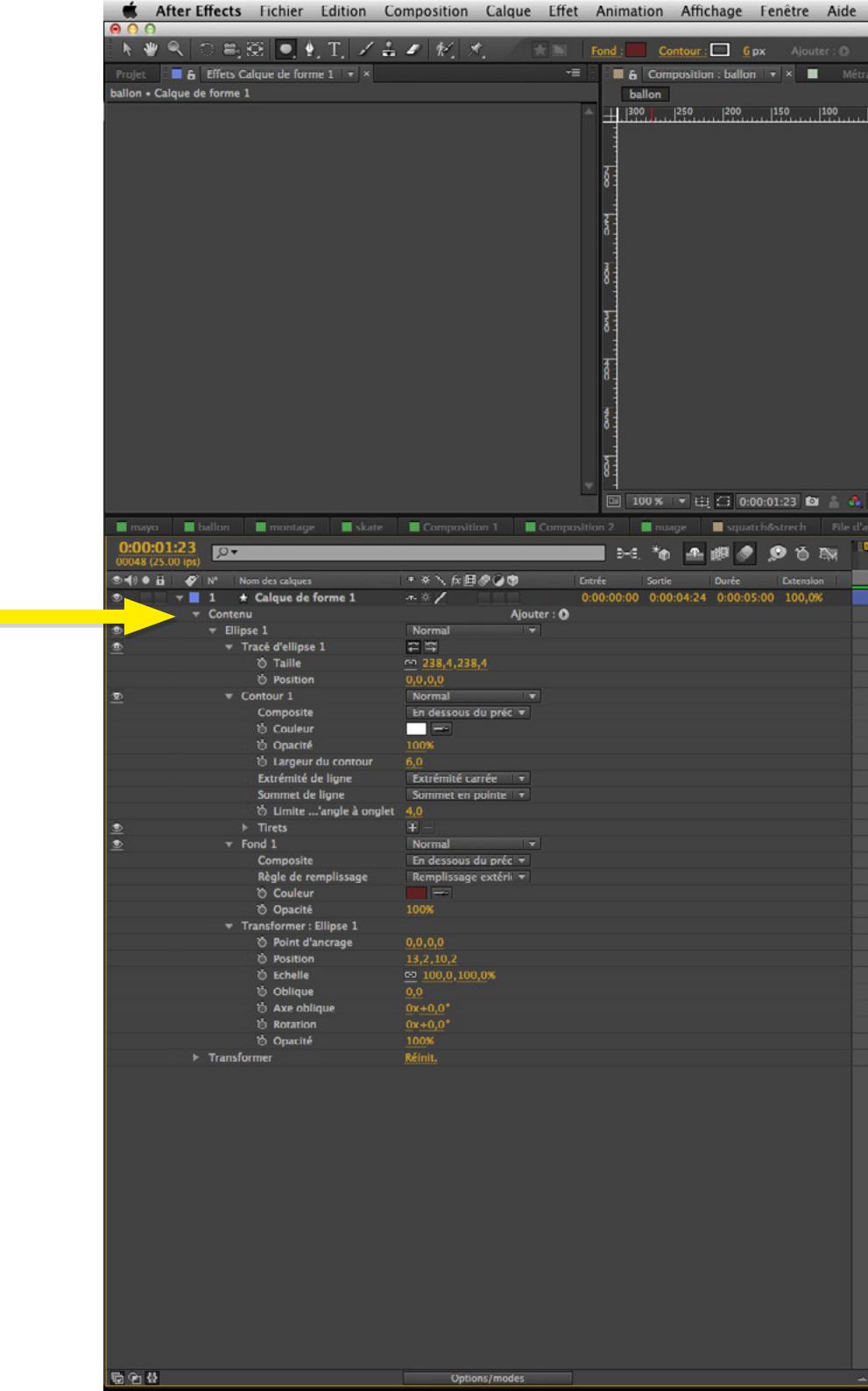


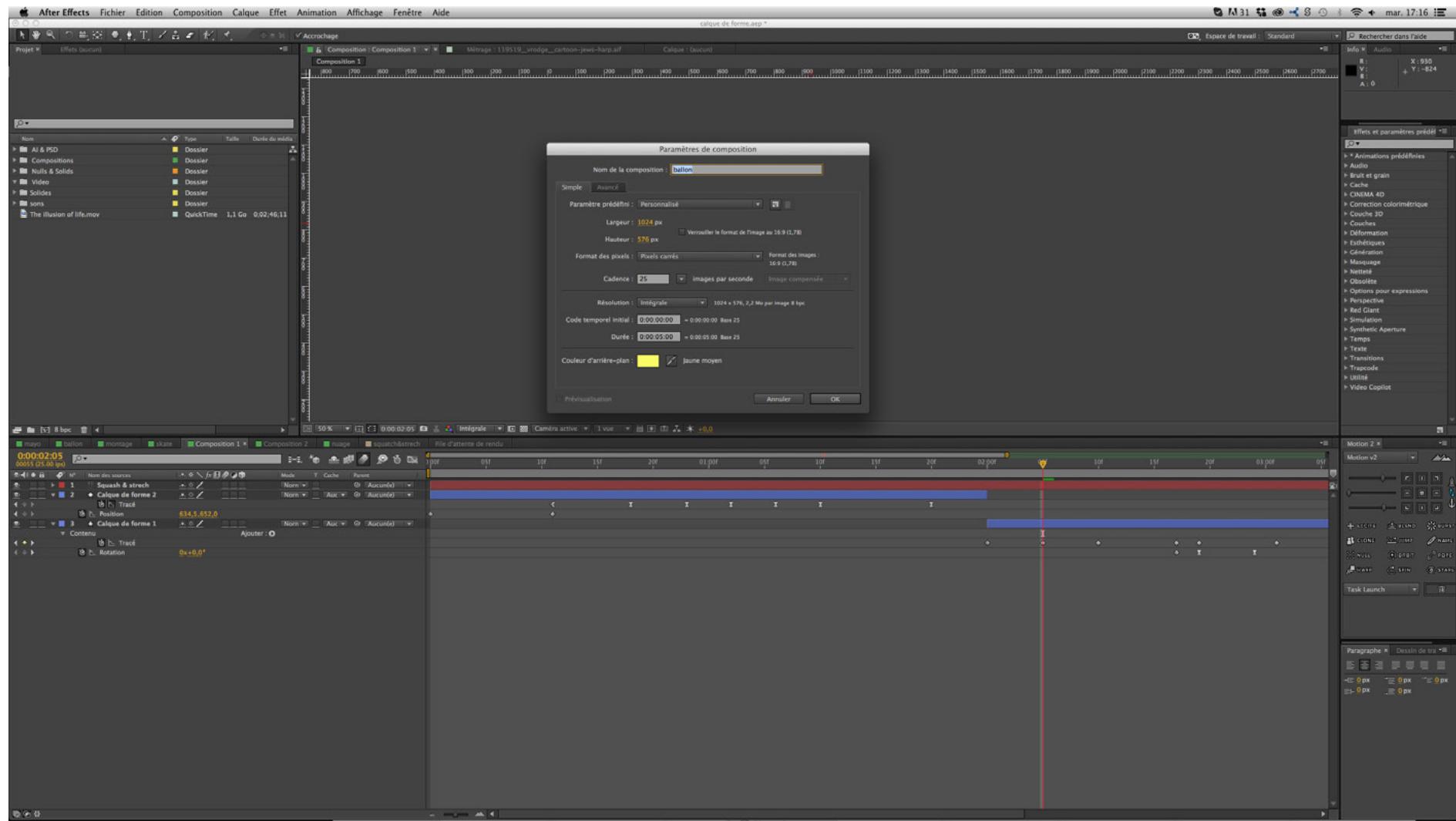
LES CALQUES DE FORME

- Le contenu d'un calque de forme
- L'import de tracé depuis illustrator
 - L'animation du tracé de forme
 - L'ajout d'animation de forme
 - l'effet trait

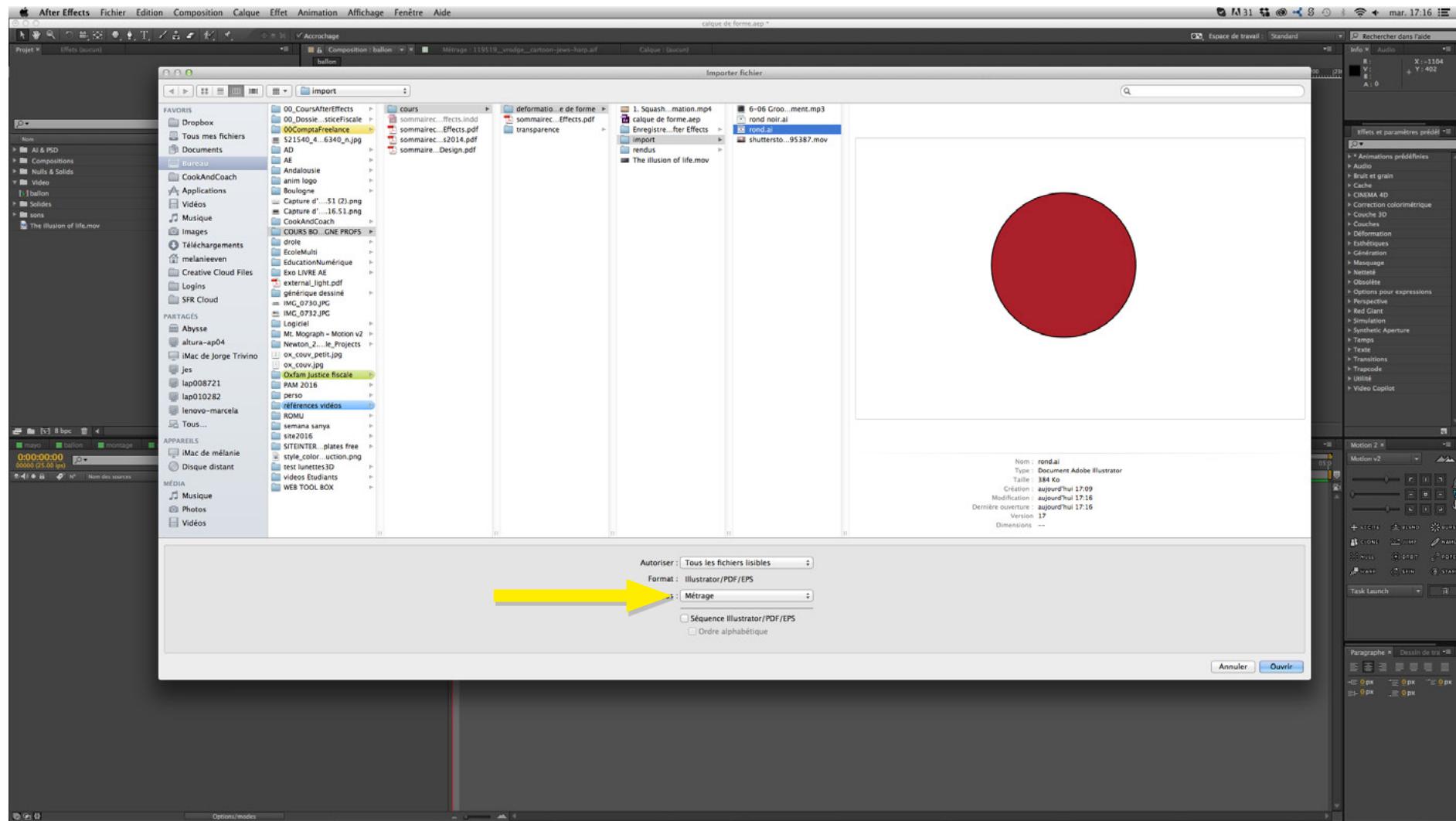
Contenu du calque de forme

Ce qui différencie un calque de forme des autres types de calques est le fait qu'il dispose d'un contenu. Un calque de forme peut contenir une forme simple ou plusieurs formes composées. Tous les paramètres de notre contenu du calque de forme sont paramétrables et souvent animables. Lorsque nous voyons un chronomètre, à côté d'un paramètre, cela veut dire que nous pouvons mettre des images clés sur ce paramètre. Nous remarquerons aussi que le contenu d'un calque de forme possède lui aussi des paramètres de position, de point d'ancrage.. Le contenu d'un calque de forme peut bouger indépendamment du calque lui-même.

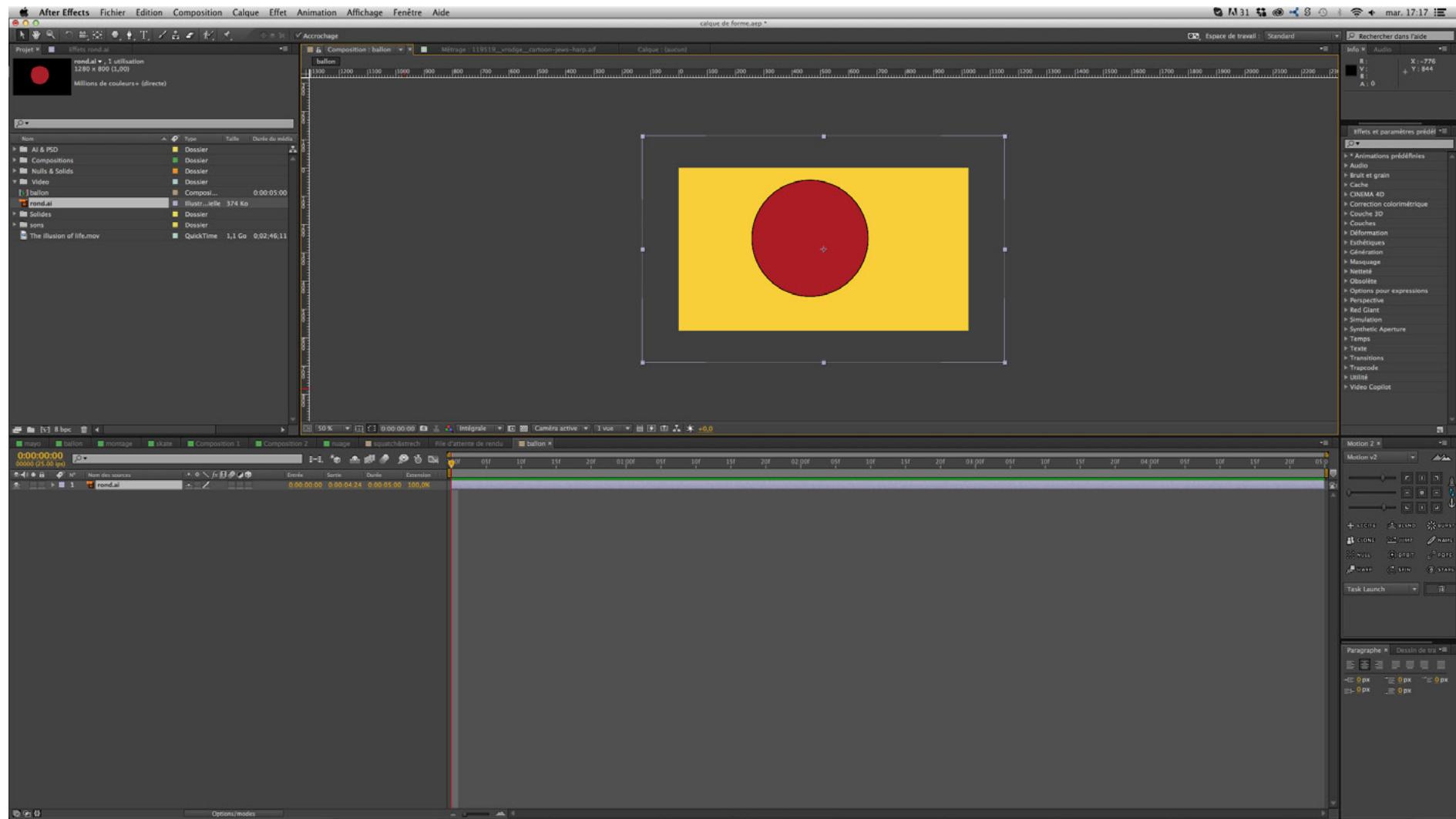




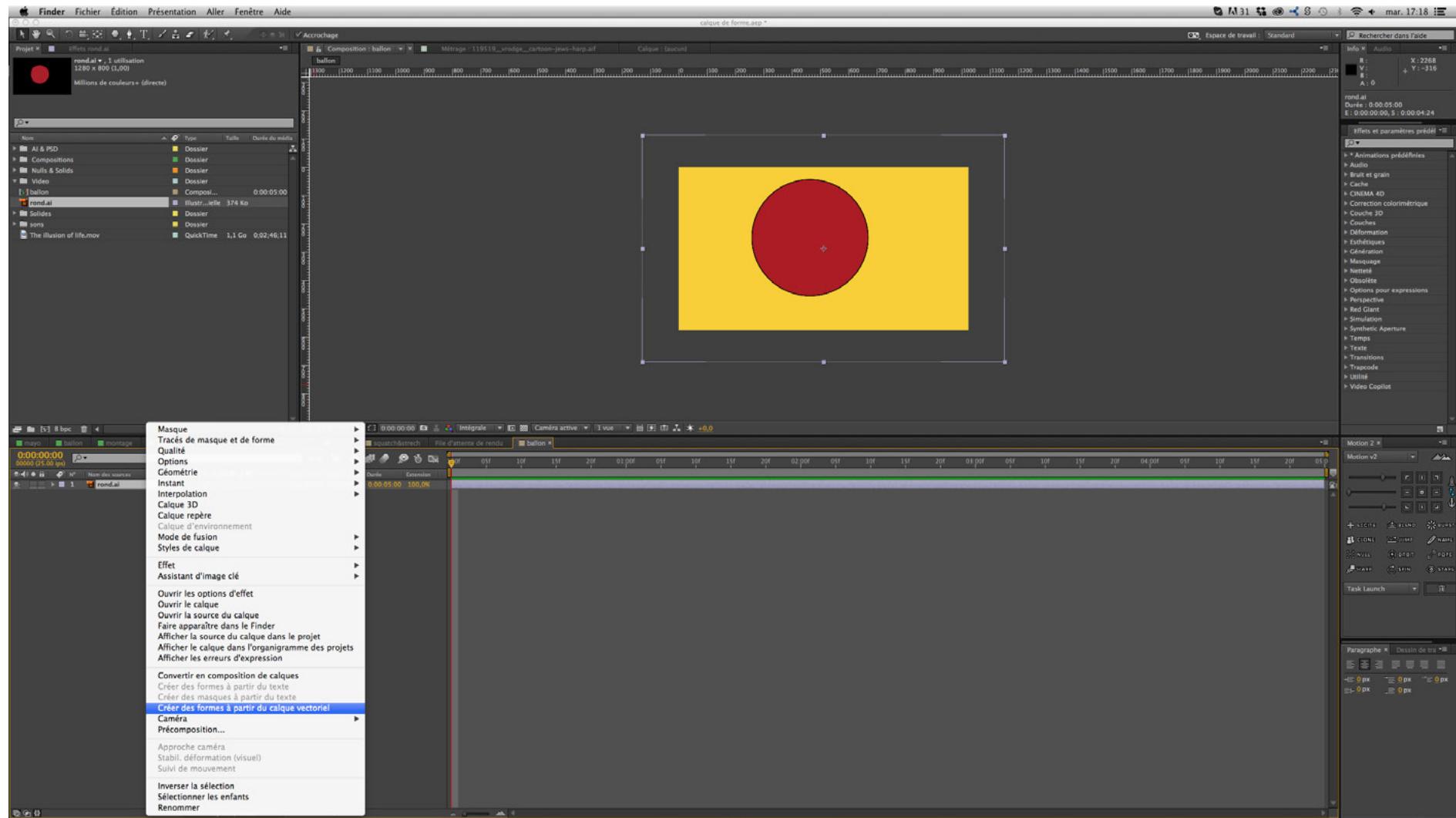
Nous allons maintenant créer une nouvelle composition de 5s, toujours en 1024X576px ayant une couleur de fond jaune.



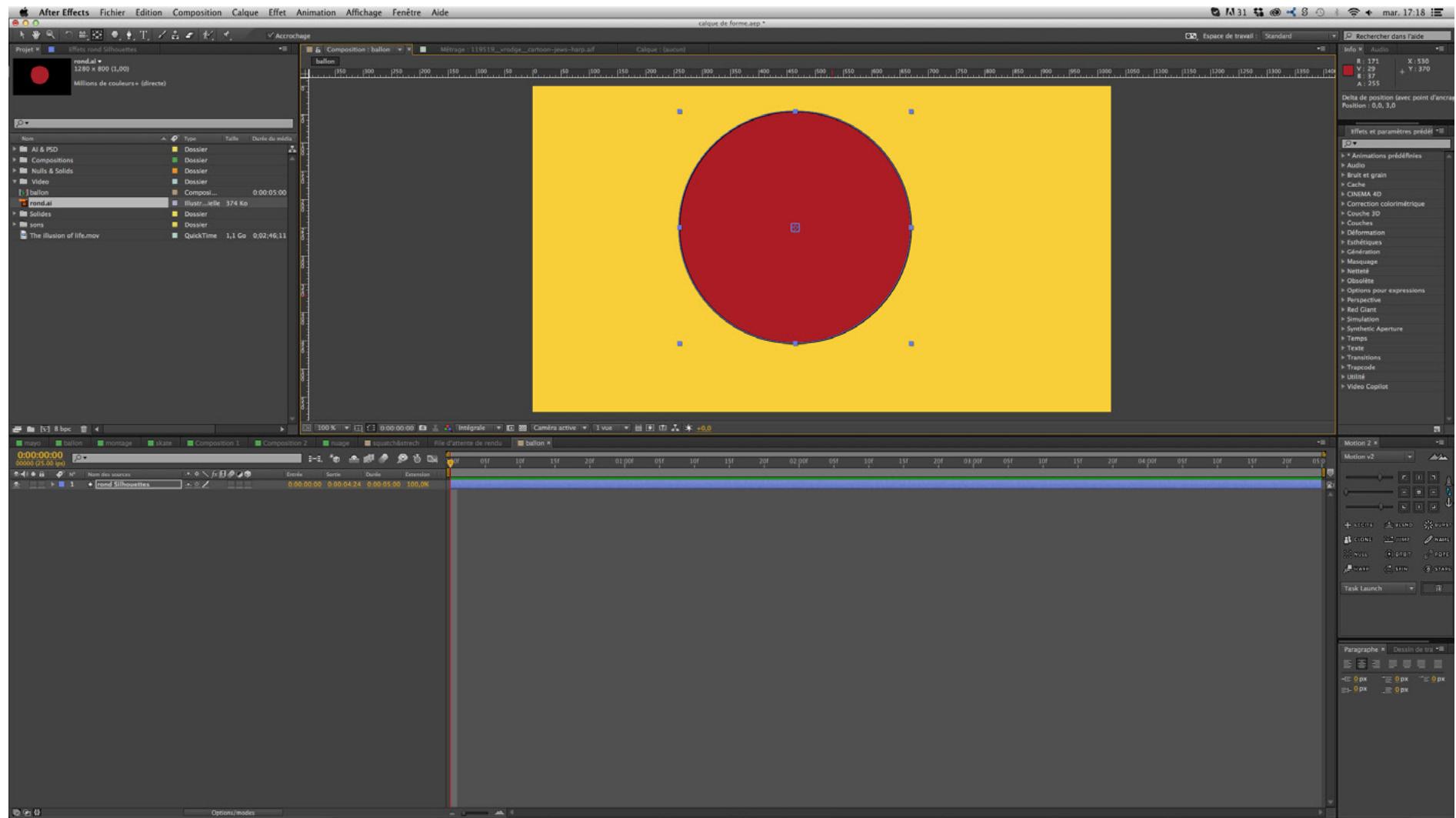
Nous allons importer dans notre chutier un fichier Illustrator, préalablement créé, d'un cercle rouge ayant un contour noir. Il faut bien importer sous forme de métrage notre fichier Illustrator et non sous forme de composition.



Une fois notre fichier importer dans notre chutier, nous allons le glisser dans notre timeline, ou bien directement dans la fenêtre de prévisualisation.



Puis, dans la timeline, nous allons faire un clic droit sur notre calque et demander au logiciel de créer des formes à partir du calque vectoriel.



