



rush00 - Piscine After-Effect

Sujet libre - Audio imposé

30_1 30_1@42.fr

Résumé: Sujet libre - Audio imposé

Table des matières

I	Préambule	2
II	Introduction	3
III	Consignes générales	4
IV	Rush 00 : Audio imposé	5

Chapitre I

Préambule

Un peu d'oenologie

« Ne refusez jamais du vin. Une opinion singulière, mais universelle veut que celui qui ne boit pas doit être un alcoolique ! » (P.J. O'Rourke)

« Méfie-toi de la clarté de la lampe : pour juger de la beauté, l'obscurité et le vin sont mauvais conseillers. » (Publius Ovidus Naso - Ovide)

« L'escalier de la cave est le chemin le plus sûr, rapide et le plus agréable pour aller au Paradis. » (Docteur Christophe Ozanon)

« Quand le vin est tiré, il faut le boire, surtout s'il est bon. » (Marcel Pagnol)

« Il ne peut y avoir de meilleur palais que le vôtre, ni de meilleur enseignement que de déguster les vins par vous-même. » (Robert Parker)

« Trop ou trop peu de vin interdit la vérité. » (Blaise Pascal)

« Si la Bourgogne est un don de Dieu, le Bordelais en revanche est une création de l'homme. » (Jacques A. Perrin)

« A ma connaissance, même dans les caves du Vatican, aucun caviste ne se s'est jamais indigné que, comme au final du french cancan, toutes les bouteilles lui montrent leur cul. » (Bernard Pivot)

Petit cours d'oenologie avec Roger
[Vidéo : Oenologie avec Roger](#)

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 (tag after effects). Les ressources dont tu as besoin pour certains exercices se trouvent sur studios.42.fr/resources.

Chapitre IV

Rush 00 : Audio imposé

	Exercice : 00
Audio imposé	
Fichier de rendu : xlogin-rush00.aep	
Nom de la composition : rush00	
Resolution : 1920*1080	
Frequence : 50 i/s	
Duree : Identique au fichier audio	
Exemple : Piscine AE - rush00 - Audio imposé	

L'idée de base de ce rush est que seul l'audio t'es imposé. Tu peux créer l'animation de ton choix à condition de respecter le rythme! Je vais cependant te demander d'utiliser quelques notions abordées les jours précédents.

L'audio est celui utilisé par Mattrunks pour un concours du même type. En exemple, regarde la vidéo "Piscine AE - rush00 - Audio imposé" sur tv.42.fr, que j'avais faite à l'époque, dans ma tendre jeunesse.

Utilise obligatoirement :

- Une expression
- Un mode de fusion
- Un masque
- Le lissage de vitesse
- La propriété répétition des calques de forme
- Une lumière en mouvement
- Une caméra en mouvement