. Pour cela, **maintenez enfoncée la touche « ALT » de votre clavier tout en cliquant sur le Chronomètre** qui se trouve devant le paramètre « *Position* ».

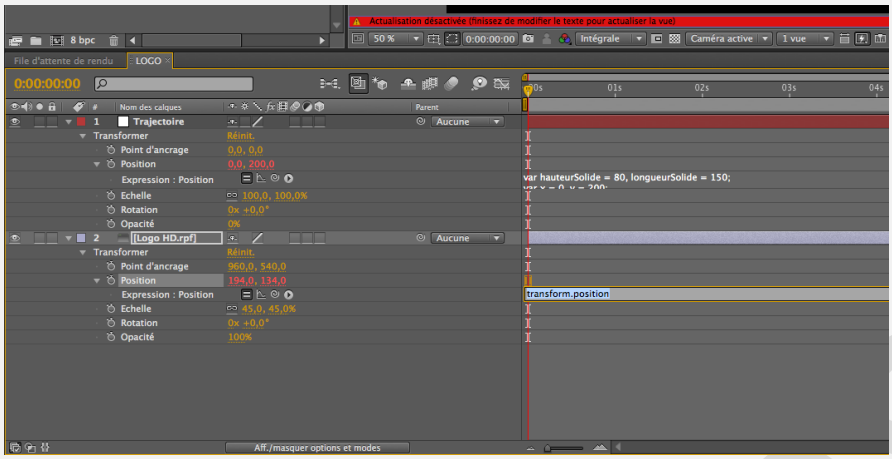


Copiez/Collez cette expression :

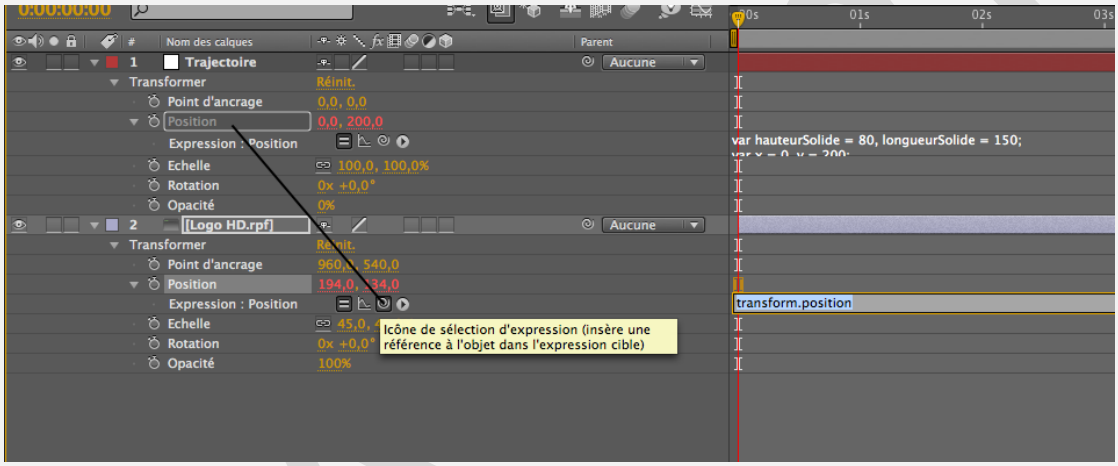
Code :