After Effects nous crée alors un deuxième calque rondSilhouette qui est cette fois un calque de forme ayant les mêmes attributs que notre forme dessinée dans illustrator. Nous pouvons alors supprimer le calque illustrator de notre composition.



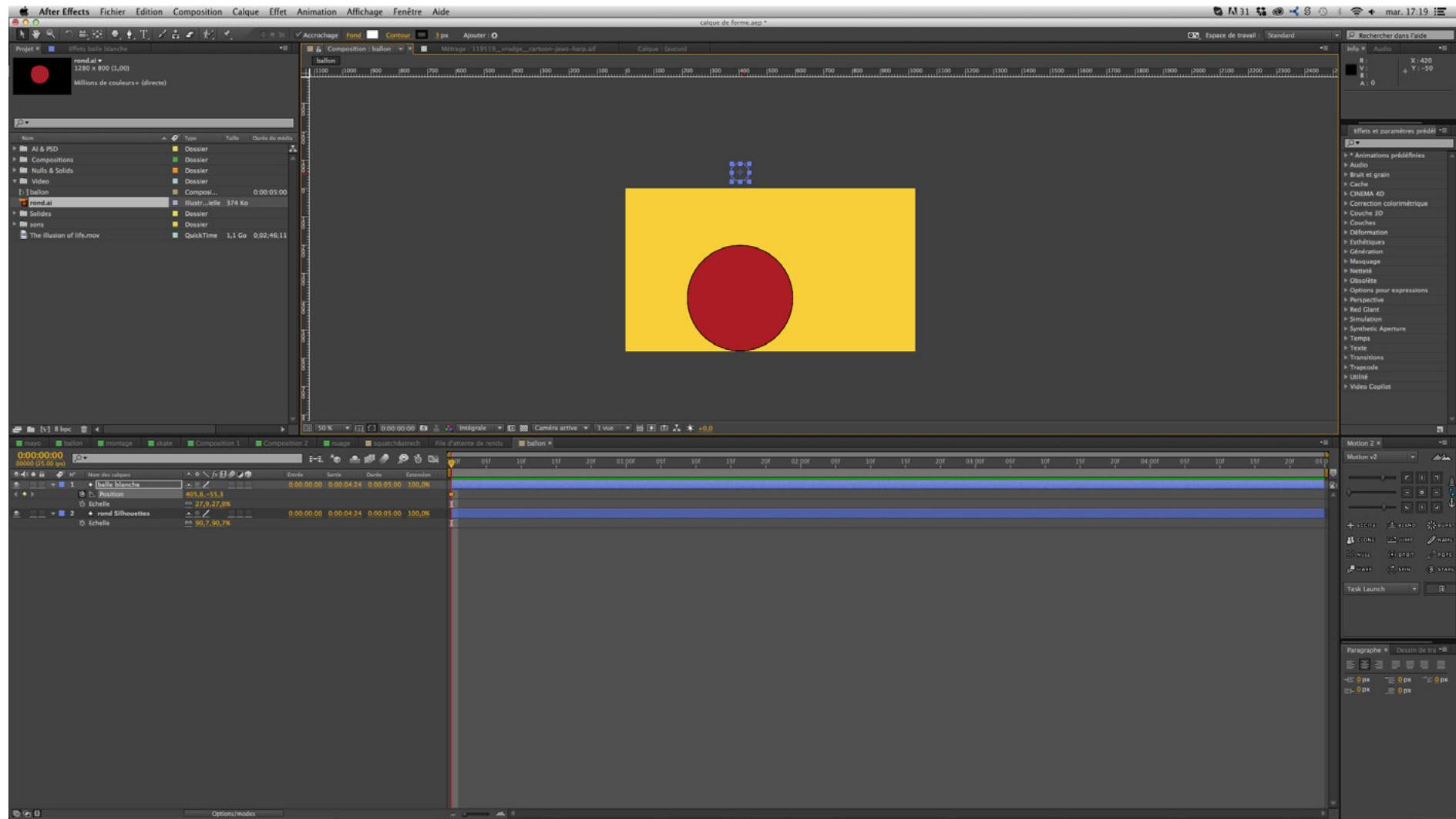
Nous allons ensuite repositionner le point d'ancre de notre calque au centre du cercle et positionner notre cercle rouge en bas de notre composition.



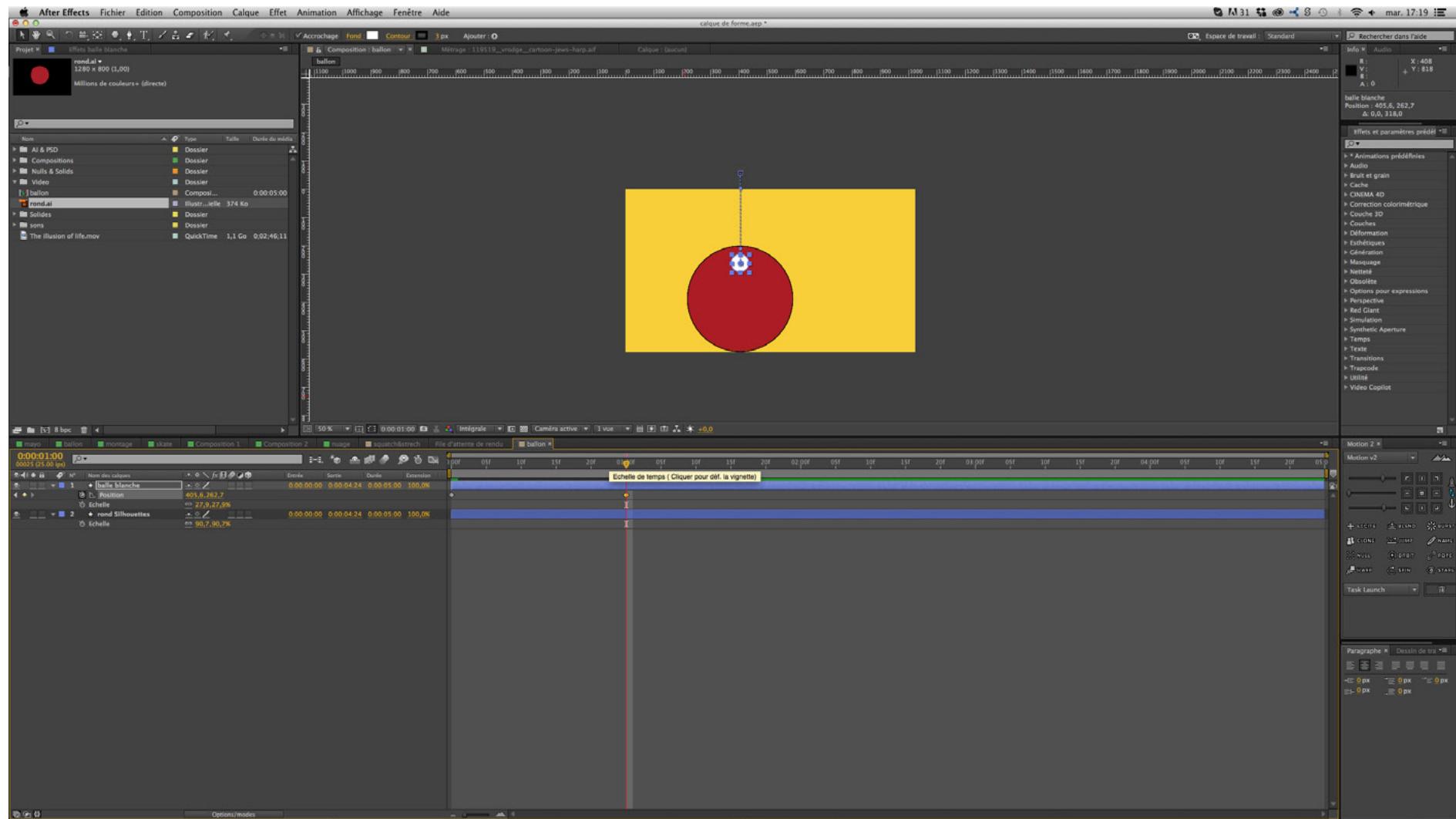
Nous allons maintenant dupliquer notre calque pour créer la petite balle blanche qui tombera sur la balle rouge. Pour ce faire, sélectionner le premier calque, puis cmd+d ou bien édition > dupliquer, et renommer son calque.



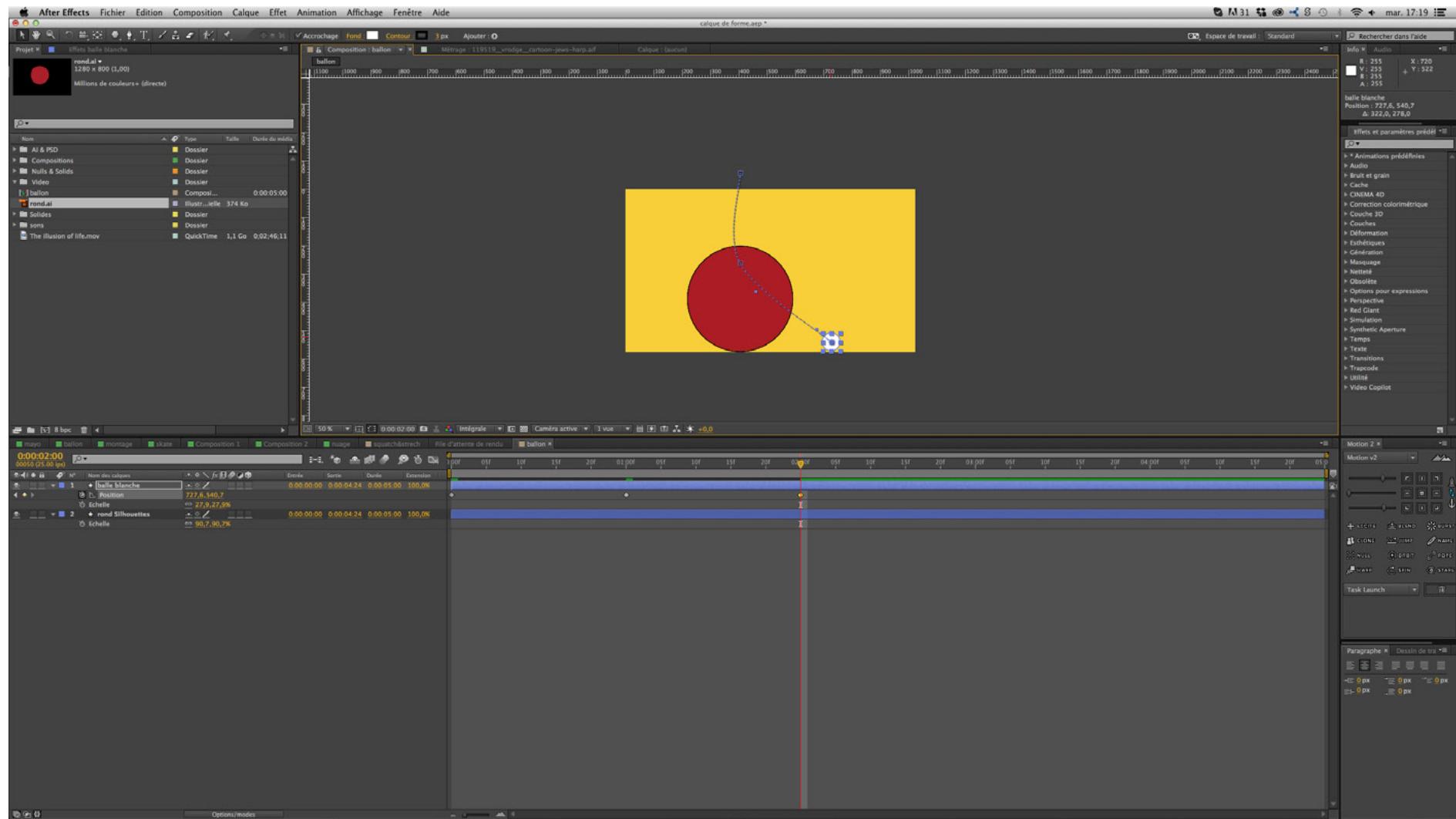
Nous allons modifier notre calque dupliqué, en modifiant sa couleur de fond dans les options d'outil (ou bien directement dans la timeline en dépliant le contenu de notre calque de forme) et réduire son échelle, il faut bien que le calque soit sélectionné sinon cela n'aura aucune incidence.



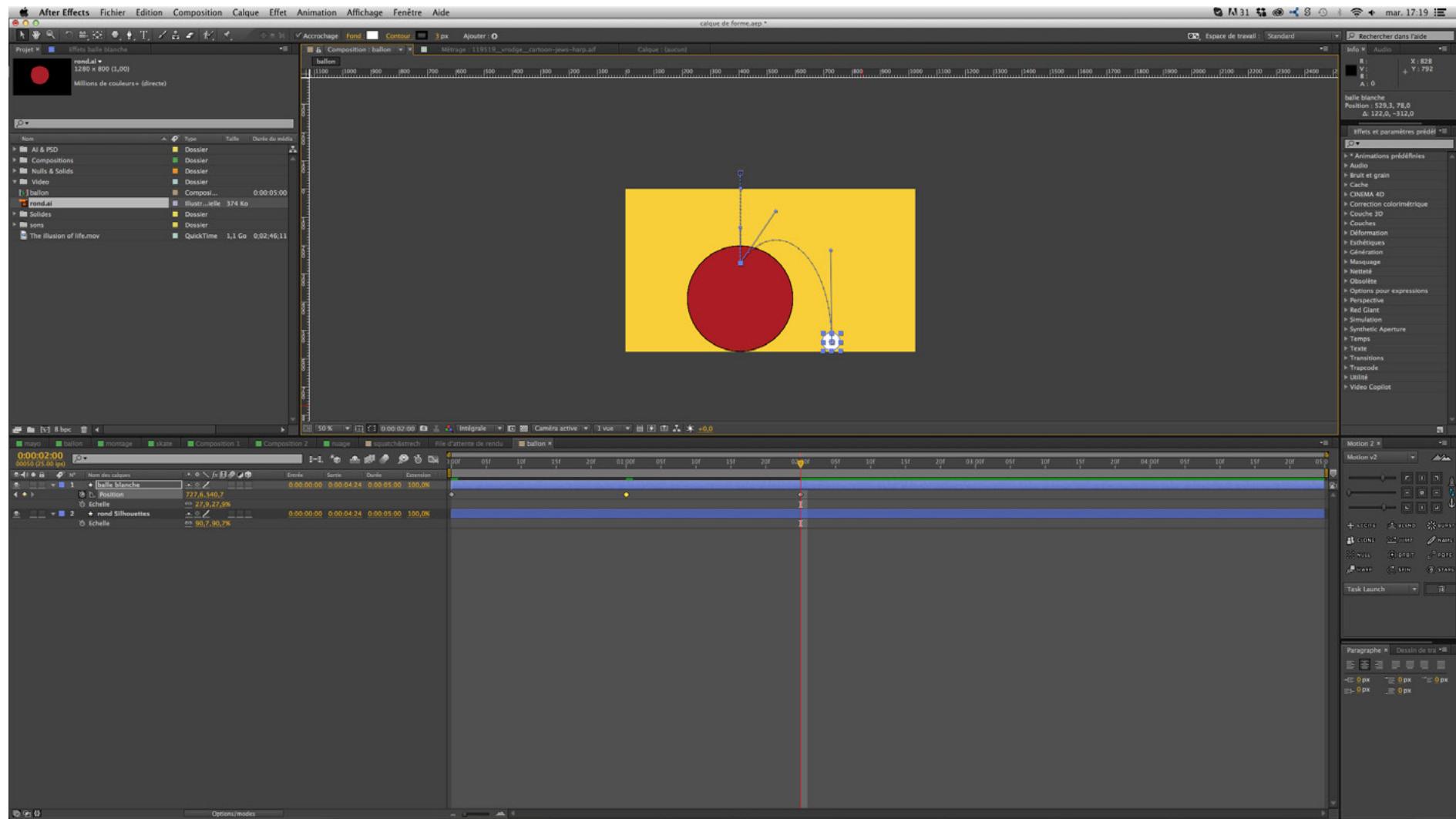
Nous allons ensuite animer notre balle blanche, nous voulons qu'elle tombe du haut de l'écran, qu'elle rebondisse sur la balle rouge puis qu'elle rebondisse sur le sol. Pour cela venir à Os créer une première image clé de position ou la balle blanche est en haut de l'écran.



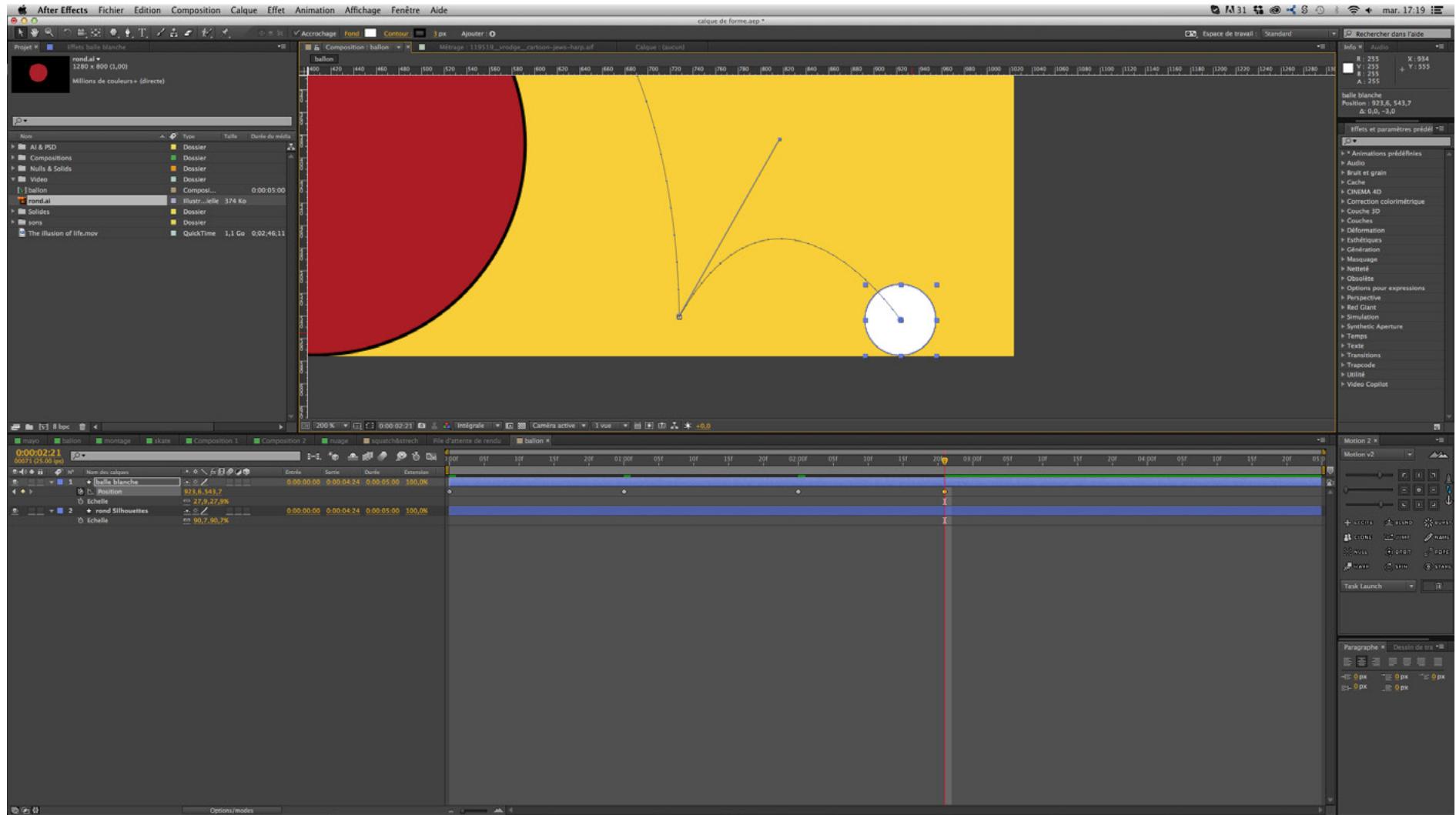
Venir quelques images plus tard et déplacer la balle blanche sur la balle rouge.



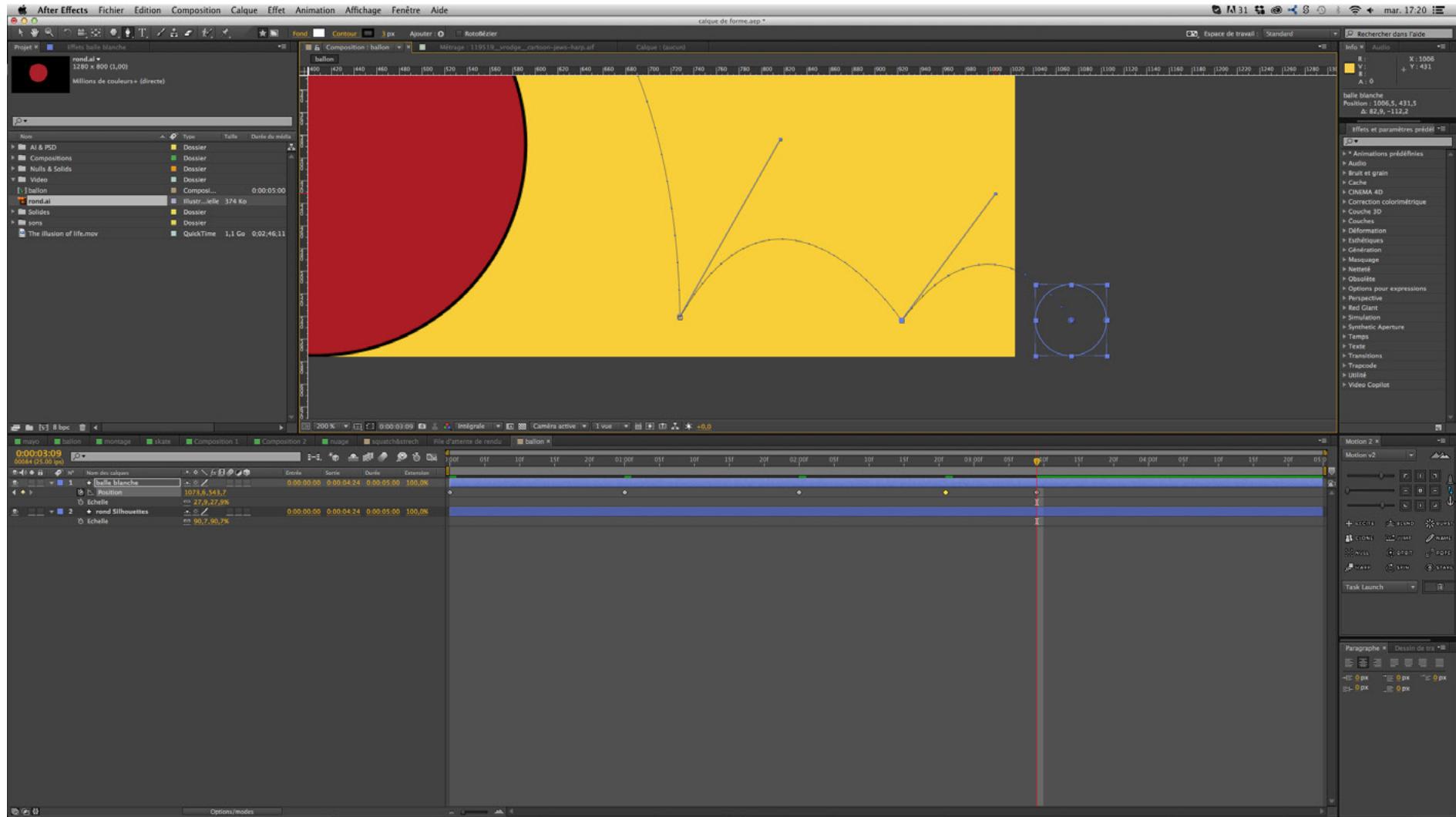
Déplacer son repère d'instant courant quelques images plus tard et ramener la balle blanche sur le sol.



