



D01 - Piscine After-Effect

Masques et lissage de vitesse

30_1 30_1@42.fr

Résumé: Masques et lissage de vitesse

Table des matières

| | | |
|------------|---|----------|
| I | Préambule | 2 |
| II | Introduction | 3 |
| III | Consignes générales | 4 |
| IV | Règles spécifiques à la journée | 5 |
| V | Composition 00 : Somewhere Over The Window | 6 |
| VI | Composition 01 : Bouïng | 7 |
| VII | Composition 02 : France 2 présente | 8 |

Chapitre I

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 bouseux 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 de l'herbe au marché local.

L'extension **Breaking Bad** de 2015 permet maintenant de produire de la meth à base d'antibiotiques bovins et d'engrais chimiques.

Ces jeux fonctionnent sur tout support y compris sur la tablette toshiba 2001, élue meilleur "machin internet" à la foire agricole des cul-terreux du Larzac en 2014.

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

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

Règles spécifiques à la journée

Voici les notions que nous allons aborder aujourd'hui :

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


Je te conseille de regarder ces vidéos de tv.42.fr pour la journée :

Mattrunk.com - 03 - Comprendre Les compositions, les calques et les effets

Mattrunk.com - 05 - Créer des Animations

Chapitre V

Composition 00 : Somewhere Over The Window

| | |
|---|---------------|
|  | Exercice : 00 |
| Somewhere Over The Window | |
| Fichier de rendu : xlogin-d01.aep | |
| Nom de la composition : composition00 | |
| Resolution : 1920*1080 | |
| Frequence : 50 i/s | |
| Duree : 0' 05" | |
| Exemple : Piscine AE - d01 - composition00 - Somewhere over the window | |


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.

Chapitre VI

Composition 01 : Bouing

| | |
|---|---------------|
|  | Exercice : 01 |
| Bouing | |
| Fichier de rendu : xlogin-d01.aep | |
| Nom de la composition : composition01 | |
| Resolution : 1920*1080 | |
| Frequence : 50 i/s | |
| Duree : 0' 10" | |
| Exemple : Mattrunks.com - 05 - After Effects Créer des Animations | |

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.

Chapitre VII

Composition 02 : France 2 présente

| | |
|---|---------------|
|  | Exercice : 02 |
| France 2 présente | |
| Fichier de rendu : xlogin-d01.aep | |
| Nom de la composition : composition02 | |
| Resolution : 1920*1080 | |
| Frequence : 50 i/s | |
| Duree : 0' 07" | |
| Exemple : Piscine AE - d01 - composition02 - France 2 présente | |

Reproduis au mieux l'animation des ressources du sujet.

Utilise obligatoirement :

- Une précomposition minimum
- Des masques
- L'effet «Directional Blur» (flou directionnel)
- CC Light Sweep

La musique doit être présente.

Indice :

- Utilise l'effet «4-Color Gradient» pour le fond plutôt que des lumières. Il est question de reproduire "au mieux" l'animation et pas exactement.