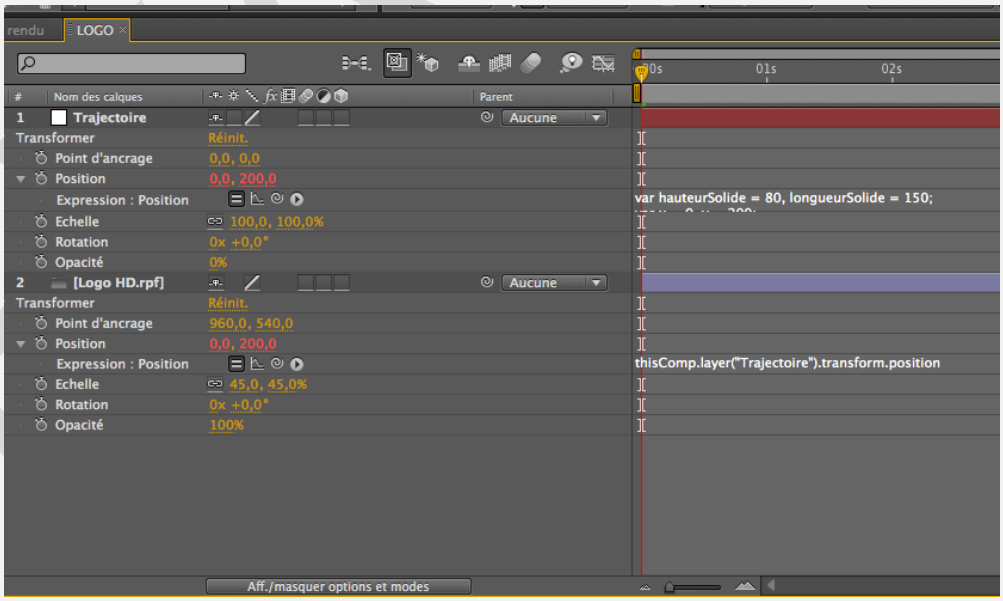
```
var hauteurSolide = 80, longueurSolide = 150; // hauteur/longueur de ton calque logo
var x = 0, y = 200; // position de DEPART (pas forcément en haut à gauche)
var vitesse = 25; // avance de 10 pixel en X et Y
var Cx = 1920, Cy = 1080, Cf = 25; // taille et fréquence de la Composition

var img = time*10; // calcul d'un nombre en fonction des images depuis 0
var avanceX = true, avanceY = true; // avance XY ou recule au départ

for(var i=0; i<img; i++){
// changements de position
if(avanceX)
x += vitesse;
else
x -= vitesse;
if(avanceY)
y += vitesse;
else
y -= vitesse;

// changement de sens si un rebord
if(x<0)
avanceX = true;
else if(x > Cx-longueurSolide)
avanceX = false;
if(y<0)
avanceY = true;
else if(y>Cy-hauteurSolide)
avanceY = false;
}

[x, y]
```

Il nous faut à présent « *Parenter* » la position de notre logo à celle de notre Objet Nul. Pour ce faire, nous allons **maintenir la touche « ALT » enfoncée tout en cliquant sur le chronomètre du paramètre « *Position* »** de notre logo.



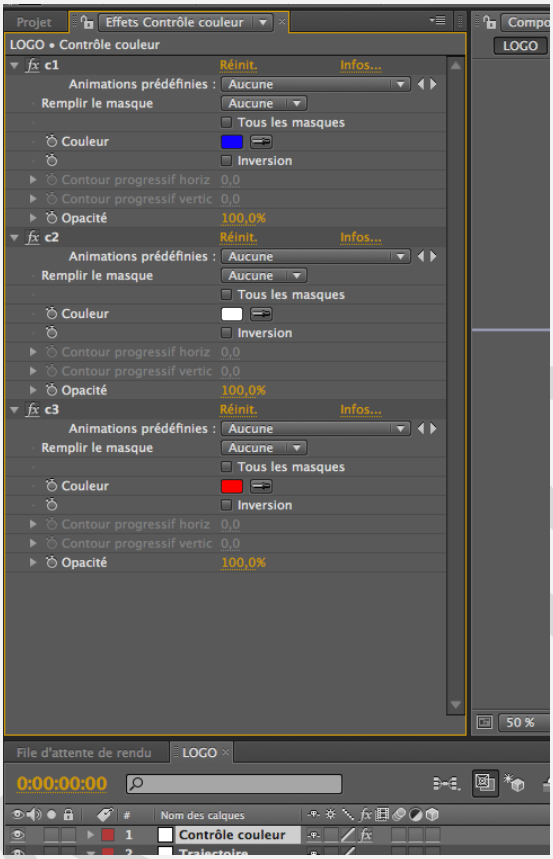
Faites glisser le lasso sur le paramètre « *Position* » de l'Objet Nul.