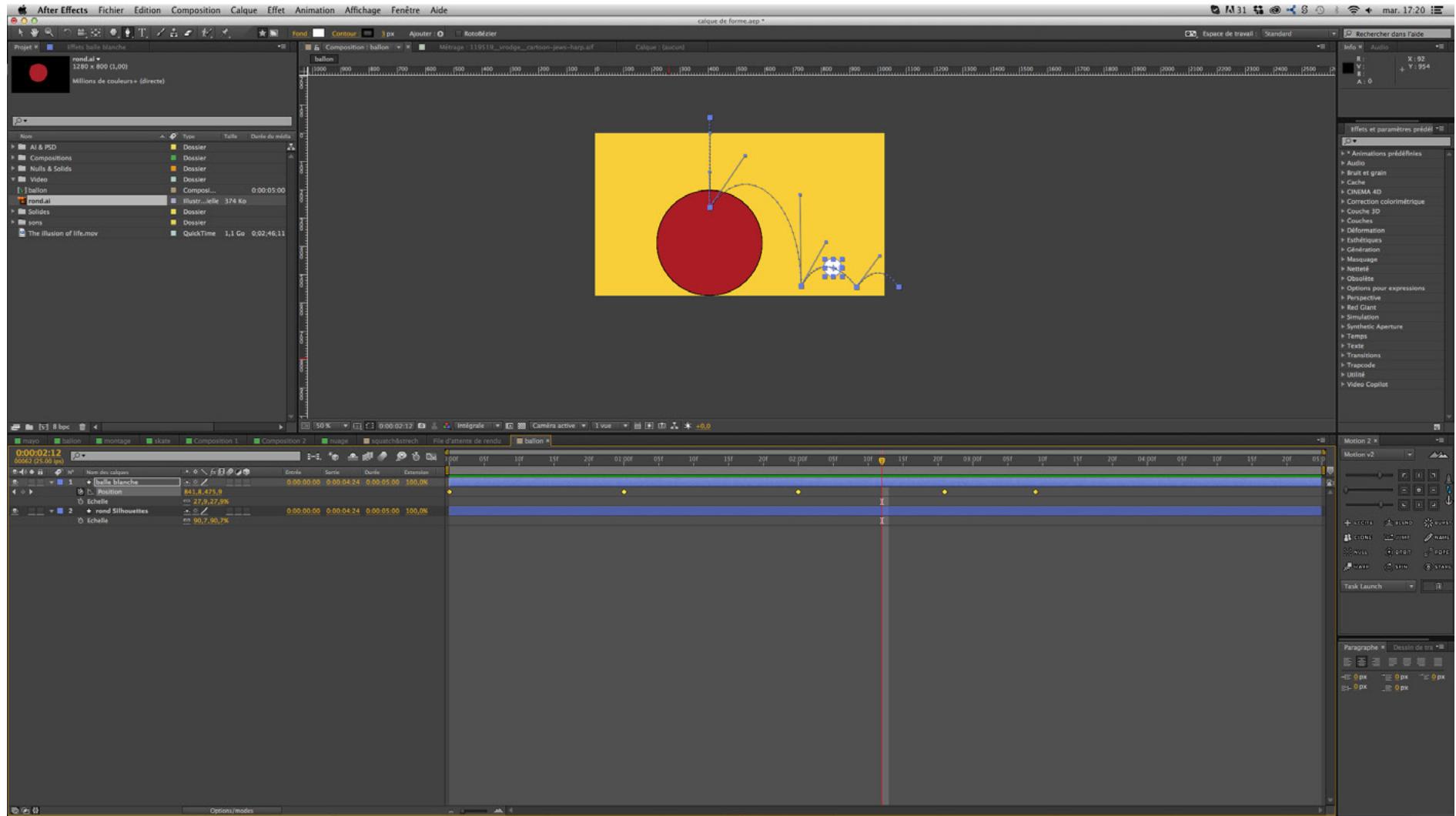
Tirer sur les poignées de courbes de bézier de la trajectoire pour créer le rebondi.



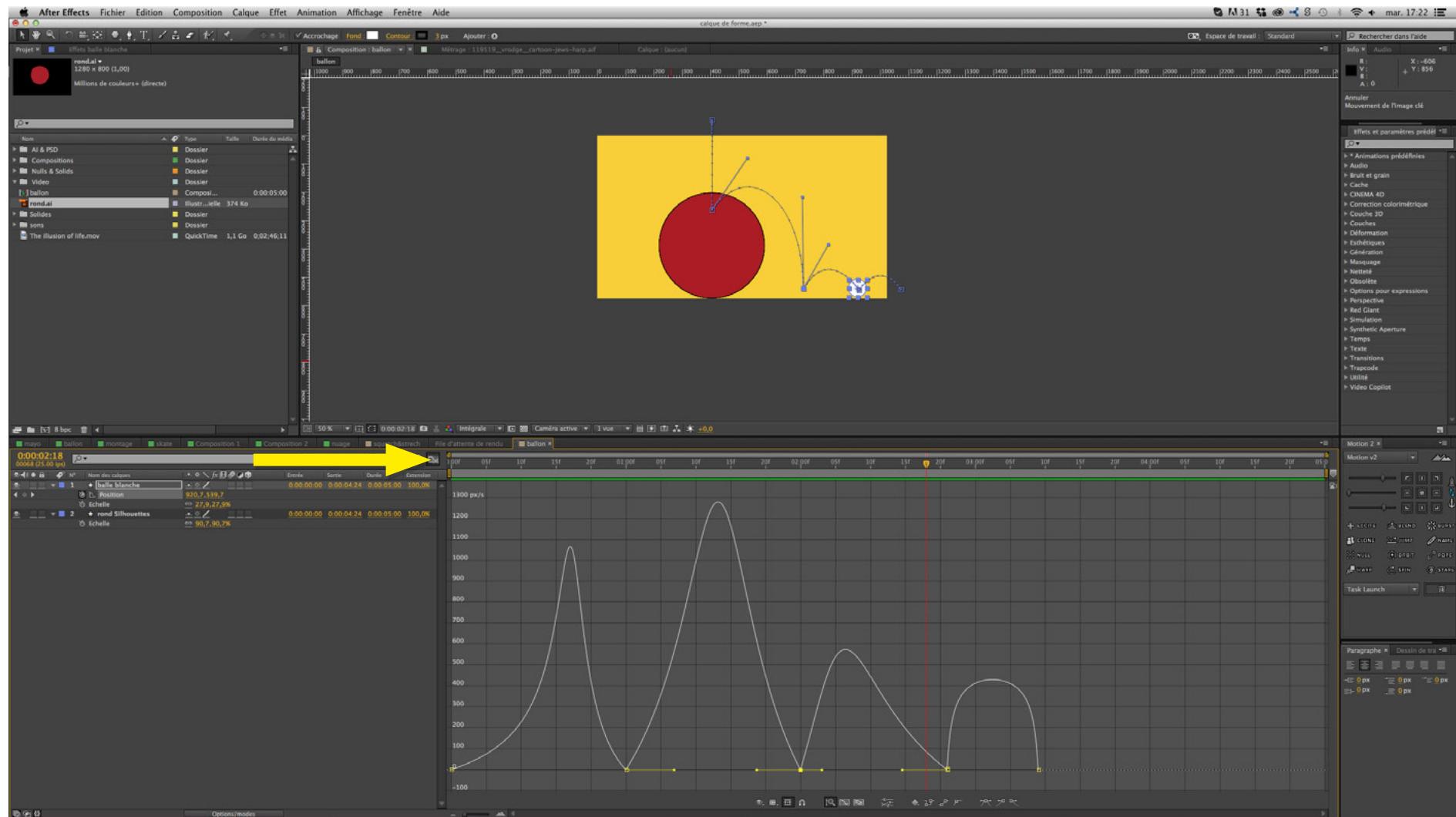
Déplacer son repère d'instant courant quelques images plus tard et pousser la balle blanche vers la droite pour créer le deuxième rebond.



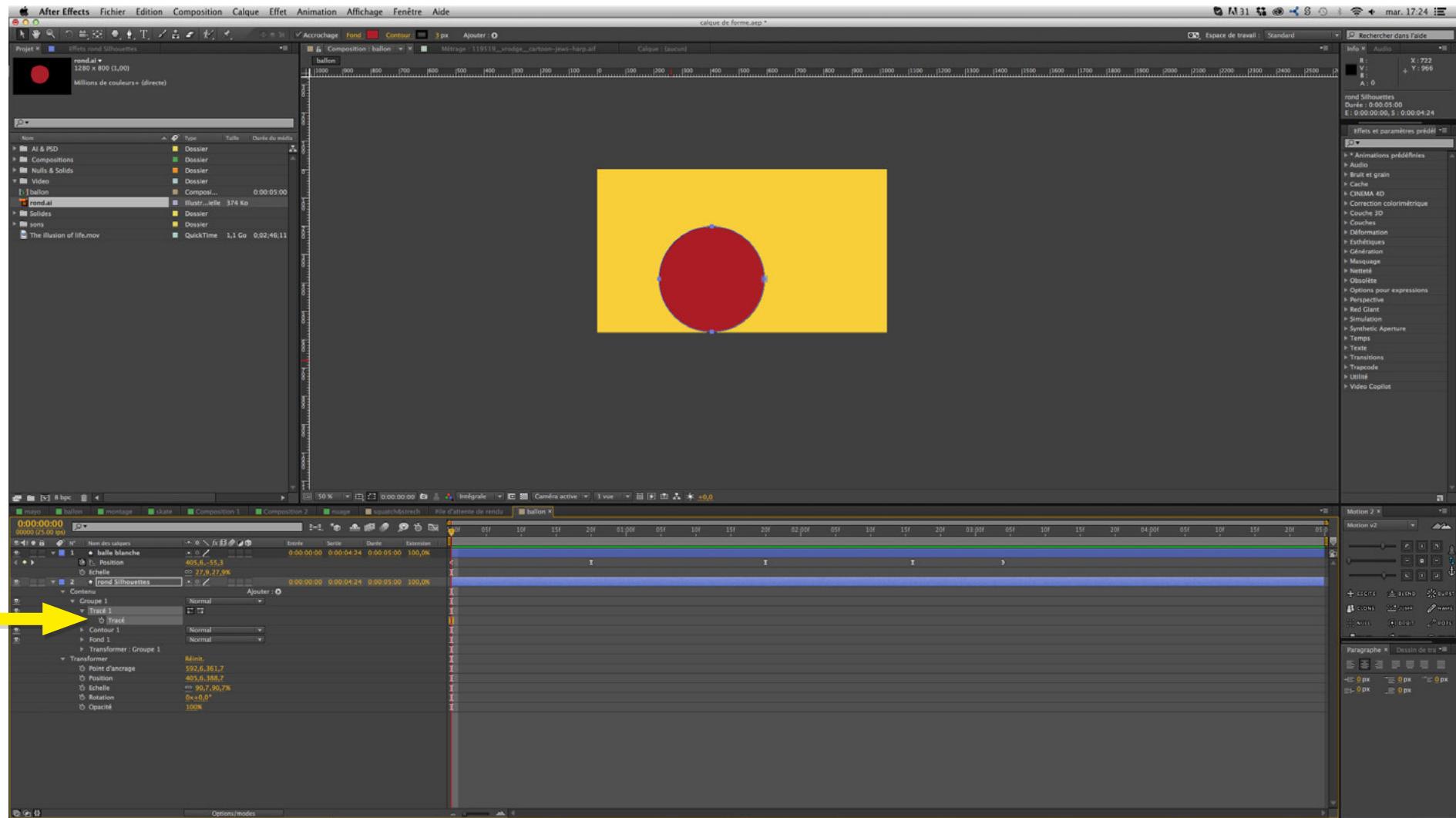
Déplacer son repère d'instant courant quelques images plus tard et pousser encore la balle blanche pour la faire sortir de l'écran, ne pas hésiter à prendre l'outil plume pour modifier les courbes de bezier de la trajectoire de la balle



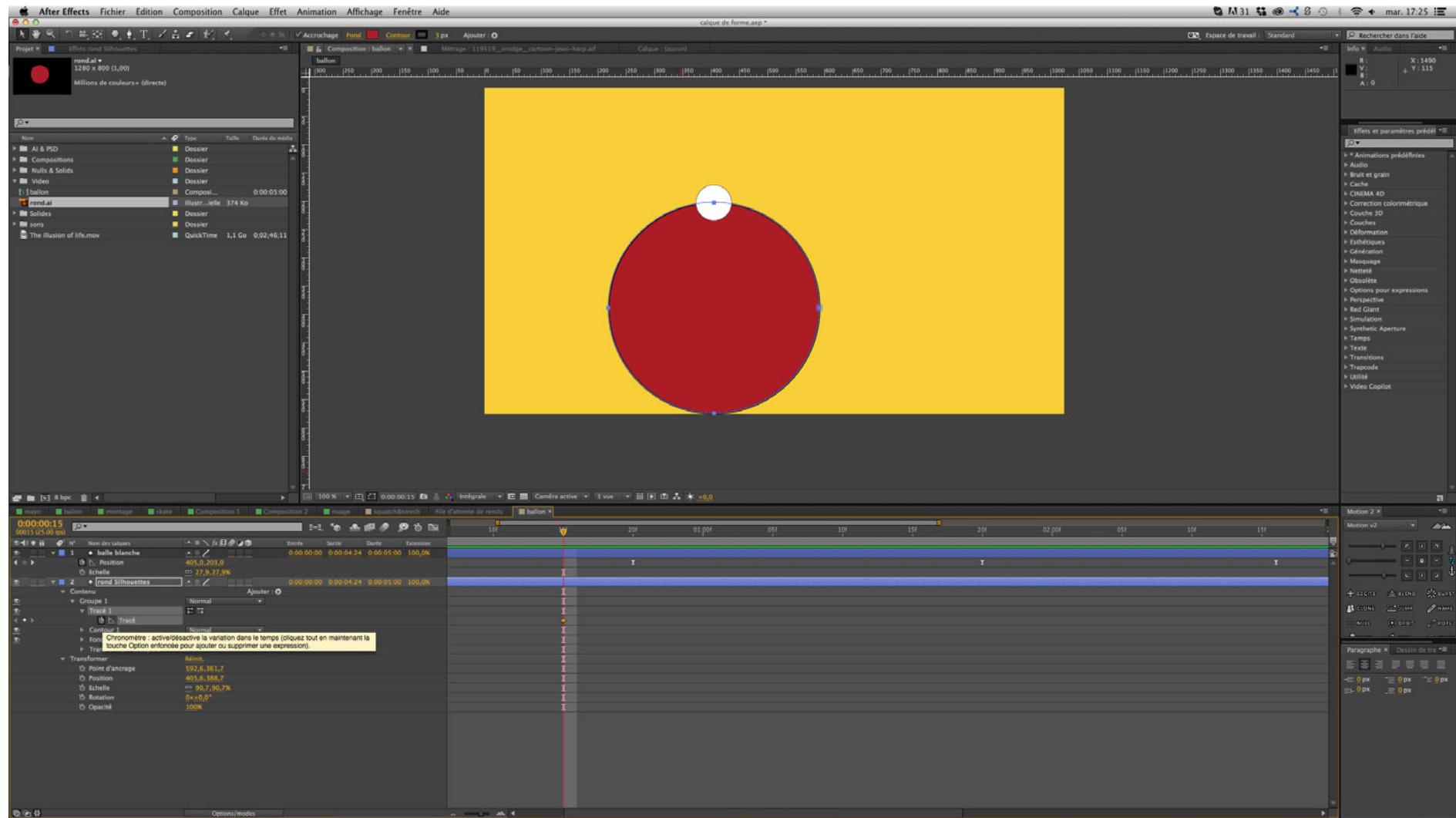
Une fois le mouvement créé, sélectionner toutes les images clés de position, soit en créant une zone de sélection dans la timeline soit en cliquant sur la propriété position du calque.



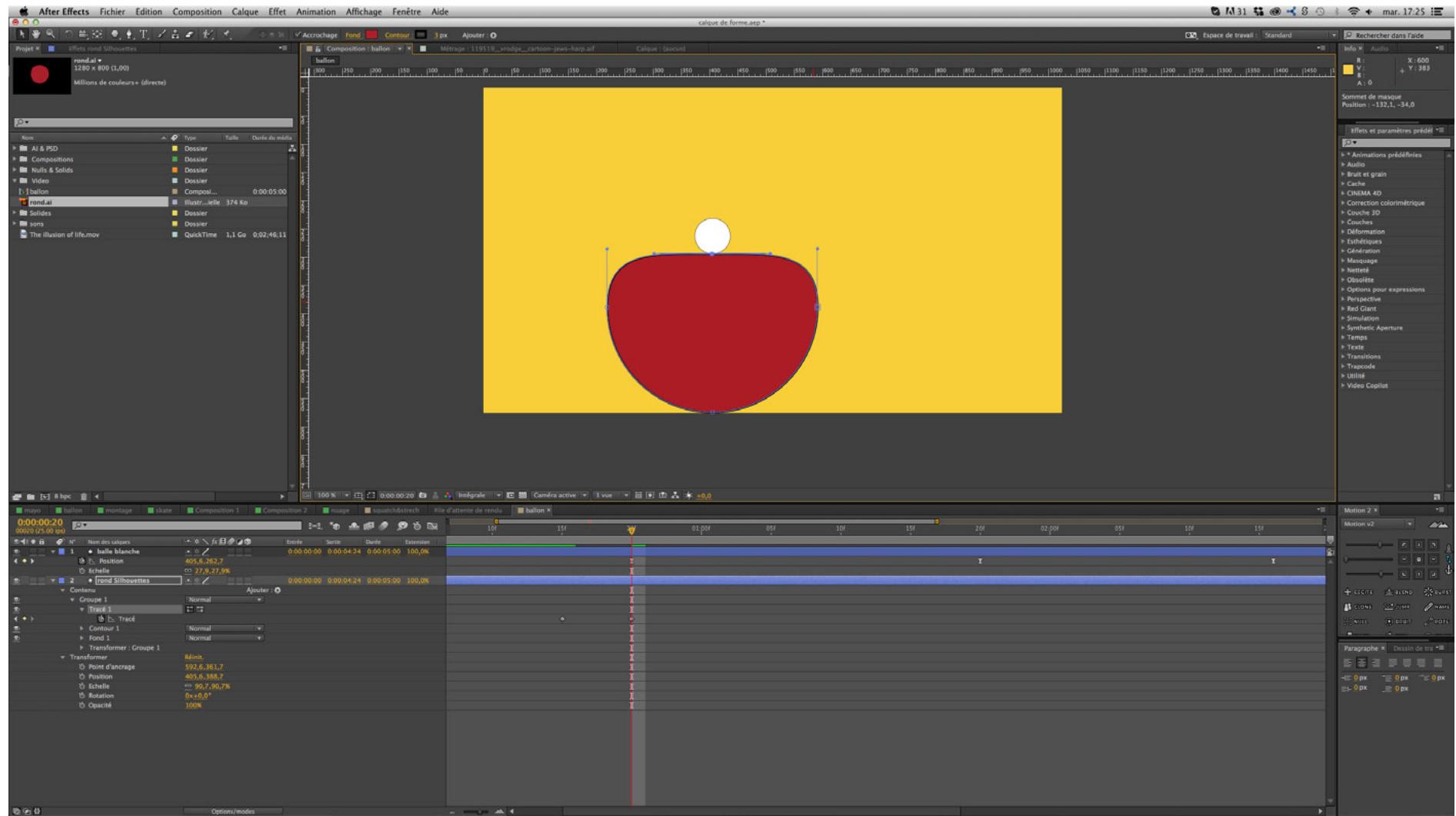
Un fois les images clés sélectionnées, afficher le graphique de vitesse et lisser les images clés.



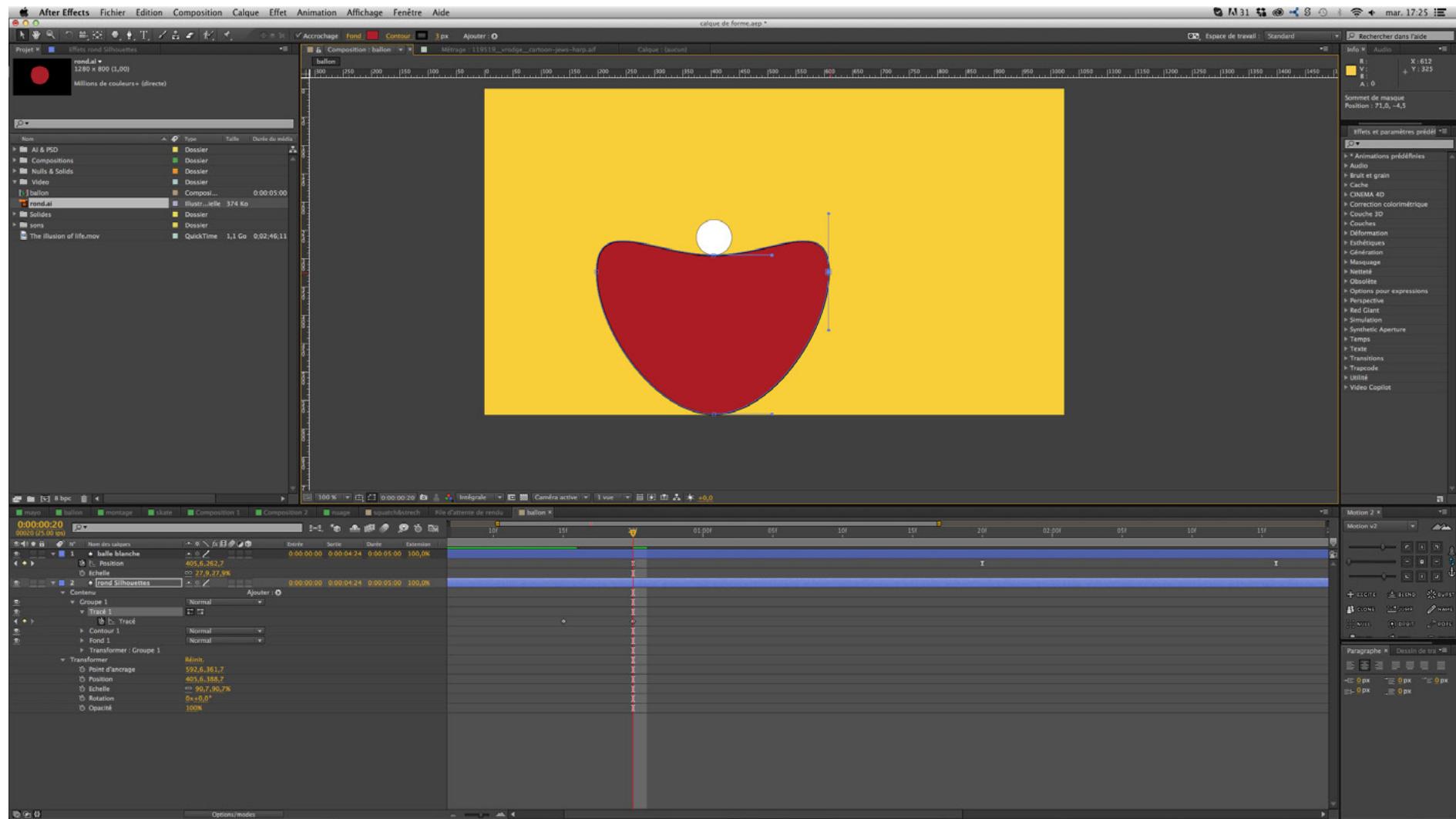
Nous allons maintenant déplier le calque de la balle rouge pour afficher sa propriété tracé qui est à l'intérieur du sous menu contenu.



