



D00 - Piscine After Effects

Les propriétés de base

30_1 30_1@42.fr

Résumé: Les propriétés de base

Table des matières

I	Préambule	2
II	Introduction	3
III	Consignes générales	4
IV	Règles spécifiques à la journée	5
V	Composition 00 : Pour les moches	6
VI	Composition 01 : Chenipan... PAN !	7
VII	Composition 02 : Arte : C'est la nouit	8

Chapitre I

Préambule

GUIDE DE PRÉPARATION : SOUPE DE TOMATES

- 6 Pers.
- 15 min de préparation / 20 min de cuisson
- 7,41 euros
- Facile

INGRÉDIENTS

- 1 kg de tomates
- 1 oignon
- 2 gousses d'ail
- 1 c. à soupe d'huile d'olive
- 2 c. à soupe de crème allégée à 5% de MG
- sel, poivre

PRÉPARATION

- Pelez et émincer l'oignon et l'ail puis faites-les revenir 2 min à la poêle dans une c. à soupe d'huile d'olive.
- Lavez les tomates et coupez-les en morceaux.
- Dans une casserole, mettez les morceaux de tomates et 1 l d'eau. Salez et poivrez.
- Après ébullition, comptez 15 min de cuisson.
- Ajoutez l'oignon et l'ail puis mixez le tout.
- Pour plus d'homogénéité, passez le mélange au chinois puis remettez-le sur feu doux quelques min après y avoir ajouté 2 c. à soupe de crème.
- Dégustez, comme sur cette vidéo : [Vidéo : Soupe à la tomate](#)

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 :

- Calques de forme
- Calques de texte
- Propriétés de transformation
- Points-clés
- Création de masques géométriques
- Flou de bougé

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

Mattrunk.com - 01 - Introduction à After Effects

Mattrunk.com - 02 - Découvrir l'Interface et Régler les Préférences


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

Mattrunk.com - 05 - Créer des Animations

Premiumbeat.com - Character Animation

Chapitre V

Composition 00 : Pour les moches

	Exercice : 00
Pour les Moches	
Fichier de rendu : xlogin-d00.aep	
Nom de la composition : composition00	
Resolution : 1920*1080	
Frequence : 50 i/s	
Duree : 0' 05"	
Exemple : Piscine AE - d00 - composition00 - Pour les moches	

Reproduis globalement l'animation de l'exemple de rendu, à savoir :


- Crée trois formes aléatoires, sur trois calques de forme différents et anime-les. Anime au minimum une des propriétés suivantes pour chaque forme : position, size, rotation, opacity.
- Utilise chaque propriété au moins une fois dans l'ensemble de la composition.
- Applique l'effet «Ramp» (gamme des dégradés) sur chacune des formes. Anime cet effet pour au moins une forme.

Indice :

- Dans tous les exercices de cette piscine, animer = faire évoluer dans le temps = mettre des points clés.

Chapitre VI

Composition 01 : Chenipan... PAN!

	Exercice : 01
Chenipan... PAN!	
Fichier de rendu : xlogin-d00.aep	
Nom de la composition : composition01	
Resolution : 1920*1080	
Frequence : 50 i/s	
Duree : 0' 05"	
Exemple : Piscine AE - d00 - composition00 - Chenipan... PAN!	

Reproduis globalement l'animation de l'exemple de rendu, à savoir :

- Cherche une chenille sur internet et fait la avancer d'au moins 4 'chenillades'.

Utilise obligatoirement :


- L'outil «Puppet» (Coin marionnette)

Indice :

- Les imports de fichier photoshop sont inutiles
- Les précompositions sont inutiles

Chapitre VII

Composition 02 : Arte : C'est la nuit

	Exercice : 02
Arte : C'est la nuit	
Fichier de rendu : xlogin-d00.aep	
Nom de la composition : composition02	
Resolution : 1920*1080	
Frequence : 50 i/s	
Duree : 0' 05"	
Exemple : Piscine AE - d00 - composition02 - Arte, c'est la nuit	

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.

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.