

D01

Masques et lissage de vitesse

30_1@42.fr

Sommaire

- I Introduction
- II Préambule
- III Consignes générales
- IV Règles spécifiques à la journée
- V Composition 00 : Somewhere Over The Window
- VI Composition 01 : Bouing
- VII Composition 02 : Arte : C'est la nuit

Chapitre I

Introduction



Bonsoiiiiiiiir,

Je suis 30_1 et je te propose d'apprendre les bases du logiciel After Effects d'Adobe pendant cette piscine.

Les vidéos de tutos pour cette piscine sont réalisées par Mattias Peresini (alias Mattrunks) dont le site (<https://mattrunks.com/fr>) est une référence pour les passionnés de motion design. Tu y trouveras beaucoup de tutos pour te perfectionner, après la piscine.

ATTENTION ! Cette piscine fait parti du cursus Créa. Tu gagneras donc des points d'expérience dans ce cursus uniquement.

Amuse-toi bien :)

Préambule



Farming Simulator

Farming Simulator est une série de jeux vidéo de simulation développés par la société suisse Giants Software et édités par la société française Focus Home Interactive. Ces jeux sont destinés aux péons, de tout âge et de tous horizons. Ils simulent la gestion d'une ferme et permettent, entre autres, de nourrir les bêtes, de planter de la weed, de tirer à vue sur les loups, d'ajouter un aileron sur son tracteur ou encore de vendre de la barbaque et des navets au marché local.

L'extension Breaking Bad de 2018 permet maintenant de produire de la méthamphétamine à base d'antibiotiques bovins et d'engrais chimiques.

Ces jeux fonctionnent sur tout support y compris sur la tablette toshiba XD2000, élue «meilleur machin internet» à la foire agricole du Larzac de 2019.

Petite visite à la ferme avec l'émission vidéo : [Les espaces verts](#)

Consignes générales

- Le logiciel à utiliser est After Effects disponible sur le MSC.
- Chaque exercice est indépendant. Si parmi les features demandées, certaines ont déjà été réalisées dans les exercices précédents, dupliquez-les dans l'exercice courant.
- Ton fichier de rendu doit être nommé «xlogin-dXX.aep» et doit contenir tous les exercices du jour. Tu ne dois pas rendre tes sources, uniquement ce fichier. Les éventuelles dépendances vers d'autres fichiers importés dans le projet seront rétablies au moment de l'évaluation, sur le poste de l'évalué.
- Nous allons utiliser le concept de compositions d'After Effects pour séparer les exercices : Chaque exercice de la journée devra être une composition du fichier xlogin-dXX.aep décrit plus haut.
- Je donne une attention particulière à l'organisation du projet. Dans ton fichiers .aep, tu dois créer des répertoires pour classer tes éléments. Tous les éléments doivent être dans un répertoire. Les compositions dans un répertoire «compositions», les précompositions dans un répertoire «précompositions», et les sources dans un répertoire «sources».
- Tous les éléments que tu vas chercher sur internet doivent être d'une qualité correcte (non-pixélisés).
- Tous les tutos se trouvent sur Youtube. Les ressources dont tu as besoin pour certains exercices se trouvent sur la page du sujet.

Règles spécifiques à la journée

Voici les notions que nous allons aborder aujourd'hui :

- Création de masque à l'aide de la plume
- Détourage
- Lissage de vitesse
- Précompositions

Je te conseille de regarder ces vidéos pour la journée :

- [Mattrunk.com](https://www.mattrunk.com) - 03 - Comprendre Les compositions, les calques et les effets
- [Mattrunk.com](https://www.mattrunk.com) - 05 - Créer des Animations

Composition 00 : Somewhere Over The Window

Fichier de rendu	xlogin-d01.aep
Nom de composition	composition00
Résolution	1920 * 1080
Fréquence	50 i/s
Durée	0' 05"

Exemple dans les ressources du sujet :

- d01 - composition00.mp4

Reproduis l'animation des ressources du sujet de façon exacte.

Utilise obligatoirement :

- Une police proche de celle utilisée (SergoeUI)
- Un masque sur le calque de texte
- Du motion blur (flou de bougé)
- Le lissage de vitesse
- Deux points clés par propriété, pas un de plus.

Composition 01 : Bouing

Fichier de rendu	xlogin-d01.aep
Nom de composition	composition01
Résolution	1920 * 1080
Fréquence	50 i/s
Durée	0' 10"

Reproduis la séquence du rebond de la vidéo 05 de Mattrunks (10'15").

La balle tombe au début de la vidéo. Fais faire quatre rebonds à la balle vers la gauche ou vers la droite. Ajoute un rebond si le code ANSI de la première lettre de ton login est impair.

Attention, le mouvement et la vitesse de la balle doivent sembler naturels.

Utilise obligatoirement :

- Motion blur (flou de bougé)

Indice :

- rebond // masculin Action de rebondir.
- rebondir // intransitif 2e groupe (conjugaison) Faire un ou plusieurs bonds.
- bond // masculin Action de bondir, de s'élever brusquement dans les airs, saut.

Composition 02 : Arte : C'est la nuit

Fichier de rendu	xlogin-d01.aep
Nom de composition	composition02
Résolution	1920 * 1080
Fréquence	50 i/s
Durée	0' 05"

Reproduis au mieux l'animation de l'exemple de rendu.

Utilise obligatoirement :

- Le bon logo
- Des masques avec l'effet «Stroke» (Trait)
- Du motion blur (flou de bougé)
- L'effet «Glow» (Lueur diffuse)

Ajoute également la musique sans saturation.

Indice :

- Ne pas confondre l'effet «Stroke» appliqué au masque d'un solide et la propriété «trim path» des calques de forme.
- On néglige le changement de couleur qui apparaît à la superposition des traits.