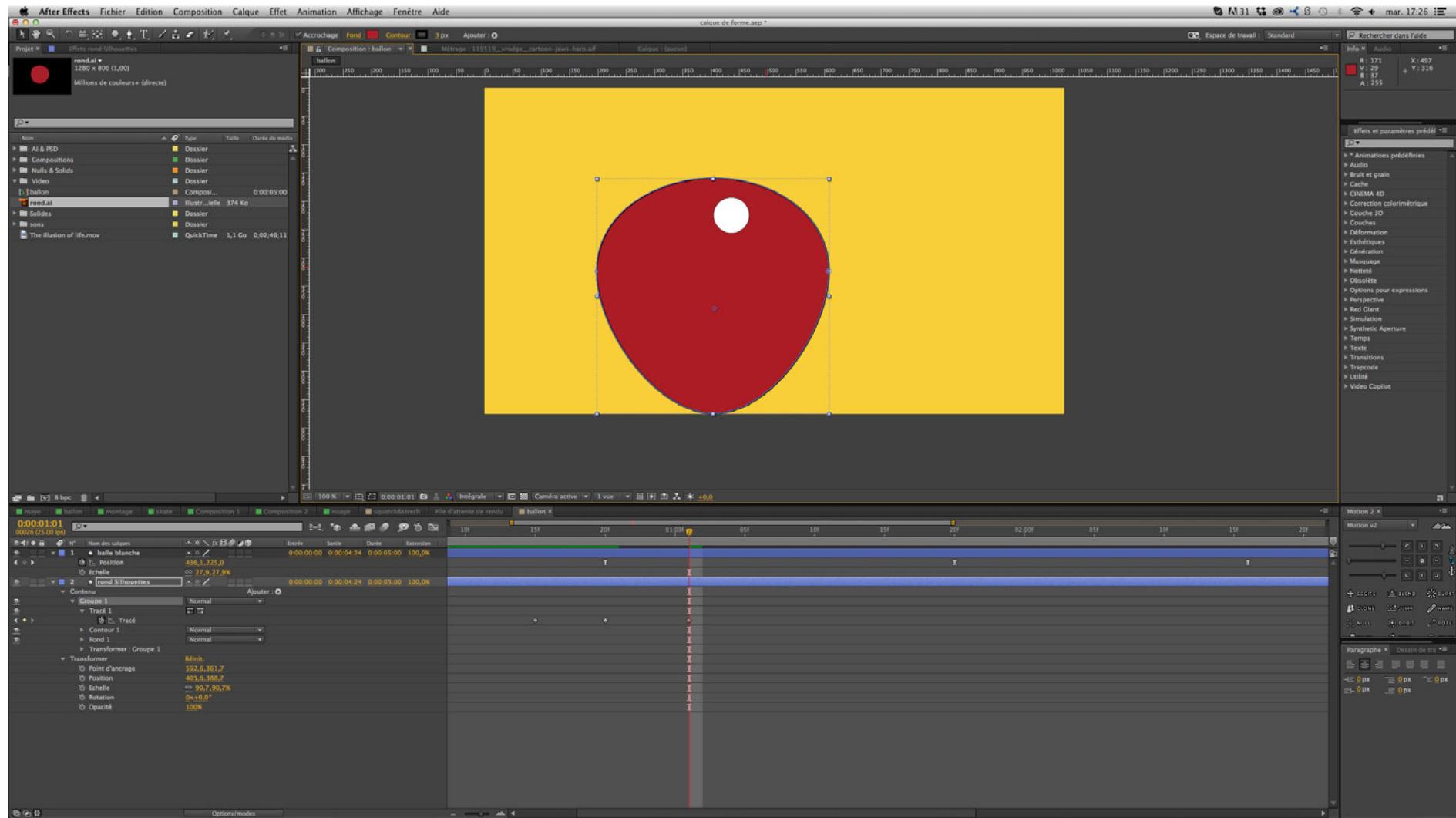
Nous allons créer une première image clé de tracé pile au moment où la balle blanche rentre en collision avec elle.



Puis nous allons venir positionner notre repère d'instant courant sur la deuxième image clé de notre balle blanche pour créer une nouvelle image clé de tracé de notre balle rouge. Nous allons venir sectionner le point de tracé supérieur de notre balle rouge pour le descendre. Nous allons ensuite écarter les deux points de tracé à gauche et à droite de notre cercle rouge.



Puis nous allons remonter un peu ces deux points de tracé.



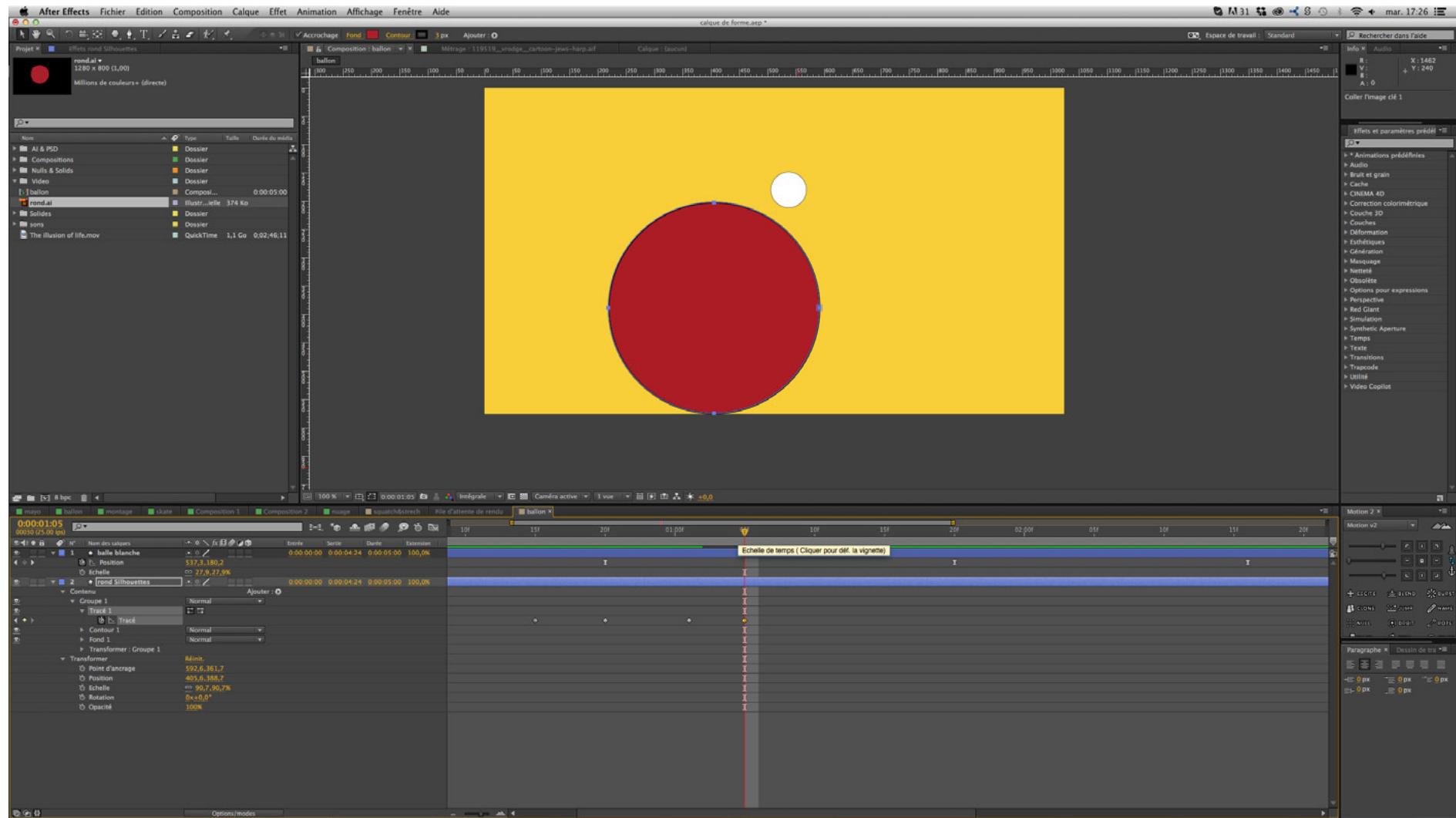
Nous allons décaler un peu notre repère d'instant courant puis créer une image clé de tracé.



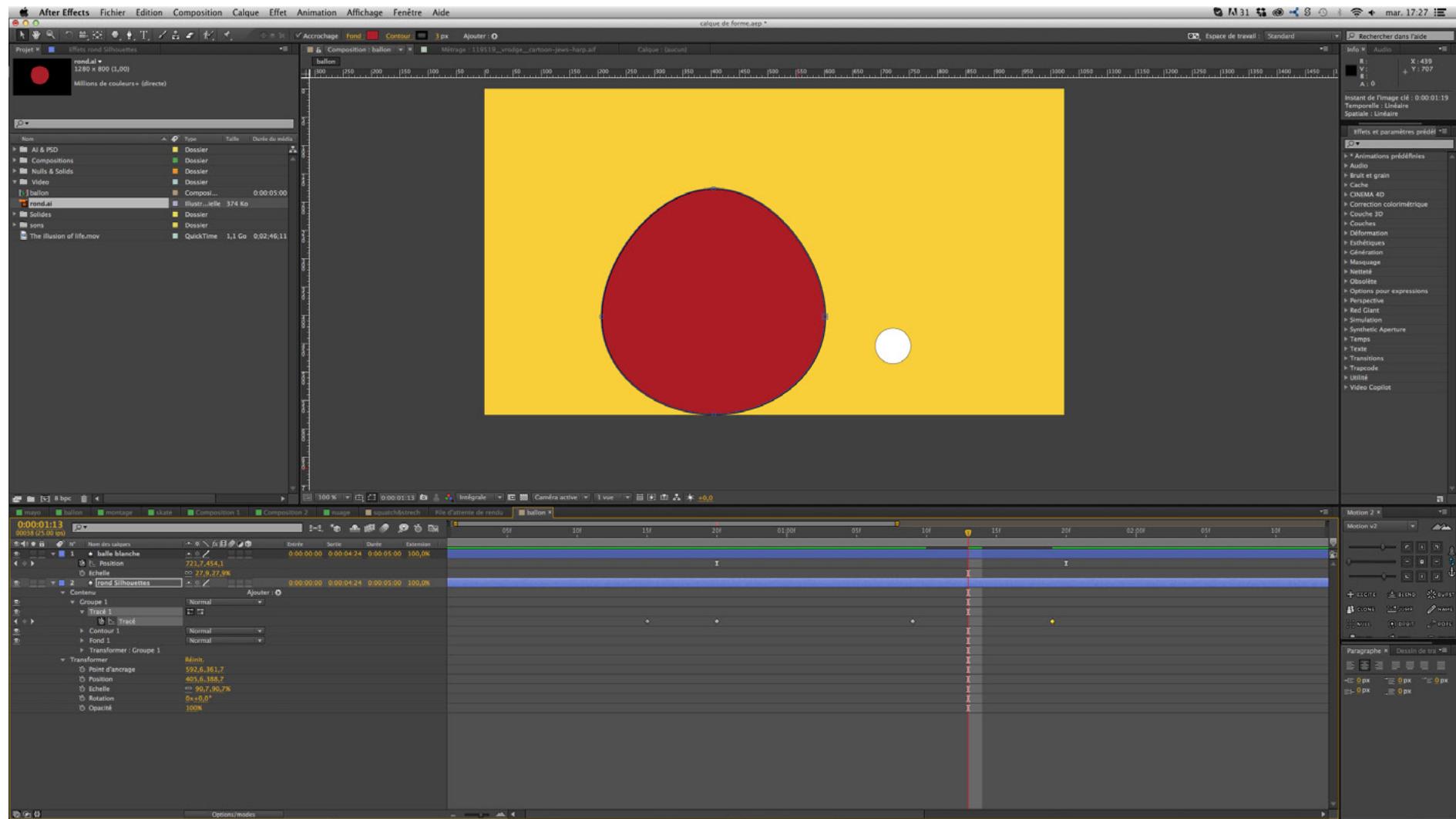
Sur cette image clé venir descendre les deux points de tracé de notre cercle rouge.



Déplacer son repère d'instant courant sur la gauche et venir selectionner la première image clé de tracé de notre calque et la copier (cmd+c ou édition > copier)



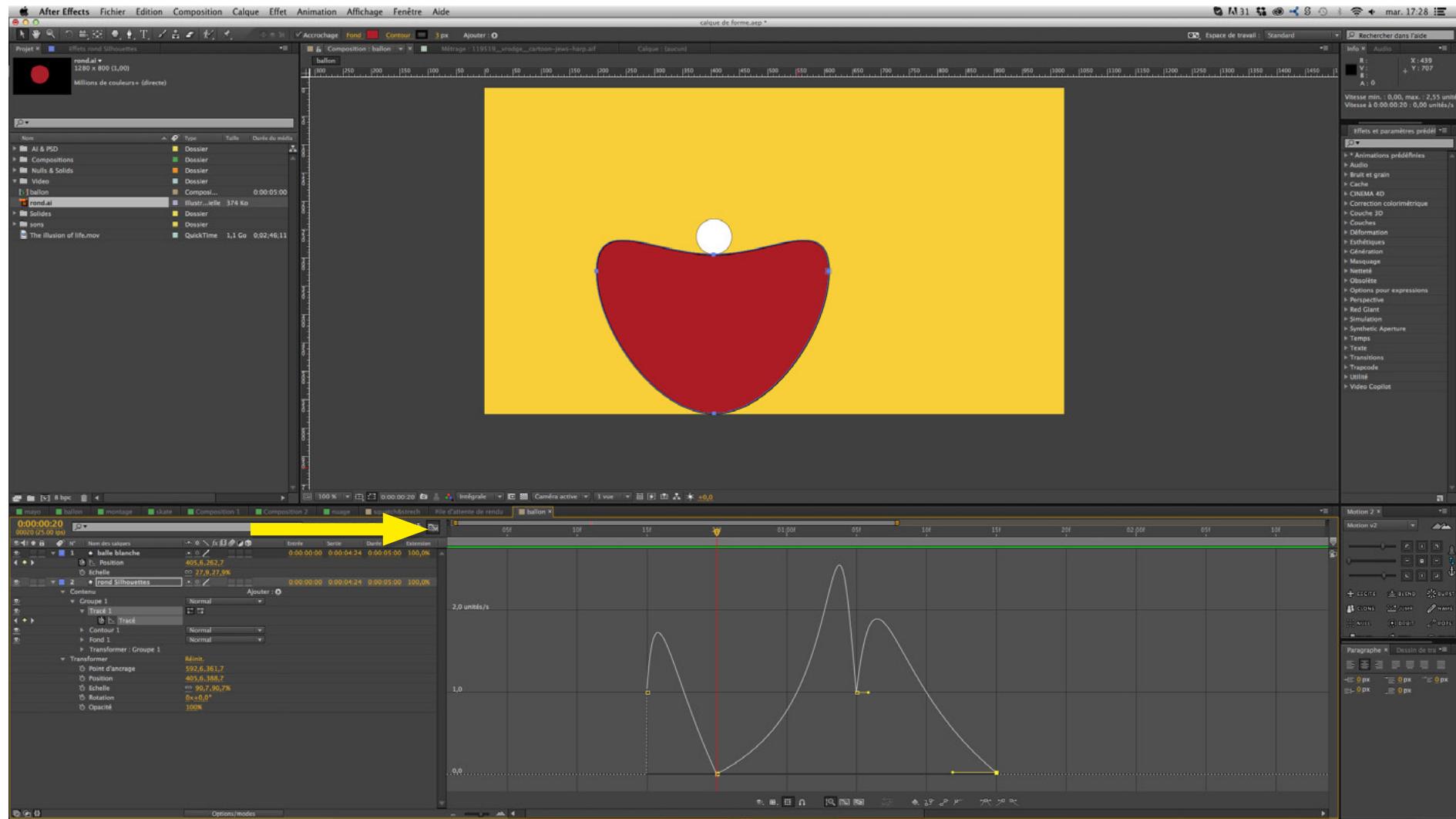
Une fois copiée, coller l'image clé à l'instant courant.



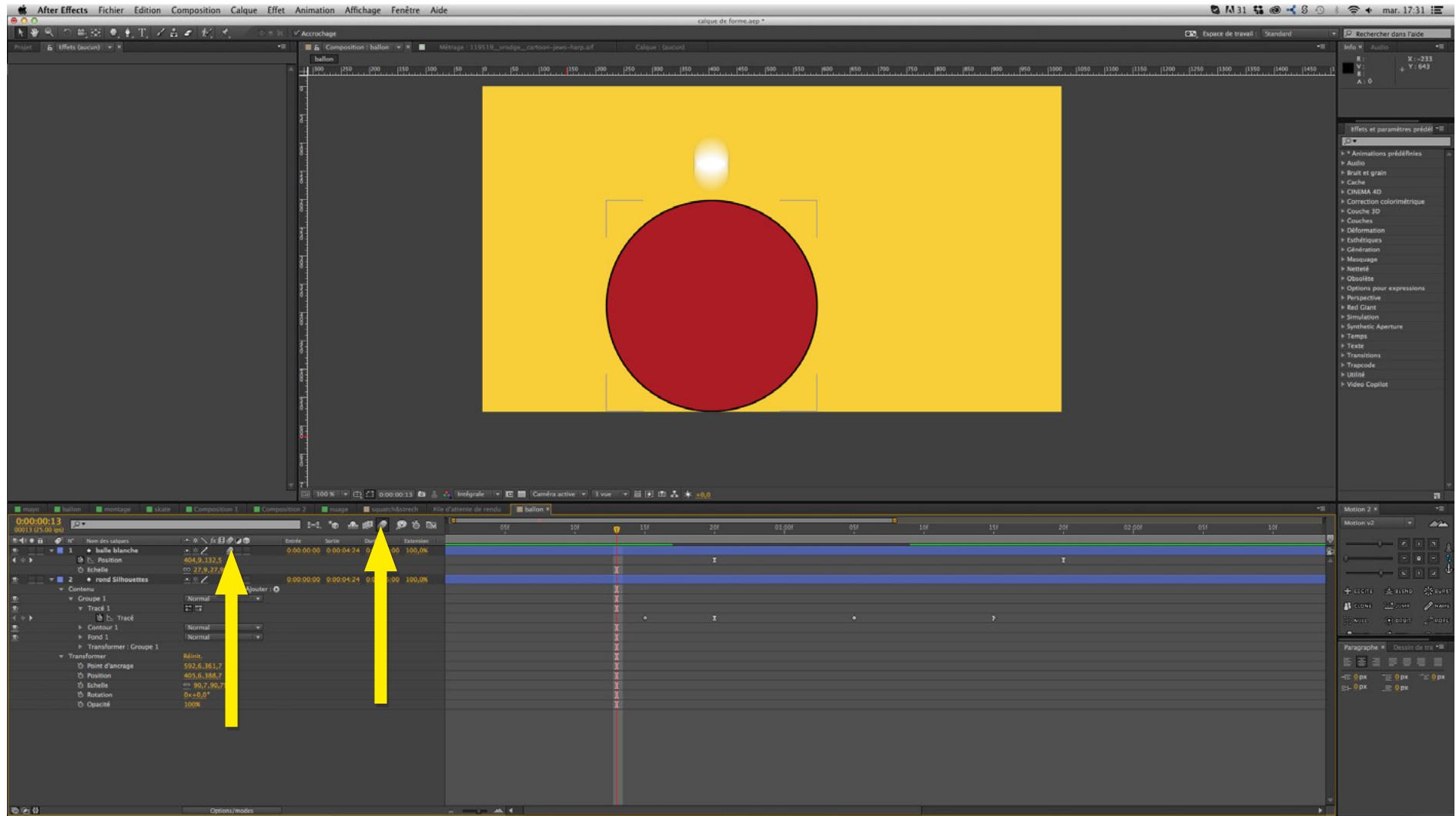
Lancer une prévisualisation RAM et déplacer, éloigner les images clé pour avoir l'animation souhaitée.



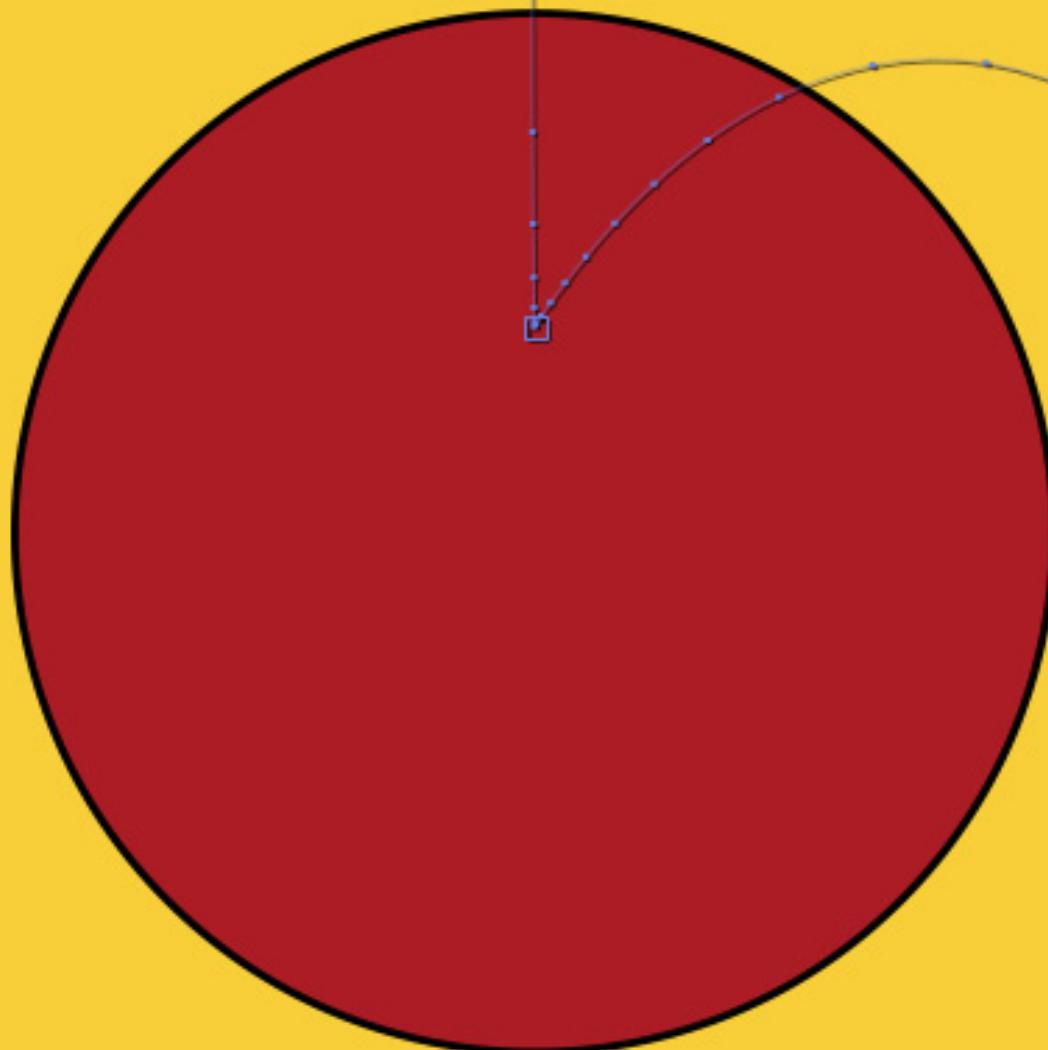
Une fois que le mouvement nous plait sélectionner toutes les images clés de tracé, soit en dessinant une zone de sélection dans la timeline, soit en cliquant sur la propriété tracé du calque.



Afficher le graphique de vitesse et jouer avec les lissage de vitesse des images clés.



Pour finir ajouter un flou de bouger au calque de la balle blanche et activer le flou de bouger de la composition.