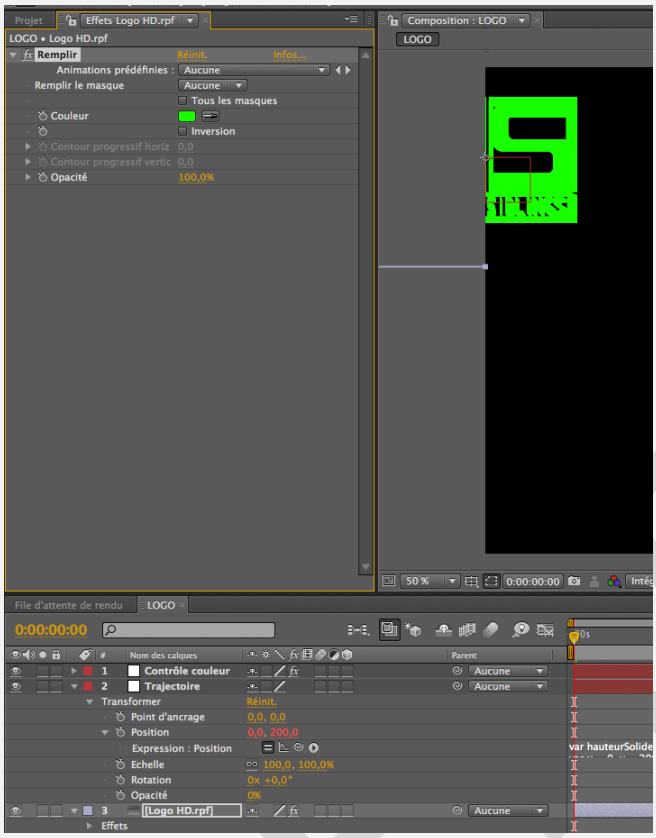
PARTIE 2 : Occupons-nous à présent du changement de couleur.

Créez un second Objet Nul que nous appellerons « *Contrôle couleur* » et appliquez-lui, **3 fois**, l'effet « *Remplir* » (**Génération/Remplir**) où chacun des effets correspond à une couleur différente. Appelons le premier « *c1* », le second « *c2* », et le troisième « *c3* ».



Appliquez un effet « *Remplir* » directement sur le logo avec une couleur différente des 3 premières.

EVA films



Appliquez cette expression au paramètre « *Couleur* » :

Code :

```
var hauteurSolide = 80, longueurSolide = 150; // hauteur/longueur de ton calque logo
var x = 0, y = 200; // position de DEPART (pas forcément en haut à gauche)
var vitesse = 25; // avance de 10 pixel en X et Y
var Cx = 1920, Cy = 1080, Cf = 25; // taille et fréquence de la Composition

var img = time*10; // calcul d'un nombre en fonction des images depuis 0
var avanceX = true, avanceY = true; // avance XY ou recule au départ

for(var i=0; i<img; i++){
// changements de position
if(avanceX)
x += vitesse;
else
x -= vitesse;
if(avanceY)
y += vitesse;
else
y -= vitesse;
```

```
// changement de sens si un rebord
if(x<0)
avanceX = true;
else if(x > Cx-longueurSolide)
avanceX = false;
if(y<0)
avanceY = true;
else if(y>Cy-hauteurSolide)
avanceY = false;
c++;
}
}

switch(c%3){
case 0 : thisComp.layer("Control Couleur").effect("c1")("Couleur"); break;
case 1 : thisComp.layer("Control Couleur").effect("c2")("Couleur"); break;
case 2 : thisComp.layer("Control Couleur").effect("c3")("Couleur"); break;
```

Remarquez que c'est la même expression que précédemment mais avec cela en plus:

```
c++;
}
}

switch(c%3){
case 0 : thisComp.layer("Control Couleur").effect("c1")("Couleur"); break;
case 1 : thisComp.layer("Control Couleur").effect("c2")("Couleur"); break;
case 2 : thisComp.layer("Control Couleur").effect("c3")("Couleur"); break;
```

Changez les : « `thisComp.layer("ControlCouleur").effect("c1")("Couleur")` » en les joignant avec le lasso vers les couleurs de l'Objet Nul « *Contrôle Couleur* ».

Rajoutez des **cases x : … ; break ;** autant de fois que nécessaire.

Vous devrez avoir quelque chose comme ceci :

LOGO.mov

Note *: Dans ce tutoriel nous avons utilisé deux calques « Objet Nul ». Cependant par souci de place – généralement pour les gros projets – il est vivement conseillé d'éviter de trop surcharger la timeline en regroupant nos effets/animations dans le moins d'éléments possibles (pour que cela fasse plus « propre »). Dans le cas présent, nous aurions pu n'utiliser qu'un seul « Objet Nul » (trajectoire + les effets « Remplir »).*

EVA Films