



## D02 - Piscine After-Effect

### Calques 3D, caméras & lumières

30\_1 [30\\_1@42.fr](mailto:30_1@42.fr)

*Résumé: Calques 3D, caméras & lumières*

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Préambule</b>	<b>2</b>
<b>II</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>III</b>	<b>Consignes générales</b>	<b>4</b>
<b>IV</b>	<b>Règles spécifiques à la journée</b>	<b>5</b>
<b>V</b>	<b>Composition 00 : Guignolade</b>	<b>6</b>

# Chapitre I

## Préambule

La chlamydia

[Vidéo : Proper way to put on a condom](#)

La chlamydia est l'Infection Sexuellement Transmissible (IST) la plus fréquente en Amérique du Nord et en Europe. Elle est causée par la bactérie *Chlamydia trachomatis*. Cette IST est de plus en plus fréquente et le nombre de cas augmente depuis une quinzaine d'années. Dans les 3/4 des cas, cette IST touche les jeunes adultes âgés de 15 à 24 ans. En France, 1,4 % des hommes et 1,6 % des femmes de 18 à 44 ans en sont atteints.

Cette infection est difficile à diagnostiquer parce que la majorité des personnes infectées ne présentent aucun symptôme. Les personnes infectées par le gonocoque, bactérie entraînant la gonorrhée, le sont souvent aussi par la chlamydia.

Bien que l'infection soit facile à traiter, elle peut entraîner de sérieux problèmes.

### Causes

La chlamydia se transmet lors de relations sexuelles orales, anales ou vaginales non protégées, par l'échange de jouets sexuels, par l'échange de liquides biologiques, et le contact des muqueuses.

### Complications possibles

Chez la femme, une chlamydia non traitée peut se propager depuis le vagin vers l'utérus, et parfois les trompes. Elle peut alors entraîner une infertilité, accroître le risque de grossesses ectopiques et être responsable de douleurs pelviennes chroniques.

Chez l'homme, la chlamydia peut entraîner une inflammation de la prostate (prostatite infectieuse) ou des testicules (orchi-épididymite), pouvant entraîner l'infertilité.

Dans des cas plus rares, l'infection se propage aux articulations par voie sanguine, produisant une inflammation, et ce, chez les deux sexes.

L'infection par chlamydia accroît le risque de transmission du VIH.

# Chapitre II

## 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.

Amuse-toi bien :)

# Chapitre III

## 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 la correction, sur le poste du corrigé.
- 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* décrits 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-pixélisée).
- Tous les tutos et les exemples de rendus se trouvent sur [tv.42.fr](http://tv.42.fr) (tag after effects). Les ressources dont tu as besoin pour certains exercices se trouvent sur [studios.42.fr/resources](http://studios.42.fr/resources).

# Chapitre IV

## Règles spécifiques à la journée

Voici les notions que nous allons aborder aujourd'hui :

- Caméras
- Lumières
- Profondeur de champ
- Point ciblé

Je te conseille de regarder ces vidéos de [tv.42.fr](http://tv.42.fr) pour la journée :

**Mattrunk.com - 04 - L'environnement et les Calques 3D**


### À PRÉVOIR POUR LE JOUR SUIVANT :

Pour la journée de demain, des supports vidéos personnels vont être nécessaires.

Après avoir lu le sujet en intégralité, tu devras filmer les éléments dont tu auras besoins pour tes travaux de la journée avec ton téléphone ou autres (réfléchis bien à ce que tu vas faire avant de commencer le tournage, lis bien le sujet et regarde bien la vidéo correspondante). Tu devras faire valider tes rushes par 30\_1 ou un 1080p (La liste des pixels sur [studios.42.fr](http://studios.42.fr)).

# Chapitre V

## Composition 00 : Guignolade

	Exercice : 00
Guignolade	
Fichier de rendu : xlogin-d02.aep	
Nom de la composition : composition00	
Resolution : 1920*1080	
Frequence : 50 i/s	
Duree : 0' 10"	
Exemple : Piscine AE - d02 - composition00 - guignolade	

Recrée une animation similaire à celle des ressources du sujet, à savoir :

- Deux marionnettes mouvantes tenues par des bâtons et cachées derrière un «muret».
- Les marionnettes doivent interagir entre elles.
- Des rideaux ouverts en premier plan et un décor dans le fond.
- On voit la scène finale avec un mouvement de caméra fluide.
- La lumière est aussi en mouvement dès le début pour venir éclairer la scène.
- Un flou bien visible dû à la profondeur de champ. Attention, les deux marionnettes doivent toujours être nettes !

Utilise obligatoirement :

- Une caméra
- La propriété "profondeur de champ" de la caméra
- Une lumière