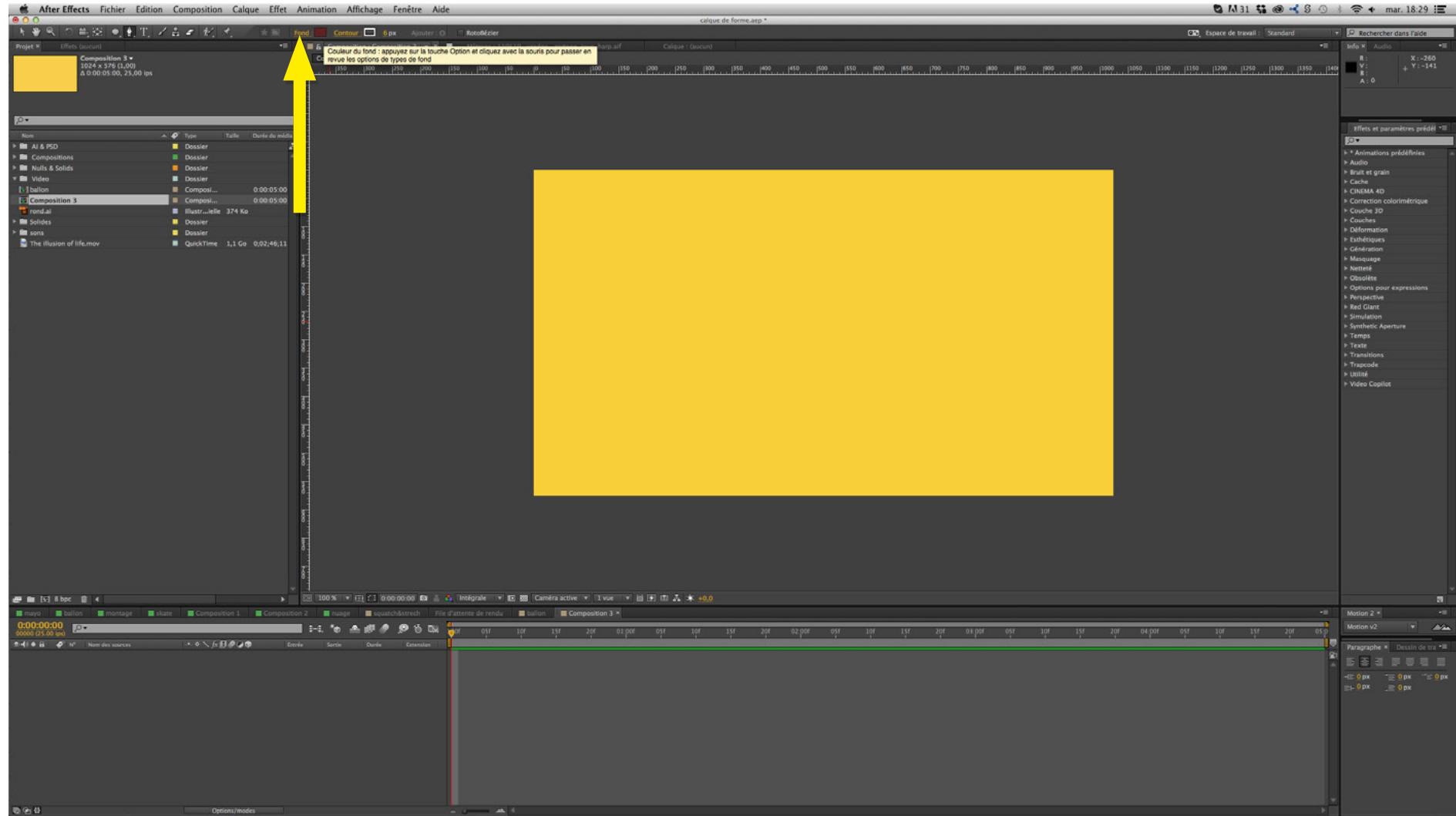


v

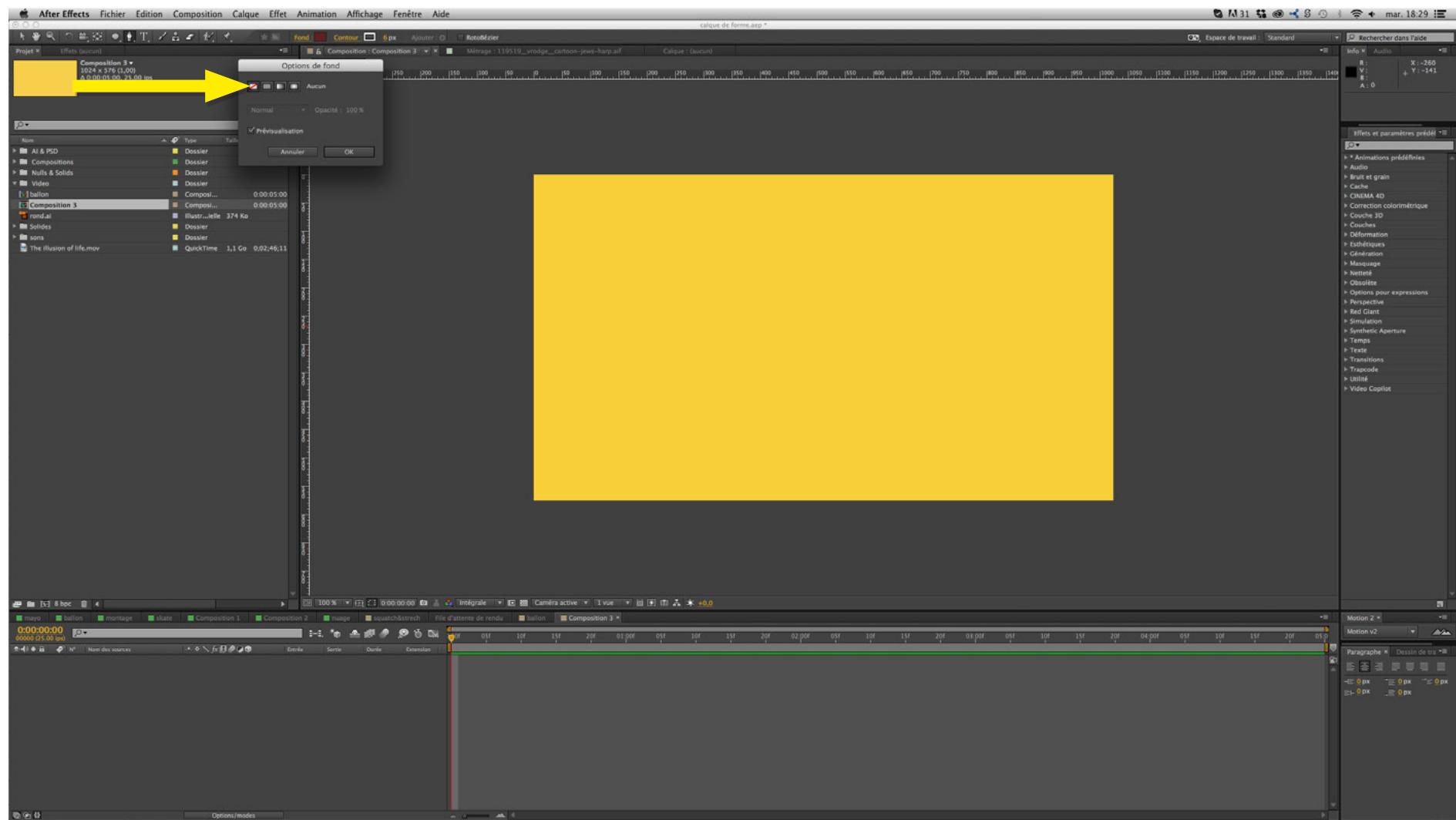
.....



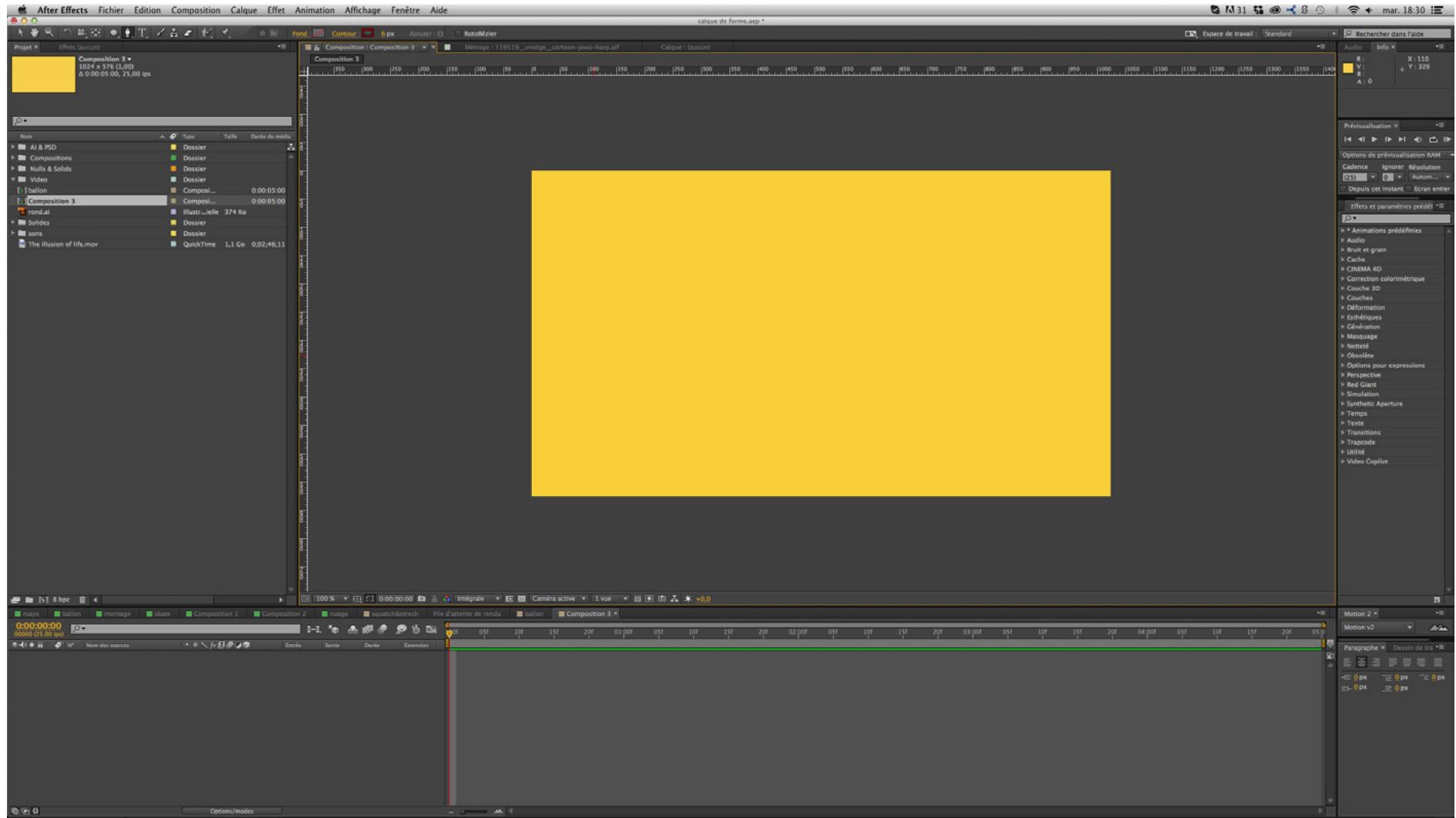
.....



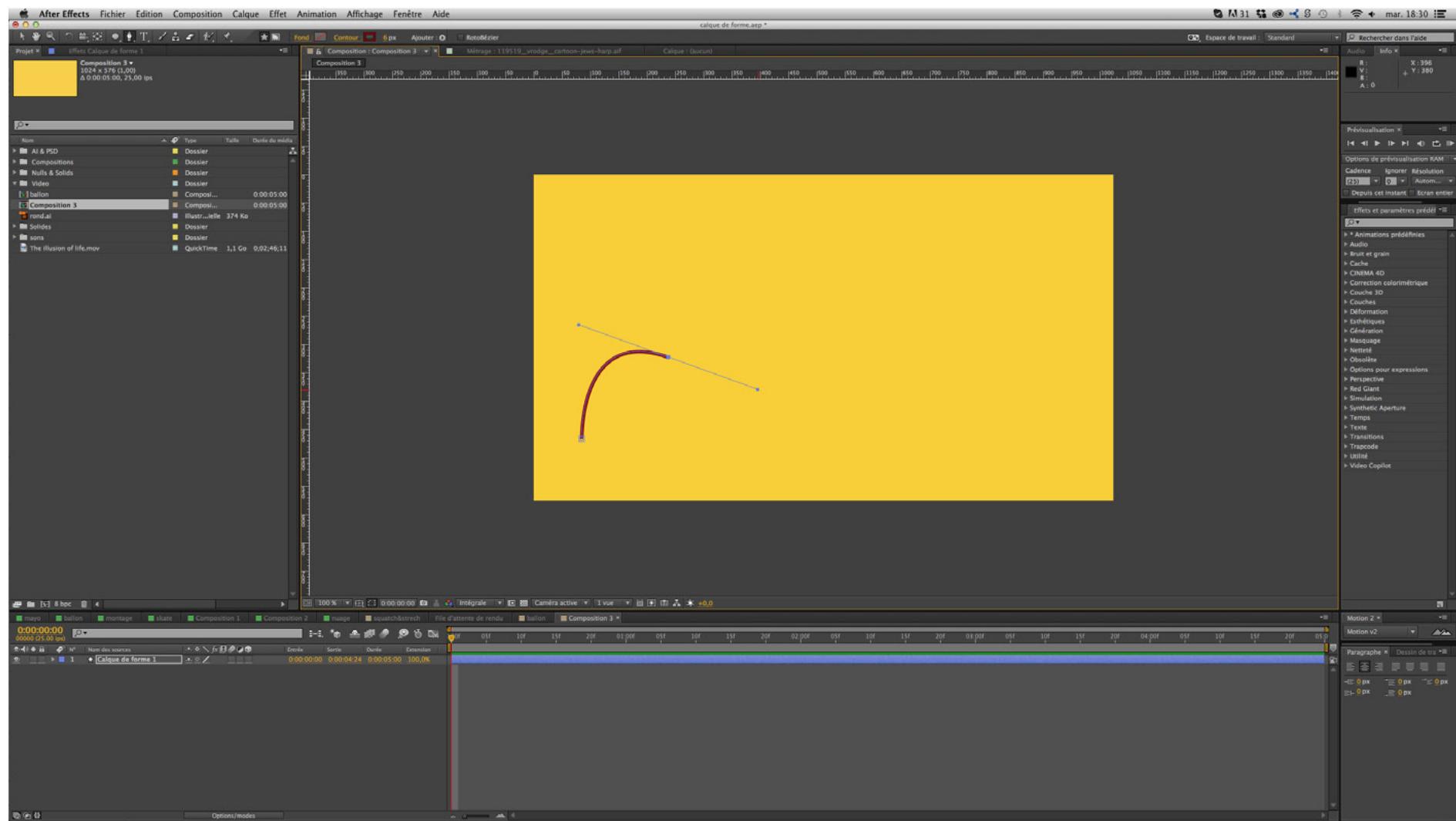
Nous allons maintenant créer un calque de forme qui sera une ligne, une forme sans fond et avec un contour. Sélectionner l'outil plume et cliquer sur le mot fond (souligné en pointillés jaunes)



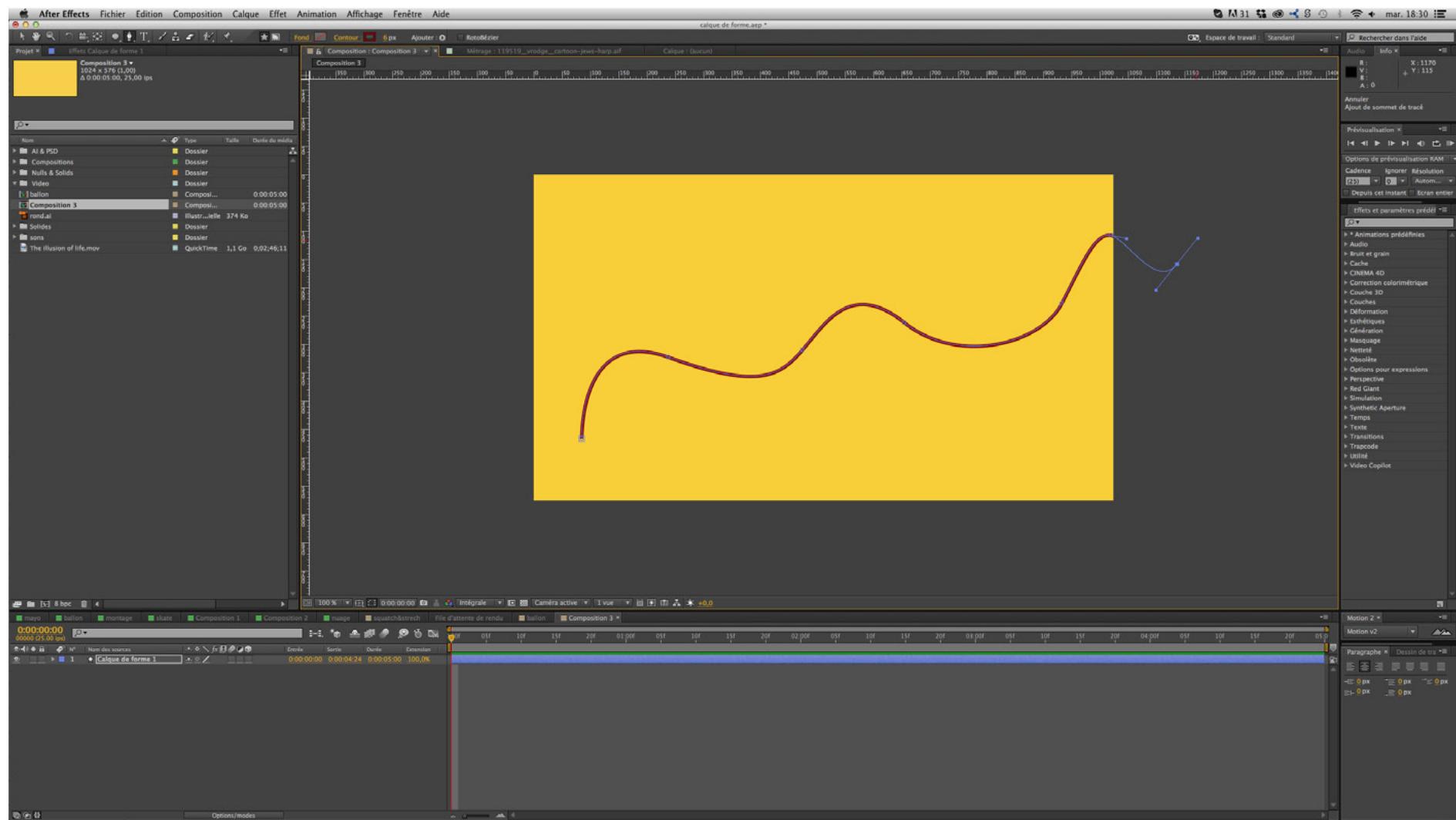
Activer la première case pour désactiver la couleur de fond.



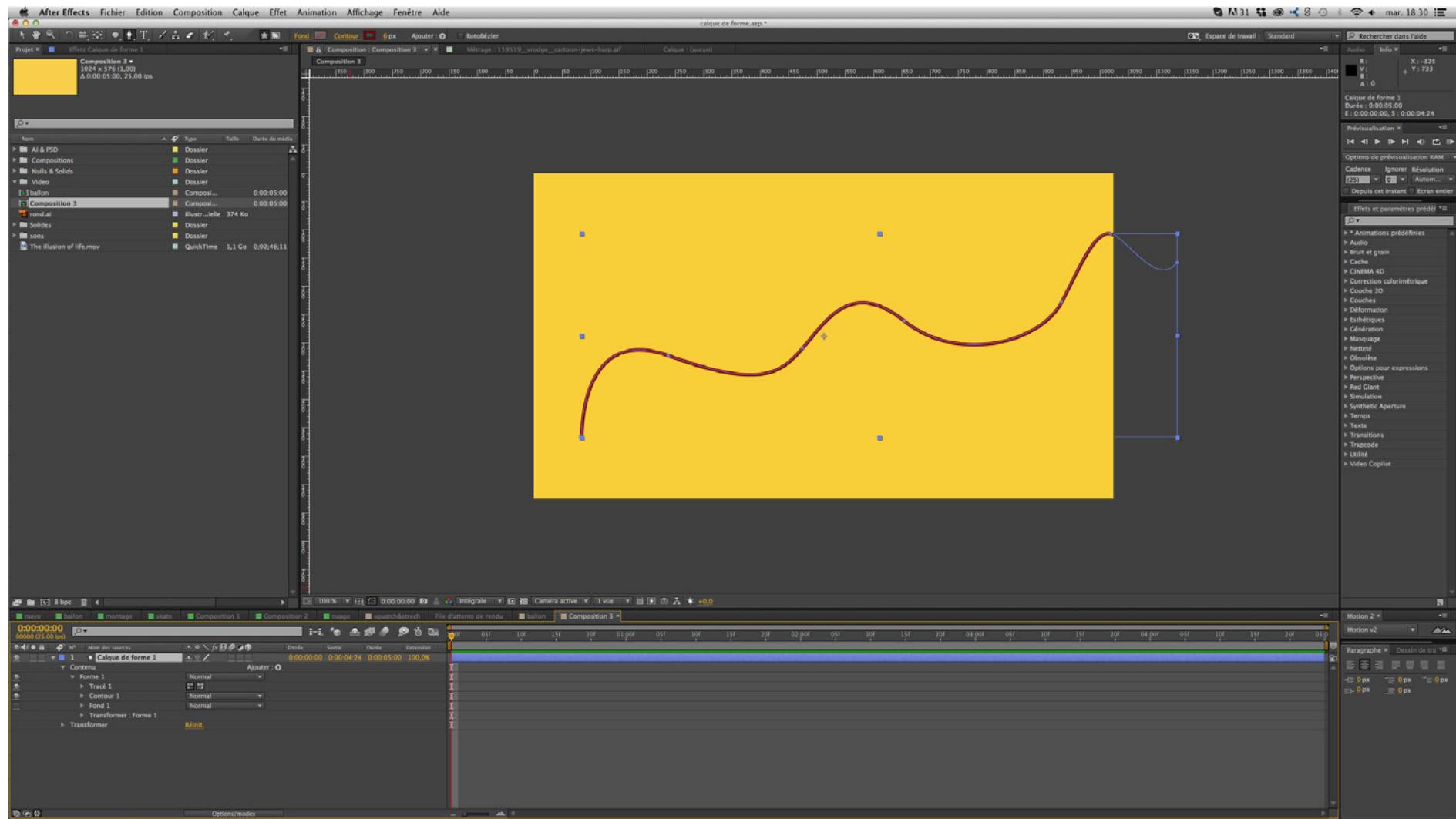
Définir ensuite une largeur de contour.



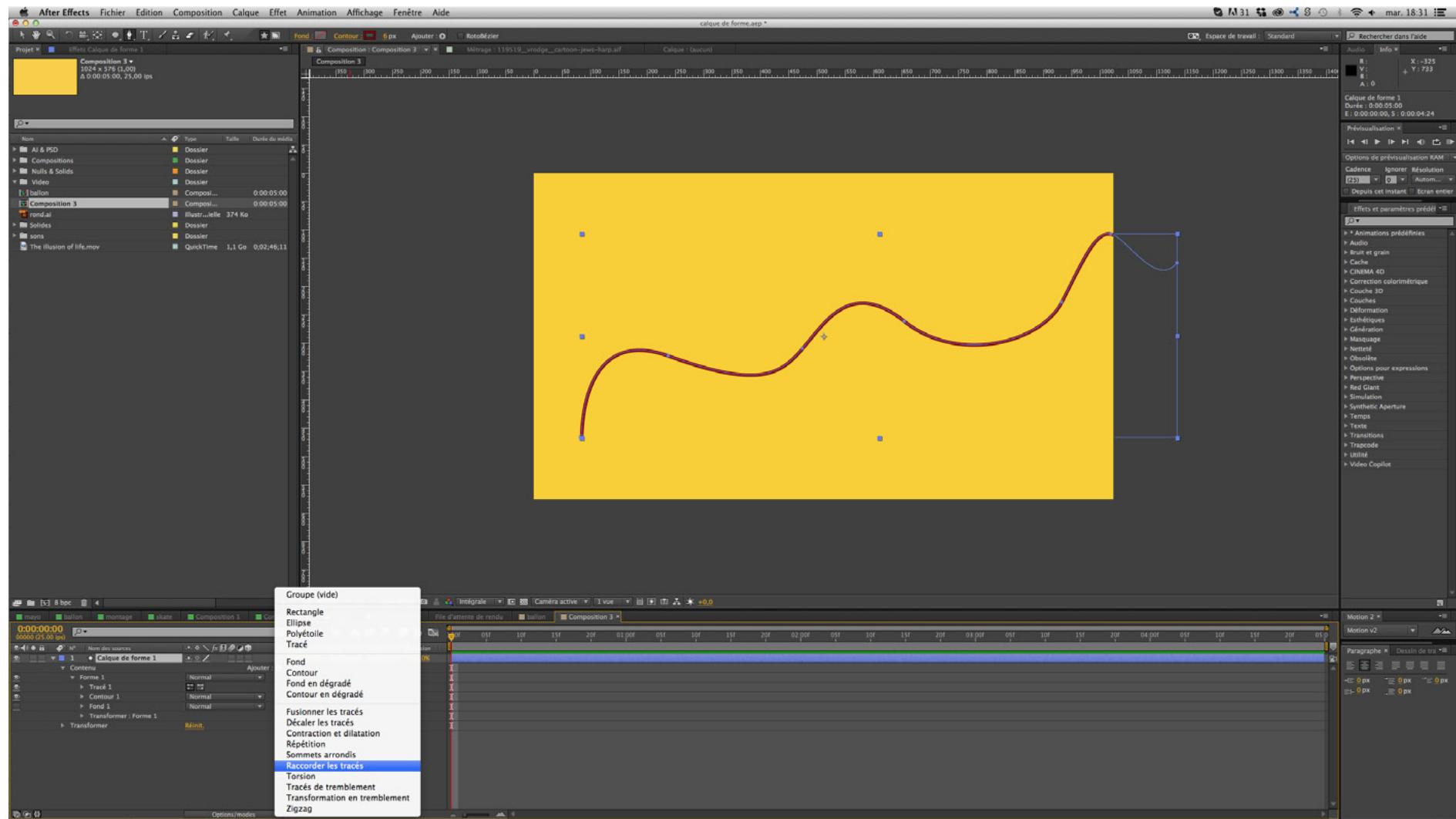
Dessiner une ligne courbe à l'aide de la plume et des poignées de bézier.



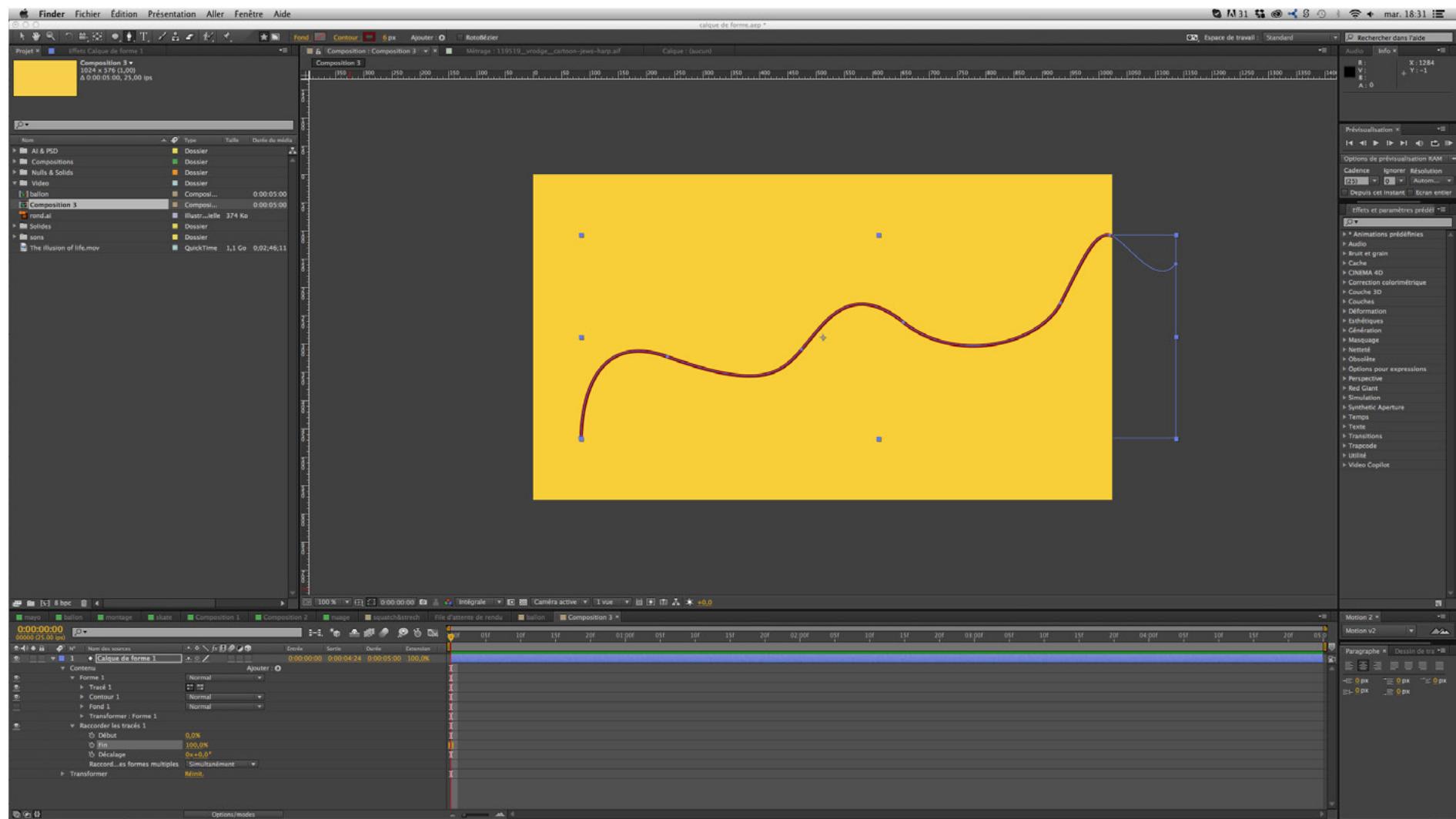
Ne pas fermer le tracé.



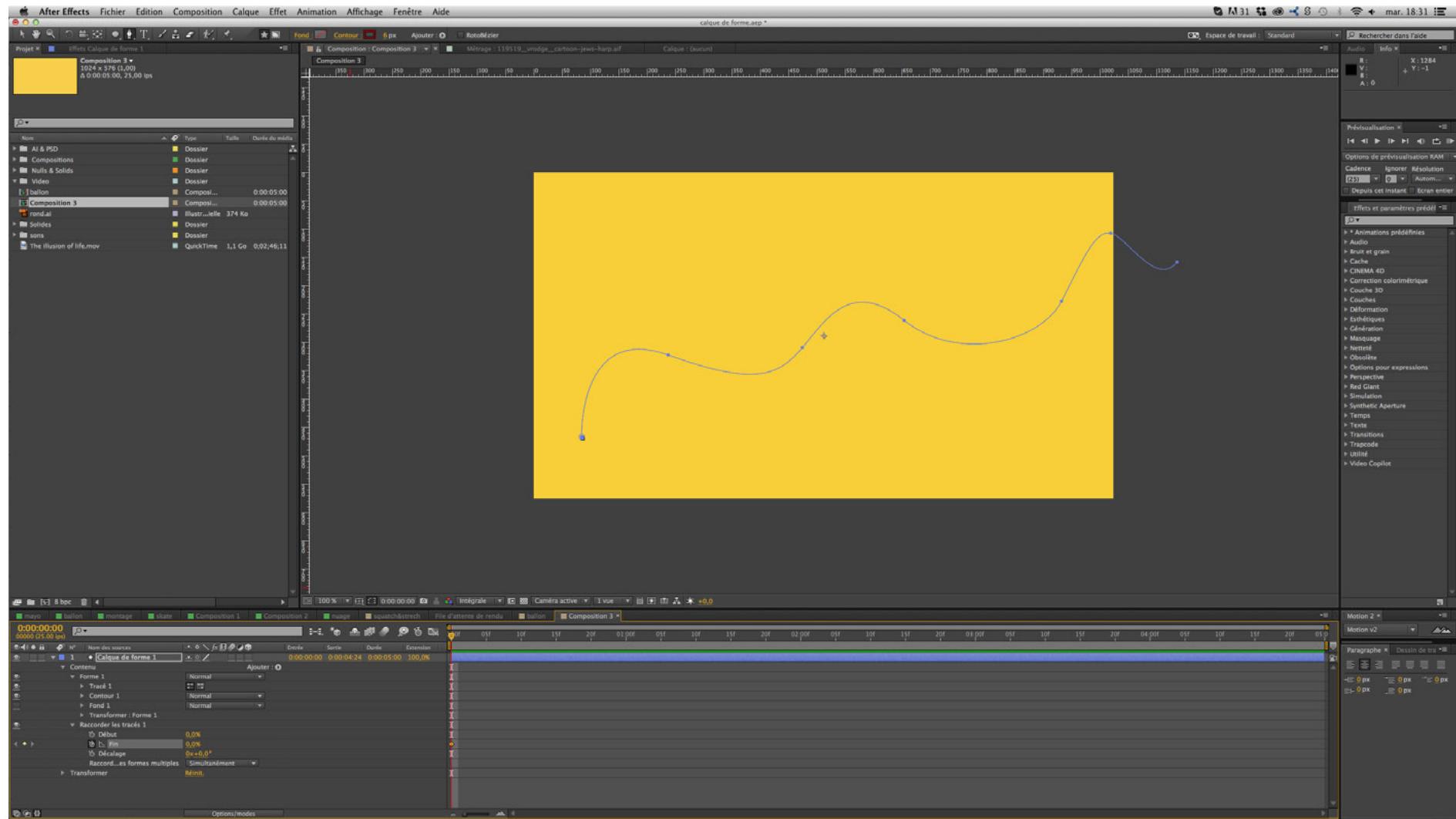
Déplier le contenu du calque.



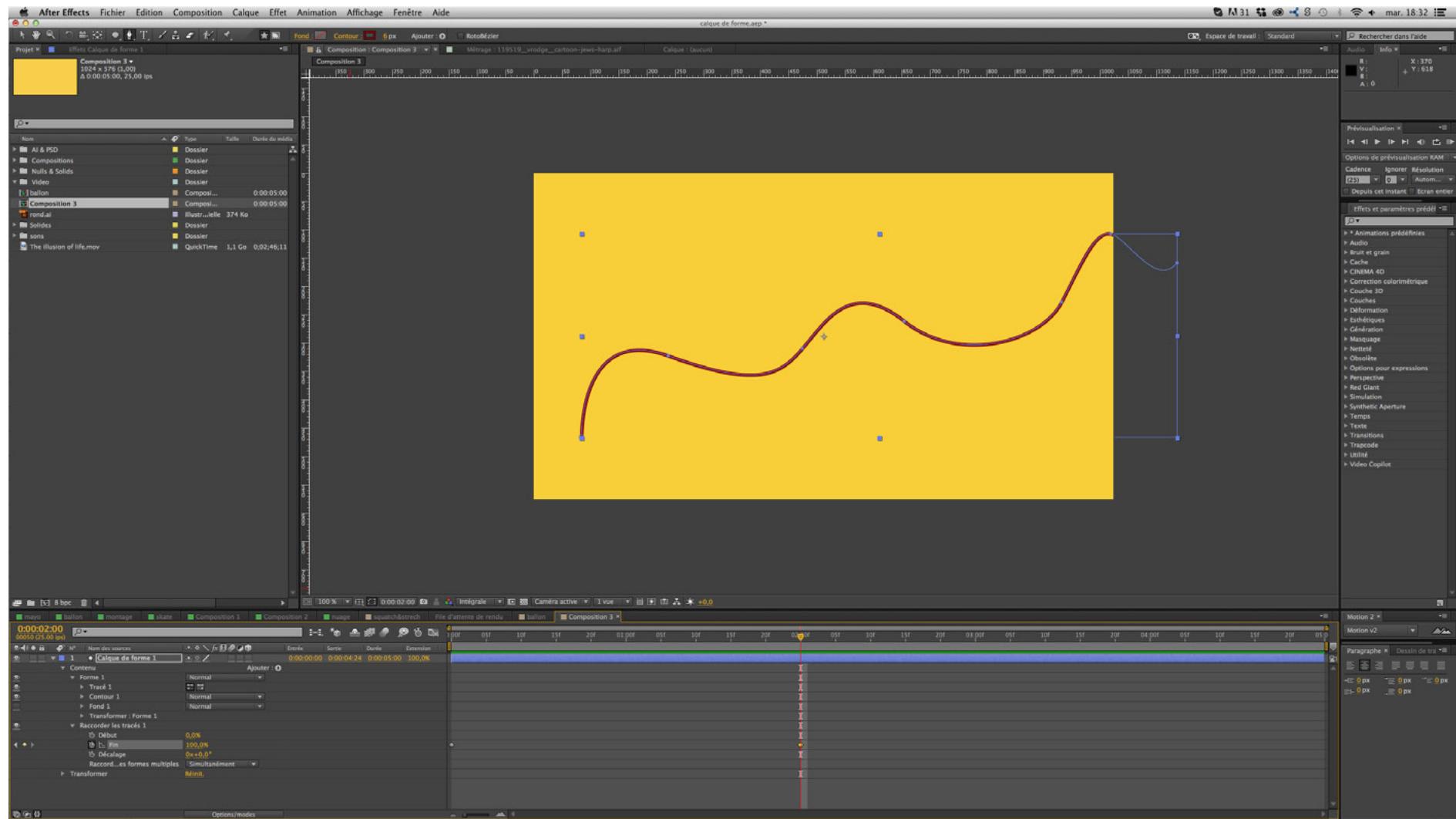
Puis cliquer sur la flèche à coté de Ajouter en face de contenu de notre calque. Selectionner Raccorder les tracés.



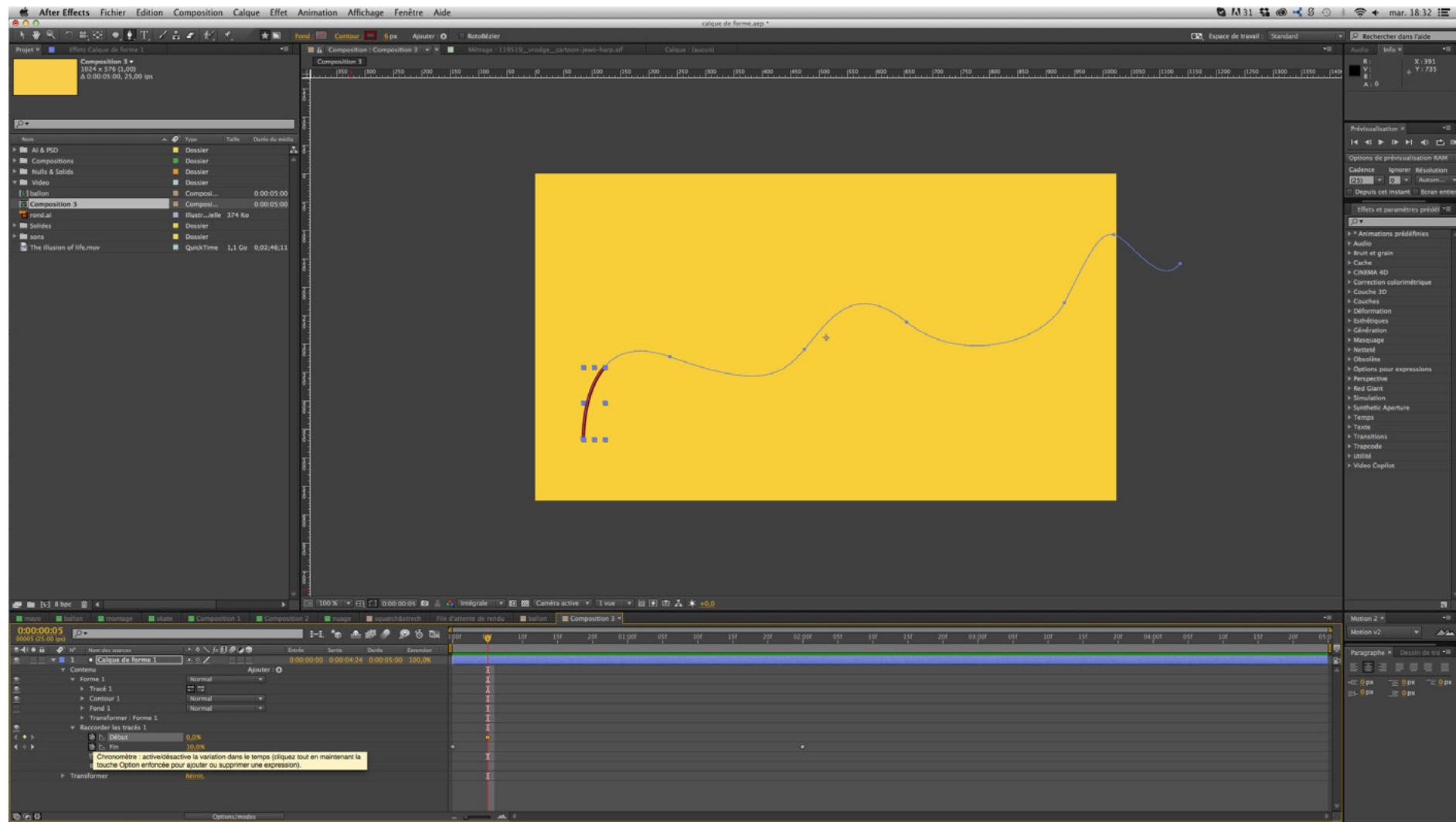
Jouer à descendre et monter les valeurs de début et de fin.



Nous allons créer une première image clé du paramètre de fin à 0% à 0 seconde.

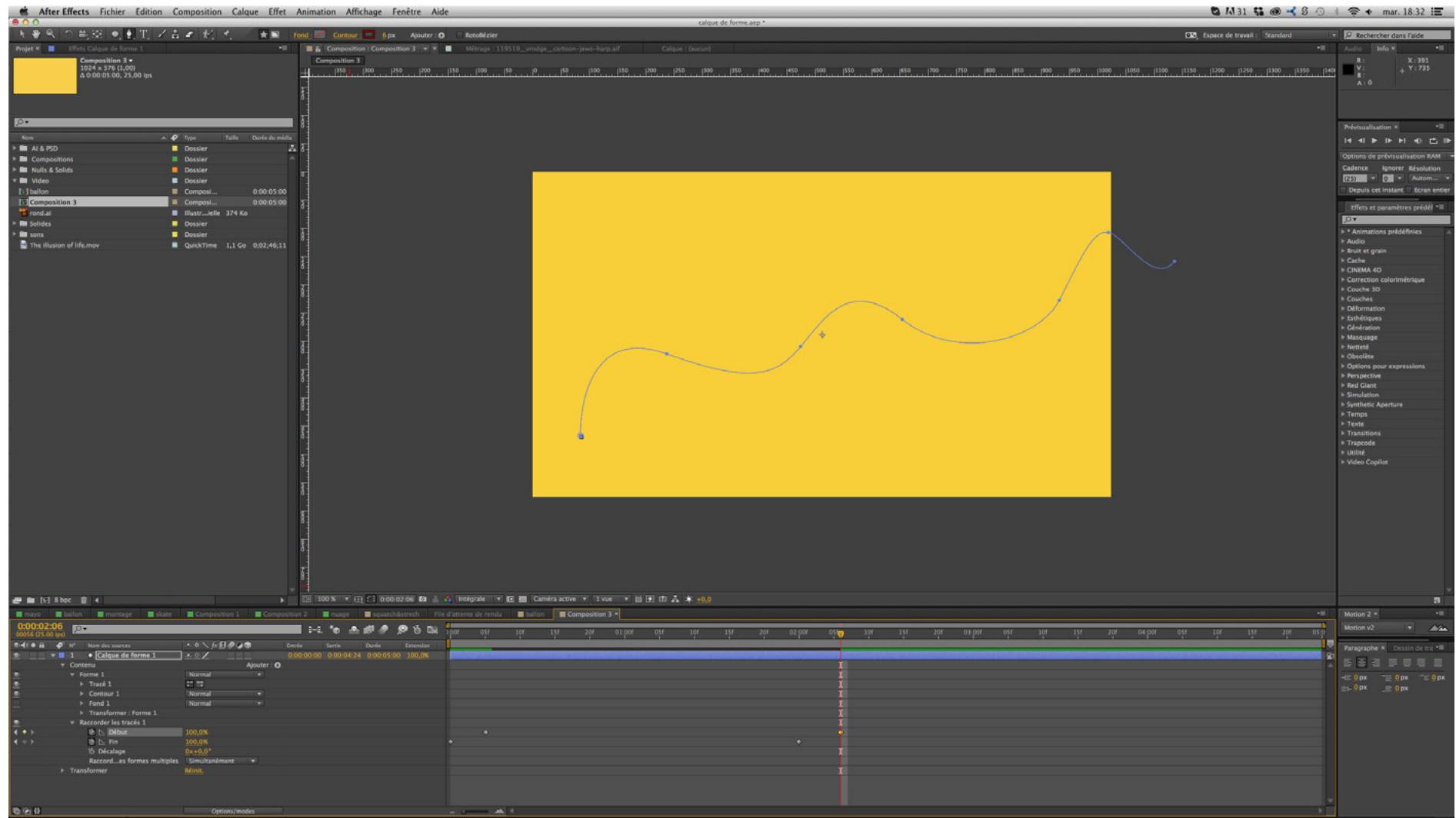


Puis nous allons créer une image clé de fin à 100% à 2 secondes. À présent le trait se dessine sur 2 secondes.

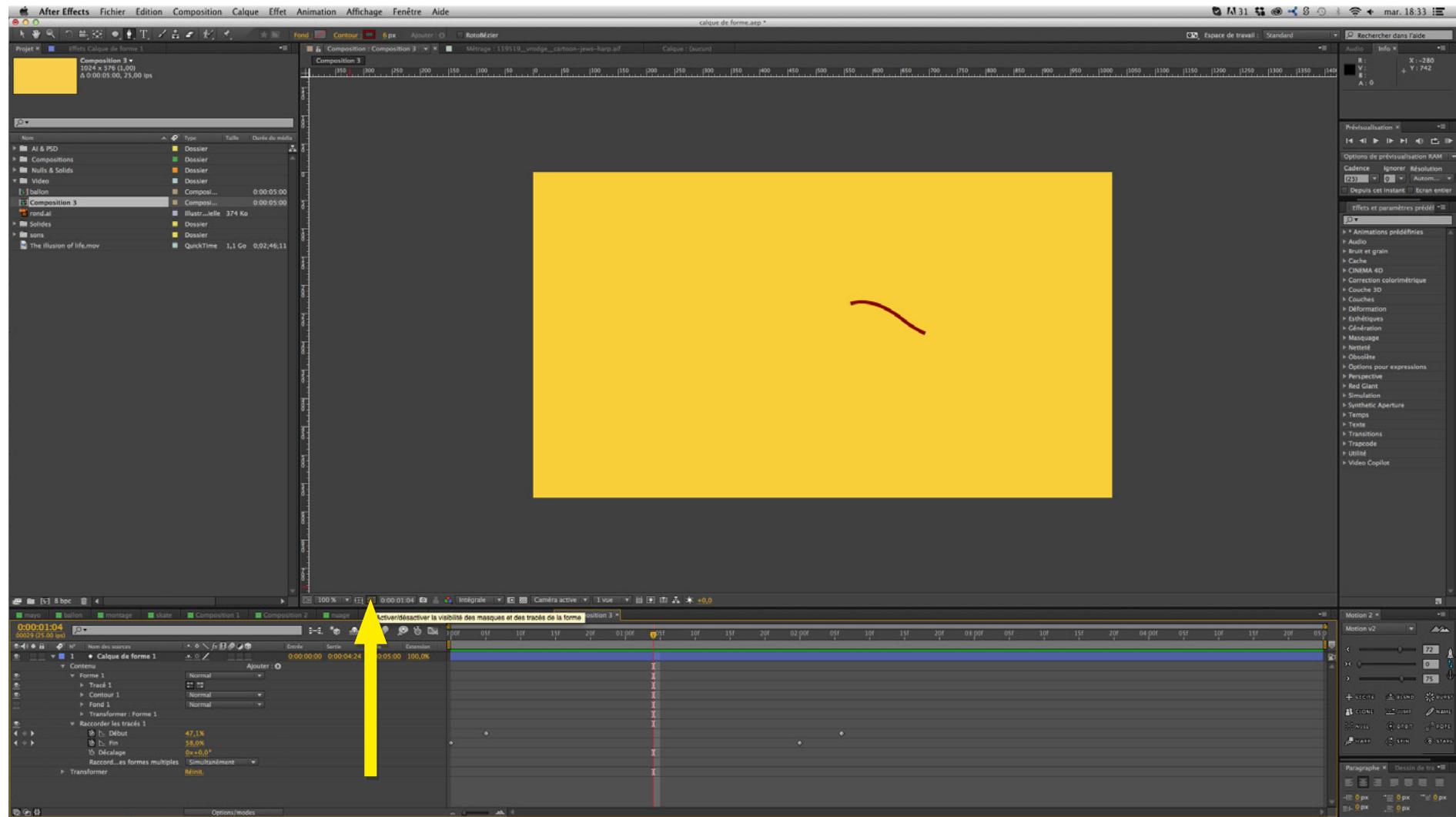


Nous voulons que le tracé disparaisse lorsqu'il se dessine, comme un serpent qui suivrait un chemin

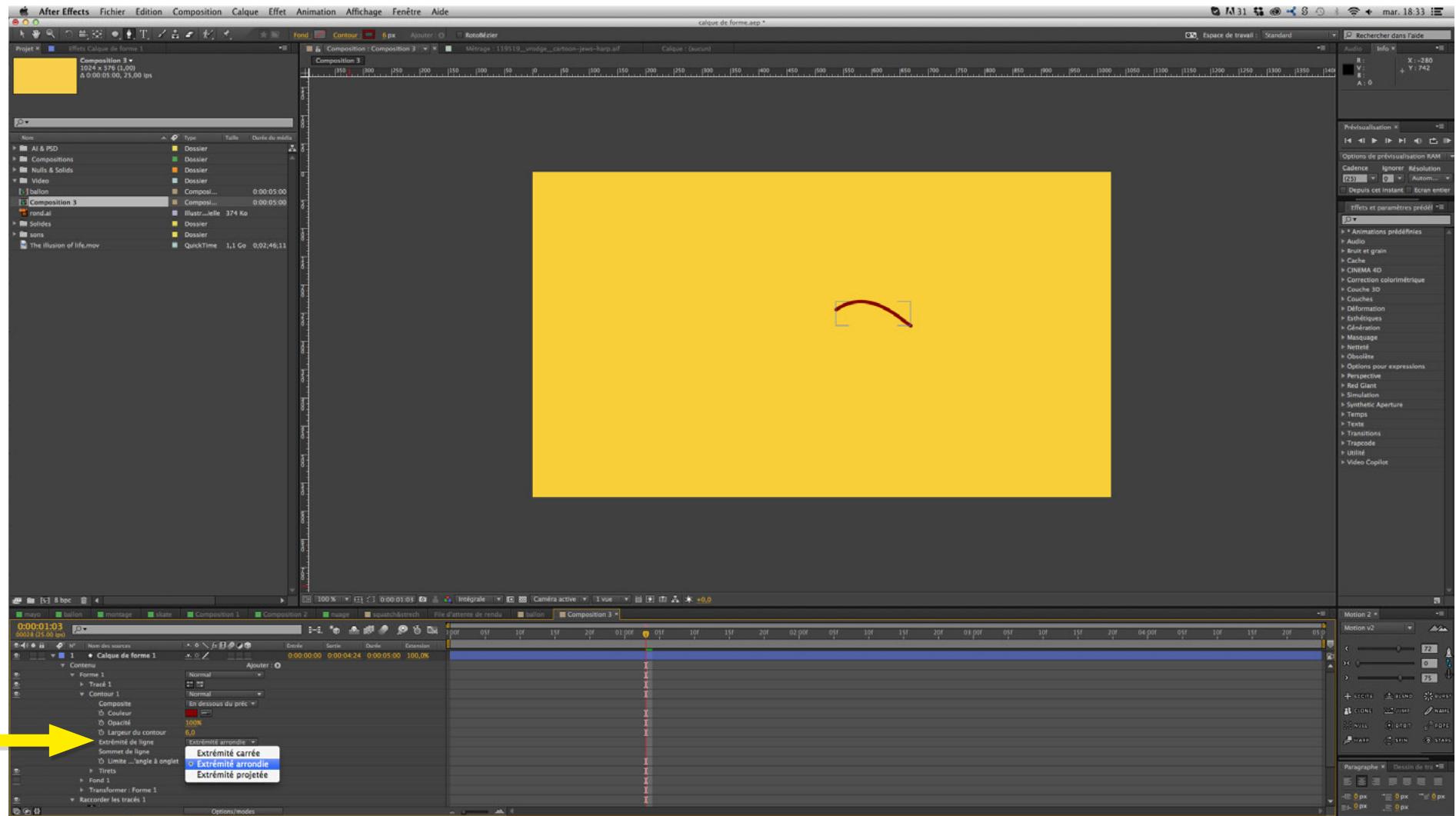
Nous allons donc venir positionner notre repère d'instant courant un peu après la première image clé de fin, et créer une première image clé de début à 0% (notre tracé commence au début soit à 0% du tracé)



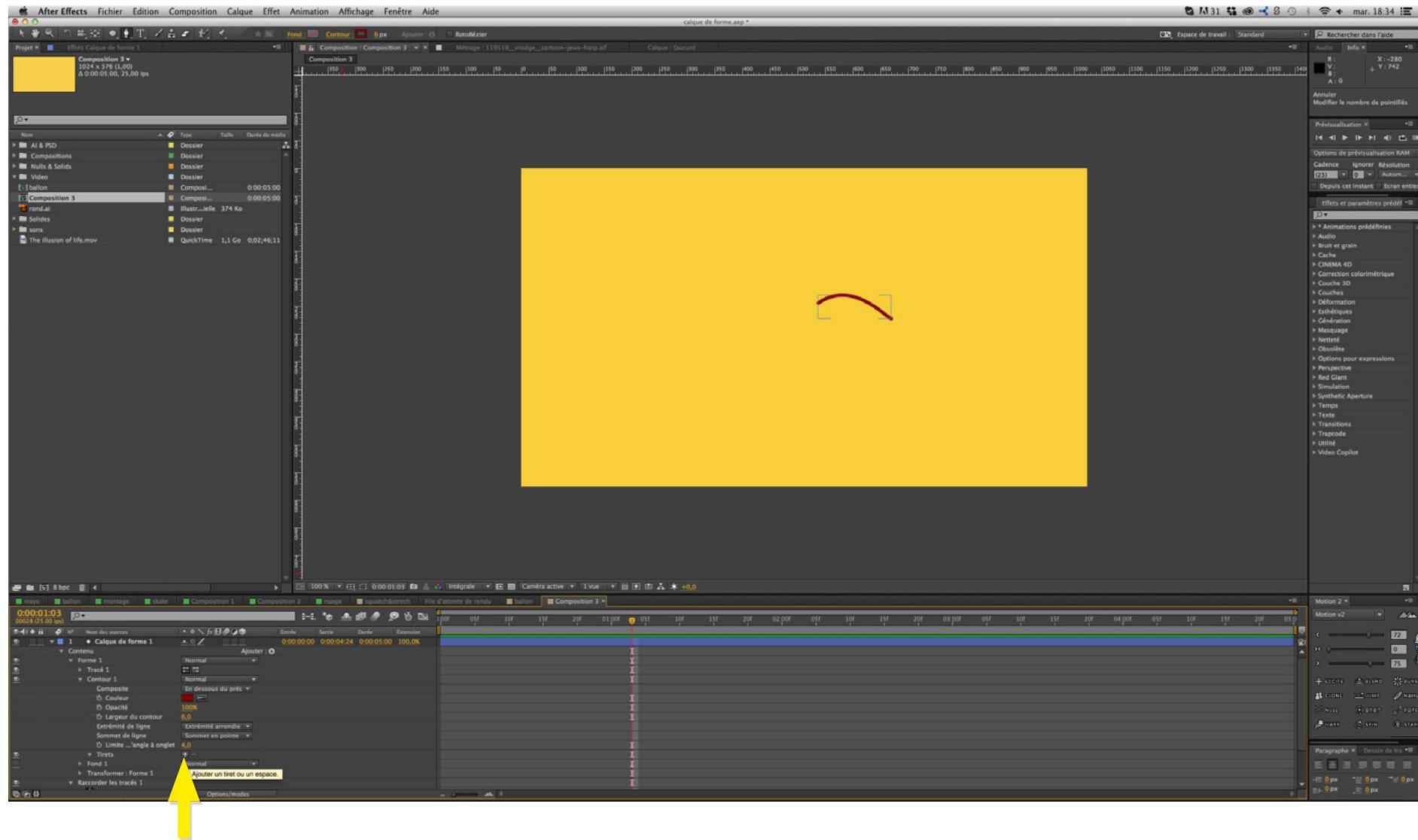
Puis nous allons venir positionner notre repère d'instant courant quelques images après la deuxième image clé de fin pour créer une deuxième image clé de début ayant pour valeur 100%. Nous disons à notre tracé de commencer à 100% soit à la fin du tracé donc tout est masqué.



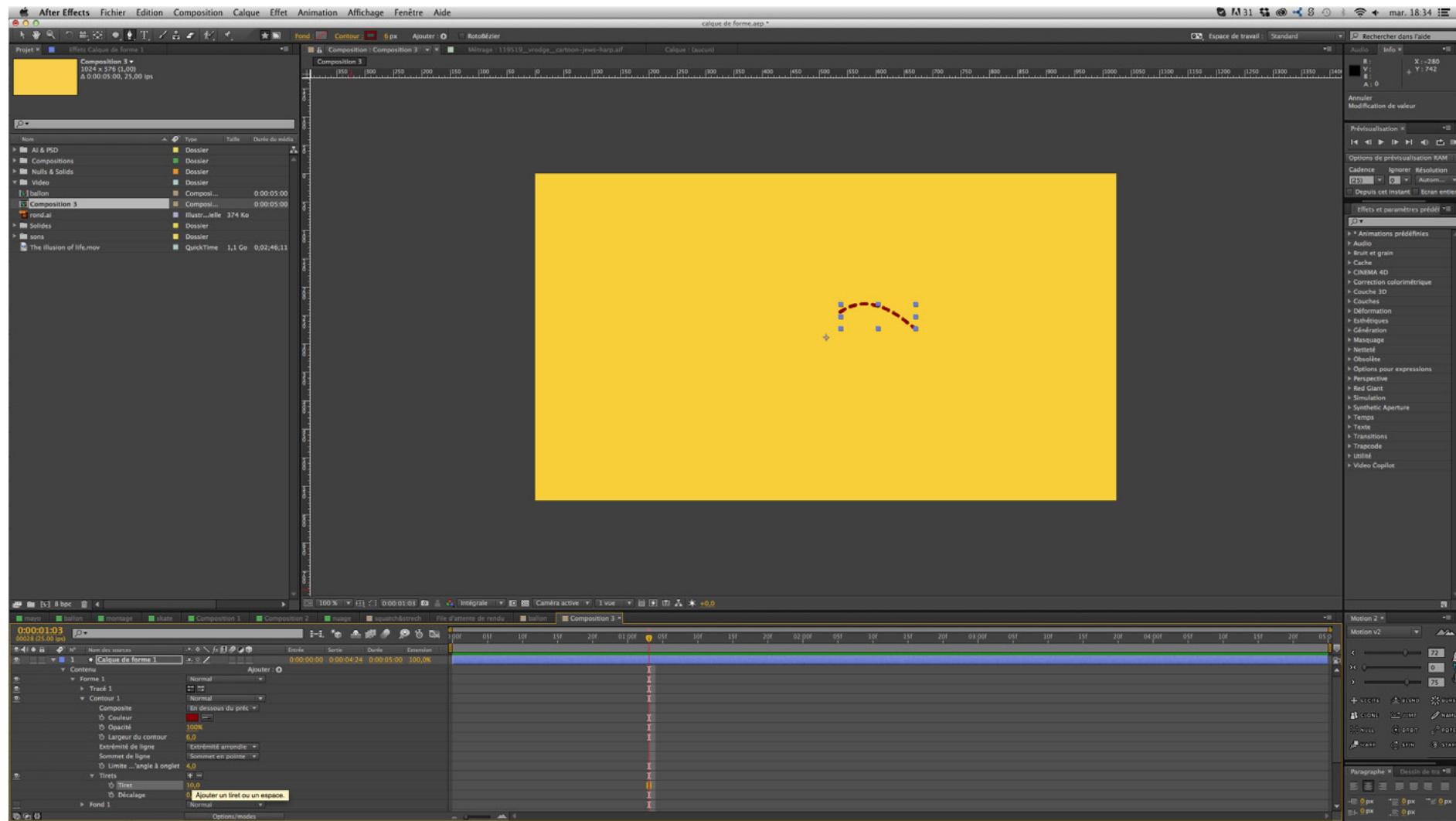
Nous pouvons dans After Effects masquer le tracé des calques en désactivant la visibilité des masques et tracés de formes.



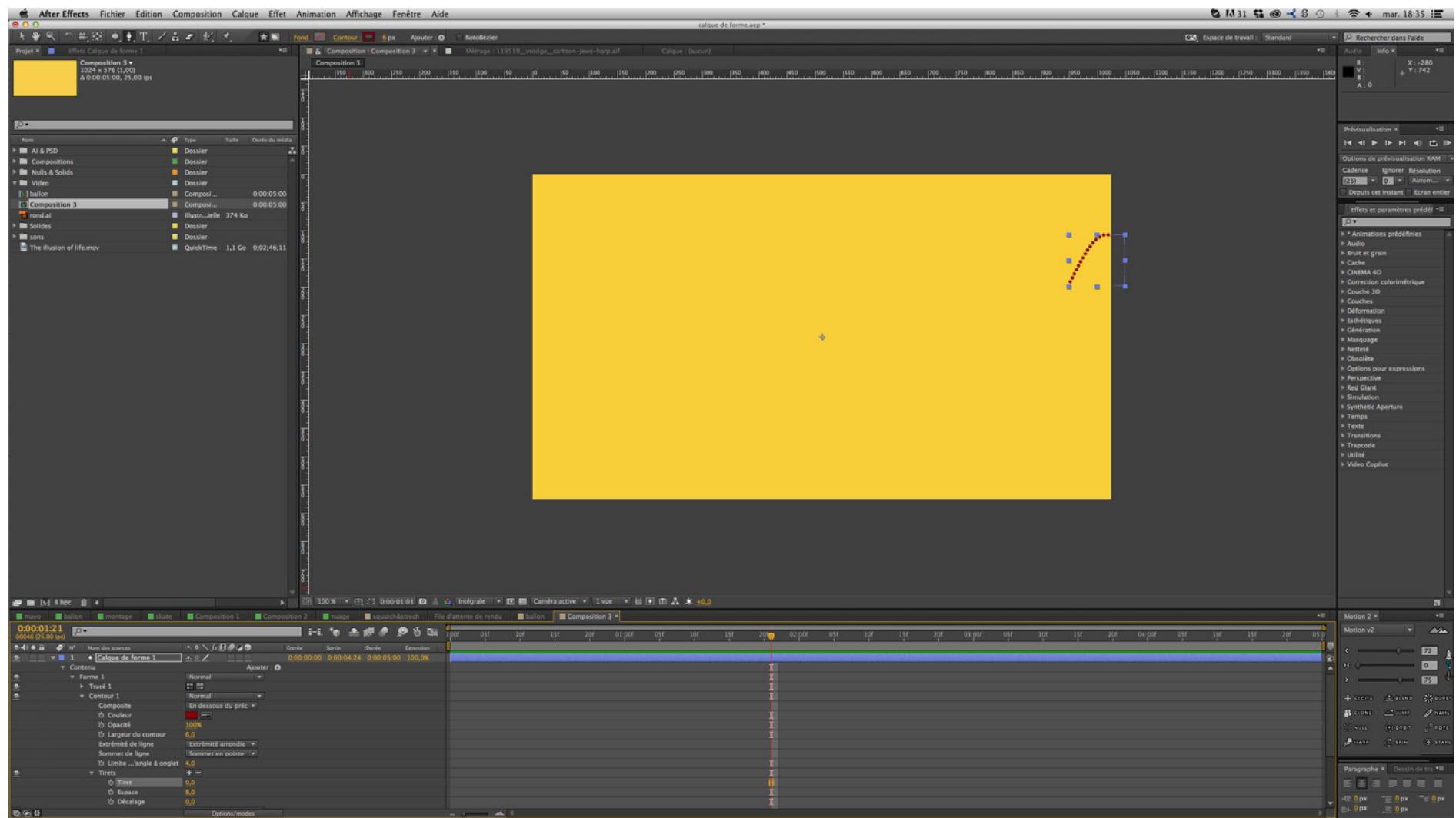
Nous pouvons modifier l'extrémiter de notre tracé pour définir un arrondi la place du sommet carré en modifiant dans le menu déroulant en face d'Extrémité de la ligne.



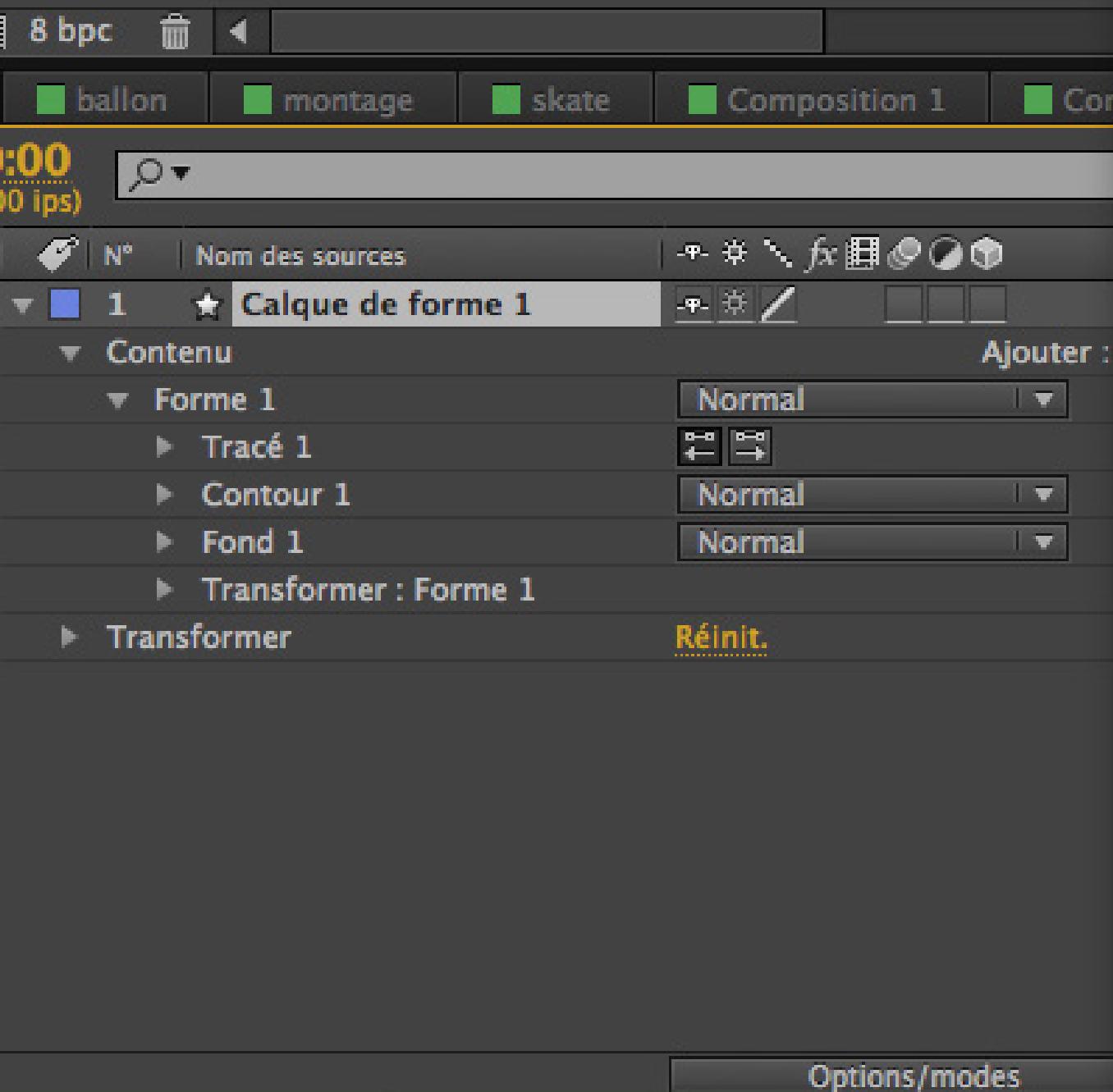
Nous pouvons aussi ajouter des tirets pour ne plus avoir une ligne pleine mais en pointillée.

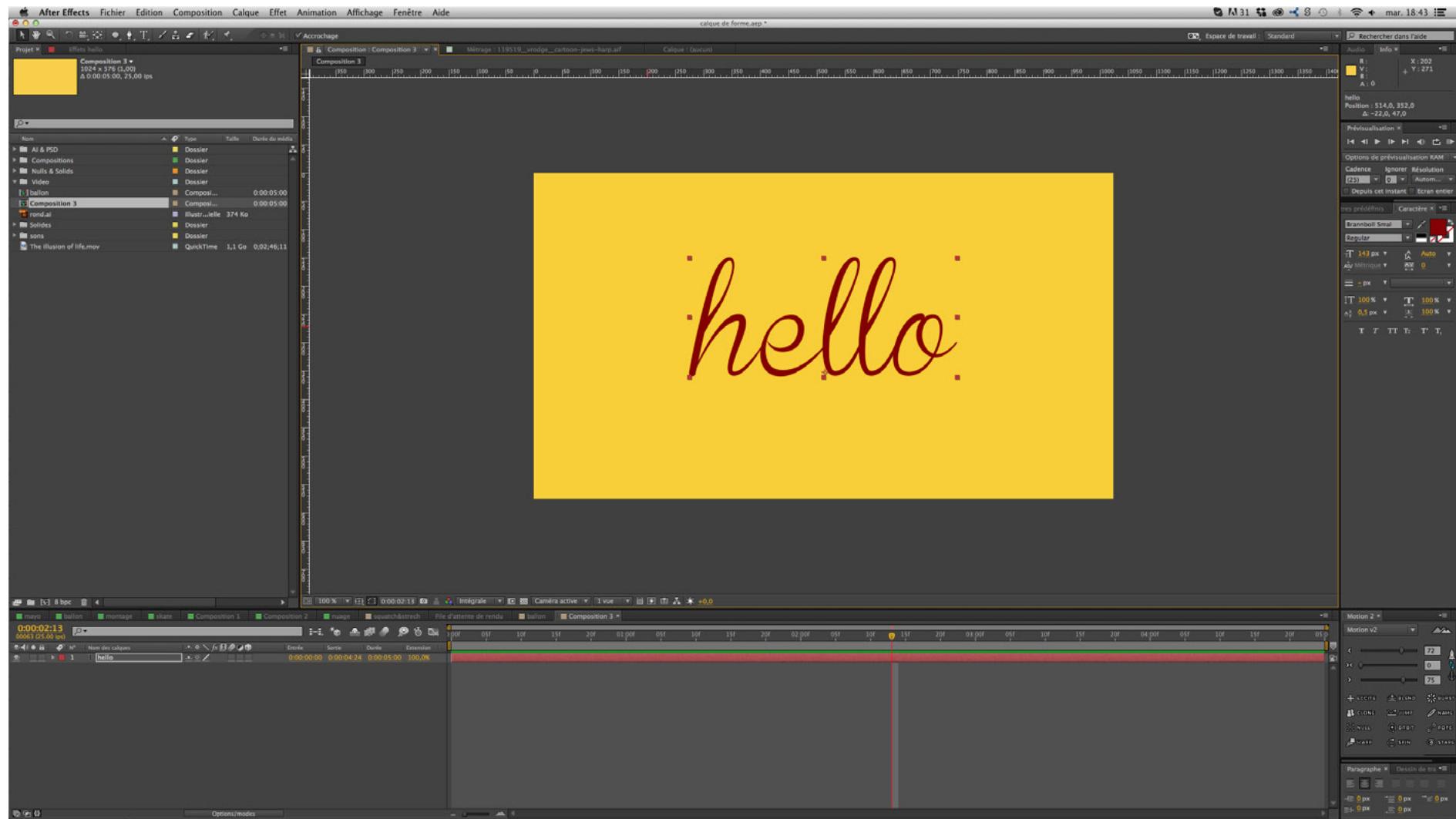


Une fois avoir cliquer sur le + en face de Tiret nous pouvons ajouter un espace pour avoir des points à la place des petits traits.

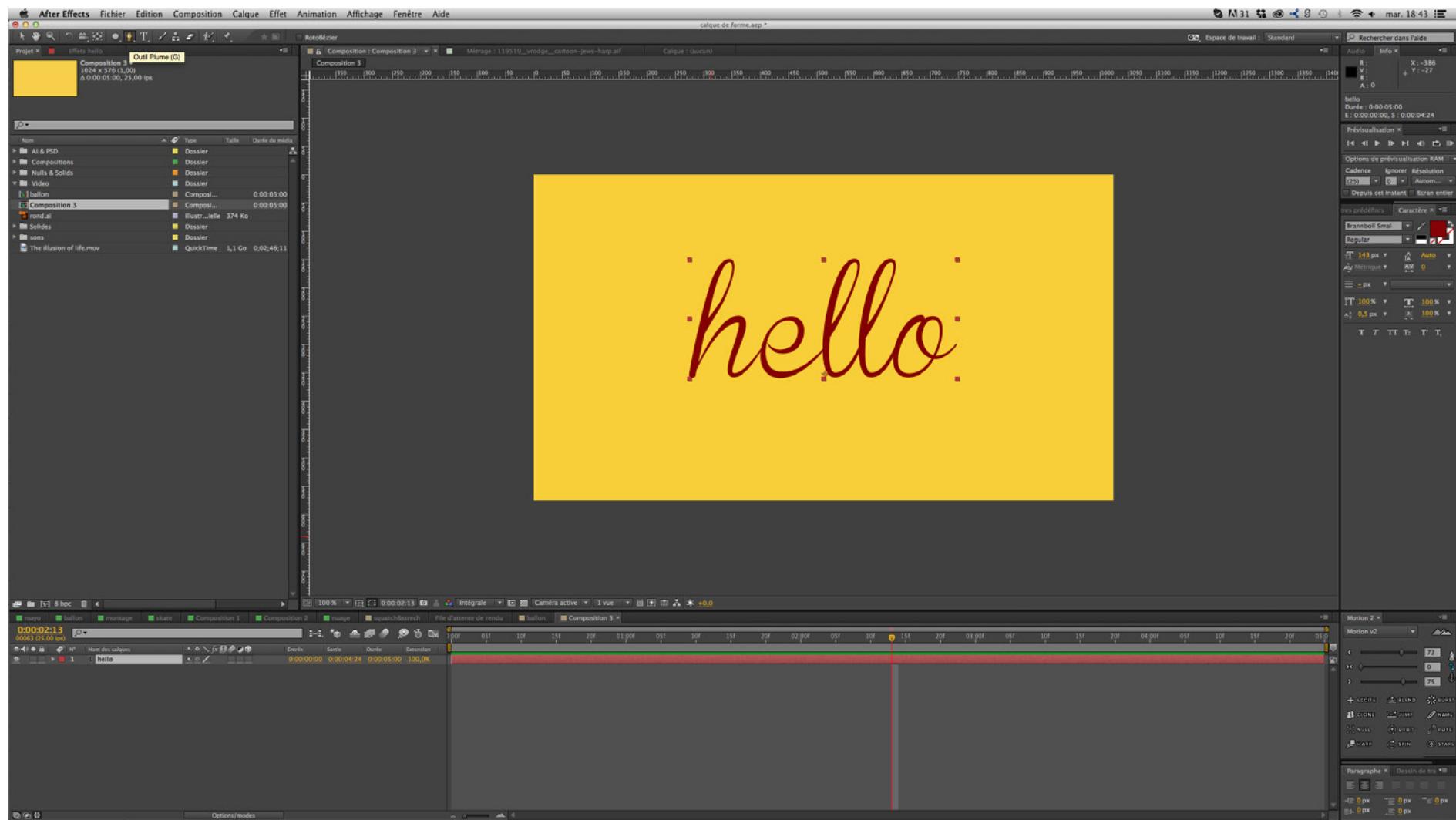


Descendre et augmenter les valeurs en face de Tiret et d'Espace pour obtenir la forme de pointillé recherchée.





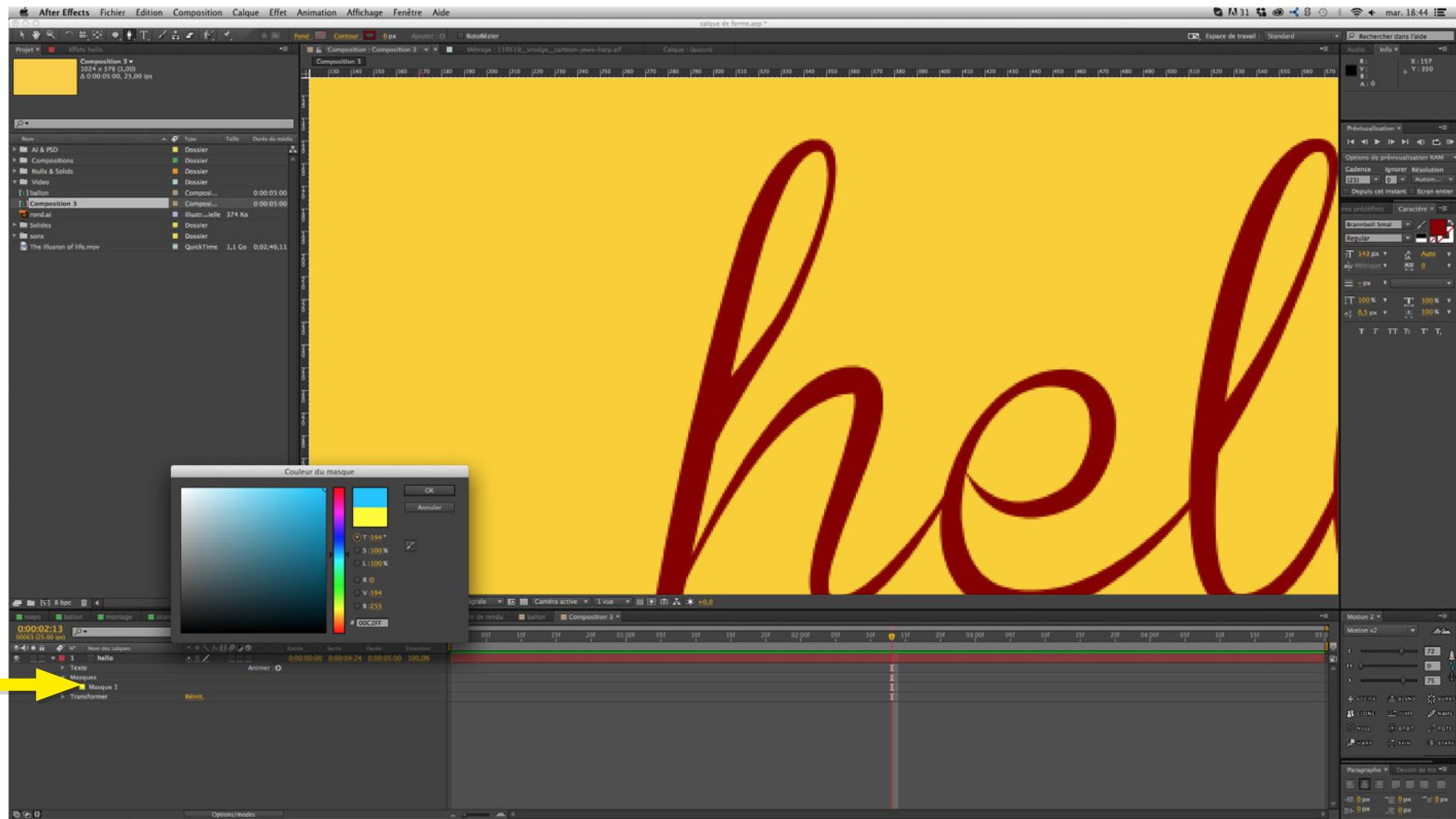
Nous allons maintenant nous intéresser à un effet qui va nous permettre d'afficher les lettres d'un mot comme si on l'écrivait. Pour cela nous avons besoin d'une nouvelle composition avec un texte d'une typo manuscrite.



Selectionner l'outil plume, il faut bien avoir son calque de texte sélectionné.



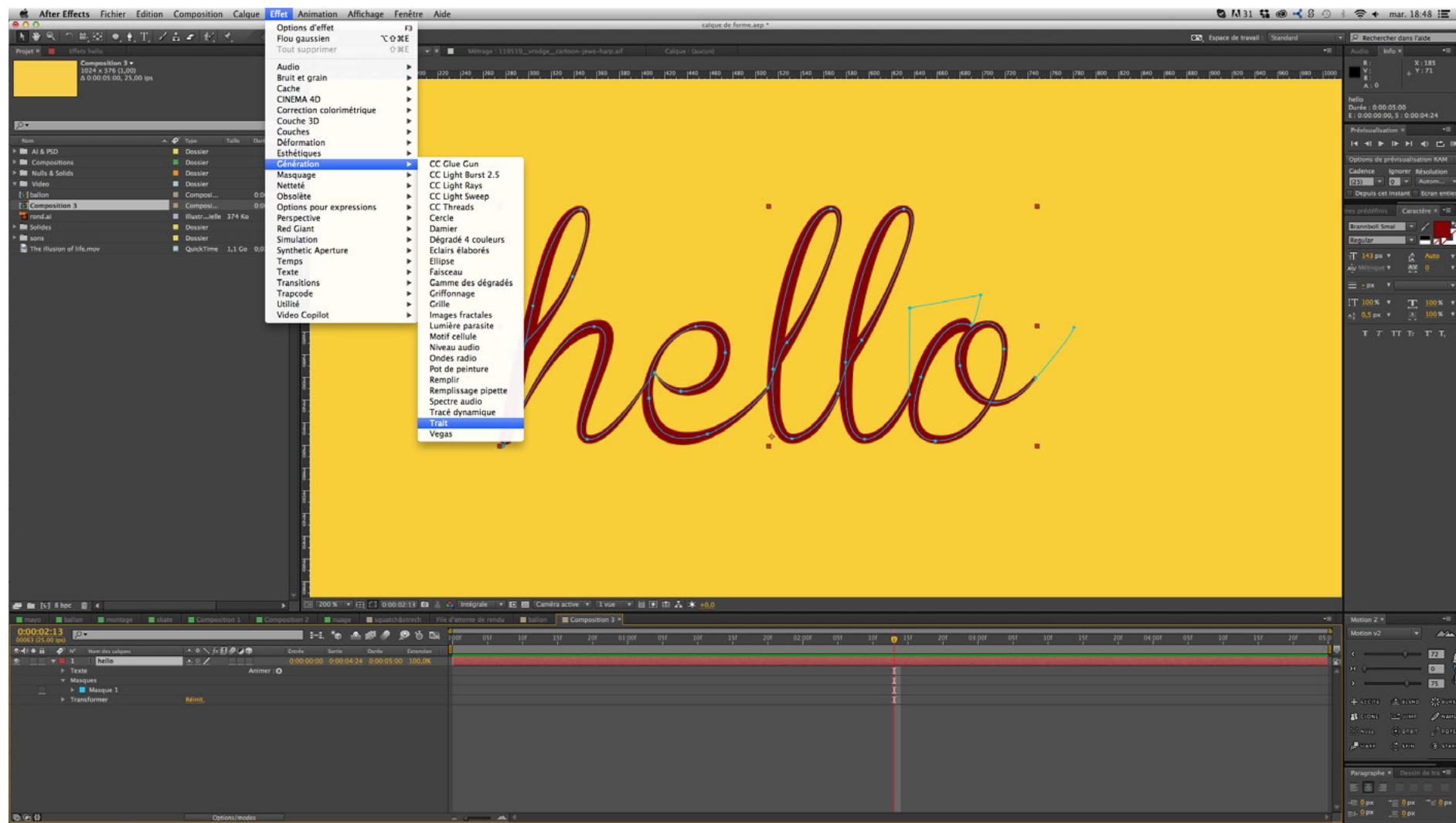
Nous allons venir dessiner un masque sur notre typo, ce masque suivra le dessin des lettres.
Dans l'exemple, un seul masque servira pour tout le mot, il est possible d'en faire plusieurs.



Si jamais le masque n'est pas visible, venir modifier sa couleur en dépliant le calque texte dans la timeline, déplier le masque et cliquer sur le carré coloré à coté de masque 1.



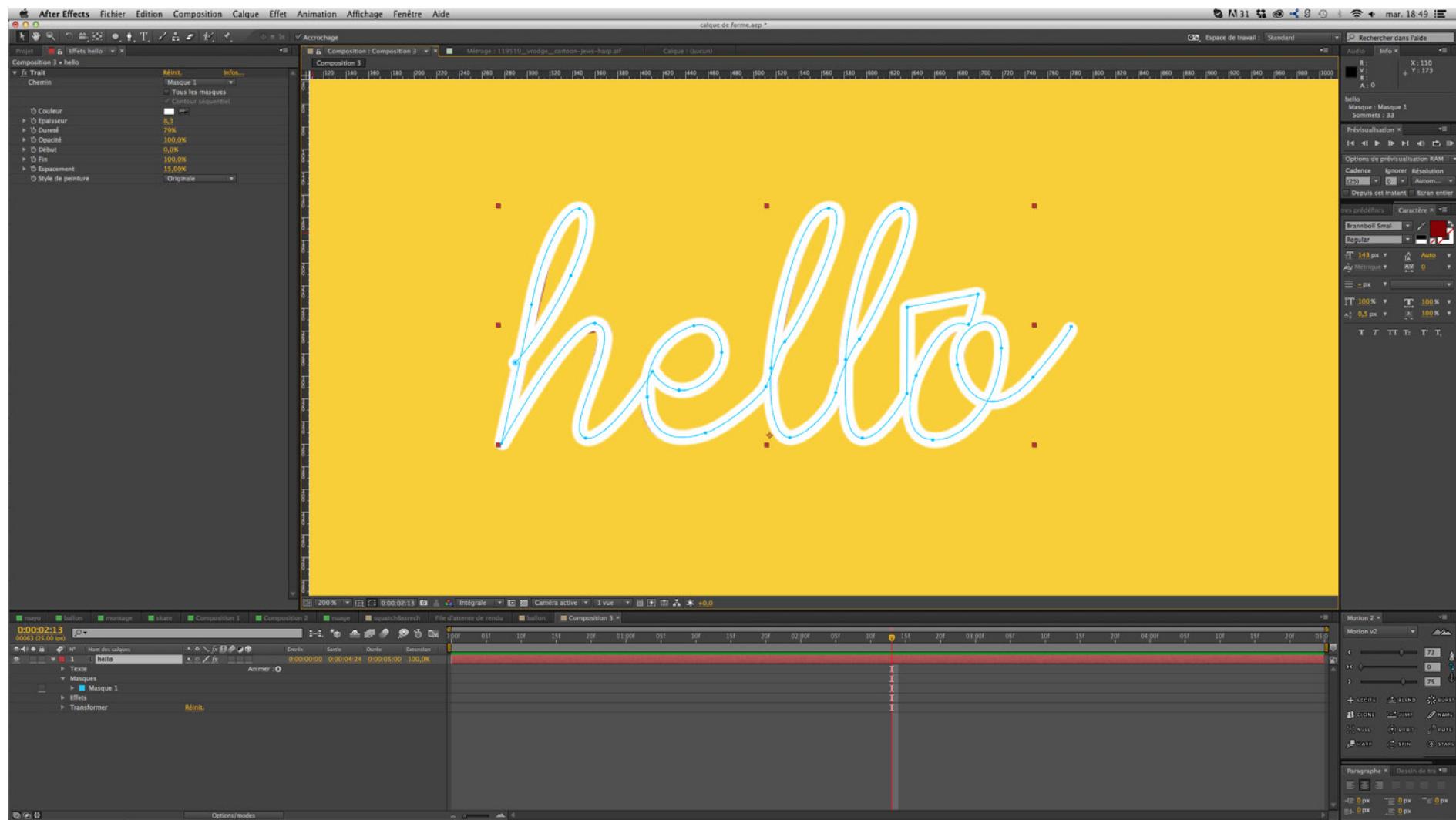
Il faut bien que notre masque passe par dessus toutes les lettres de notre mot, et qu'il ne soit pas fermé.



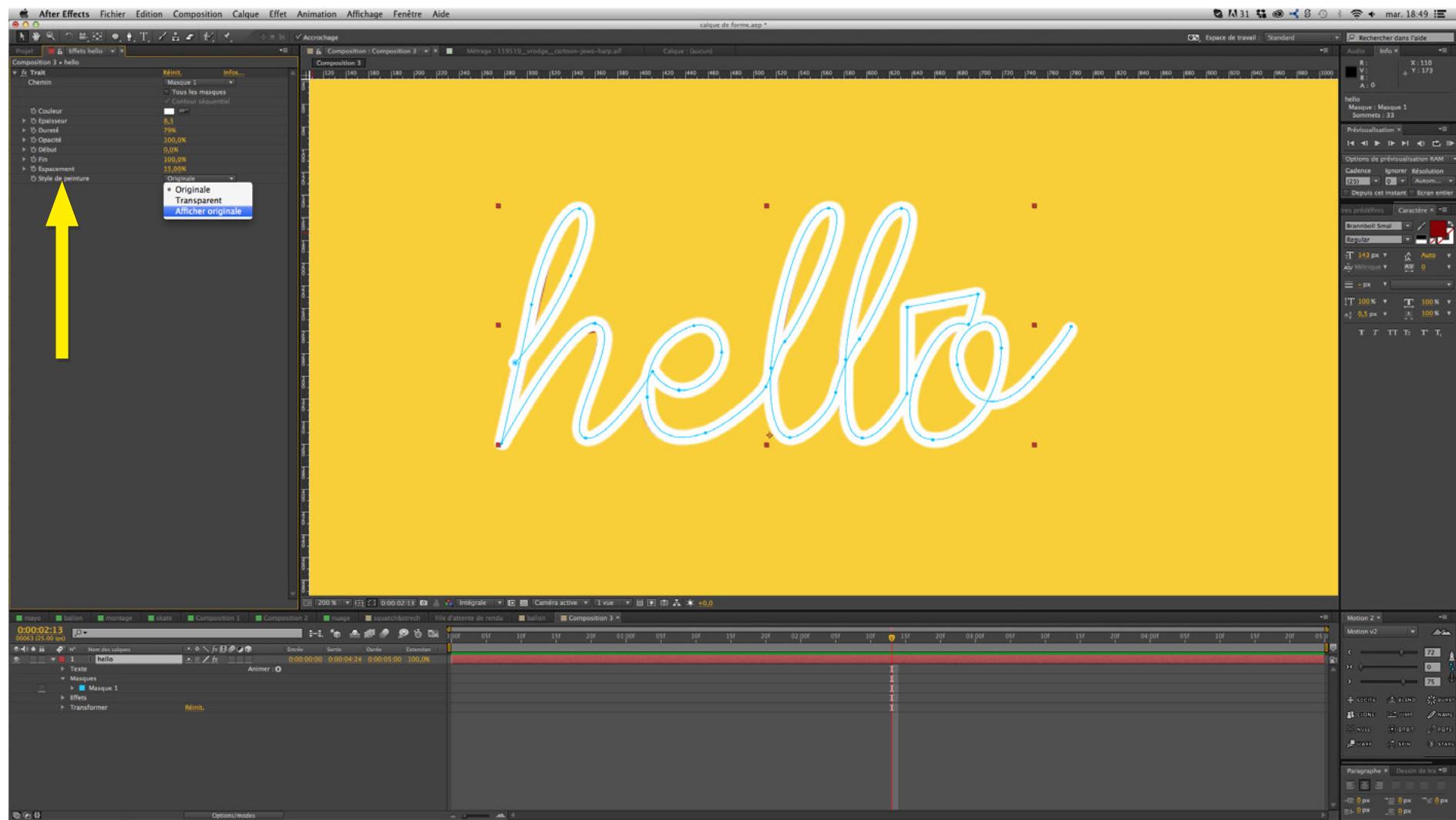
Ensuite venir dans le menu Effet puis Génération et enfin sélectionner Trait.



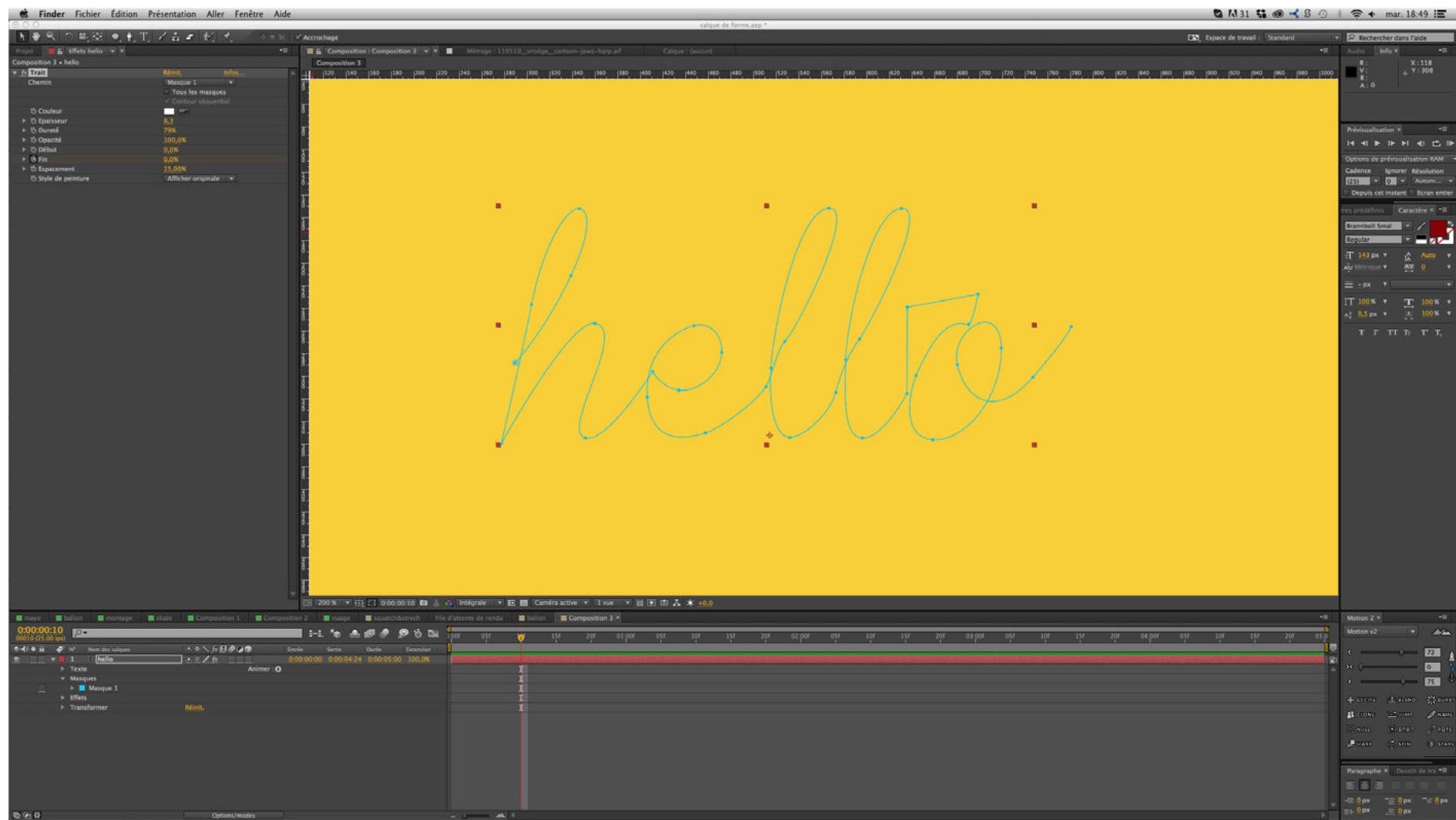
Nous venons d'appliquer un effet sur le calque texte, nous remarquons qu'un nouvel onglet est apparut à la place de notre chutier, il s'agit de la palette effet du calque, où viendront se positionner tous les effets que nous appliquerons au calque sélectionné.



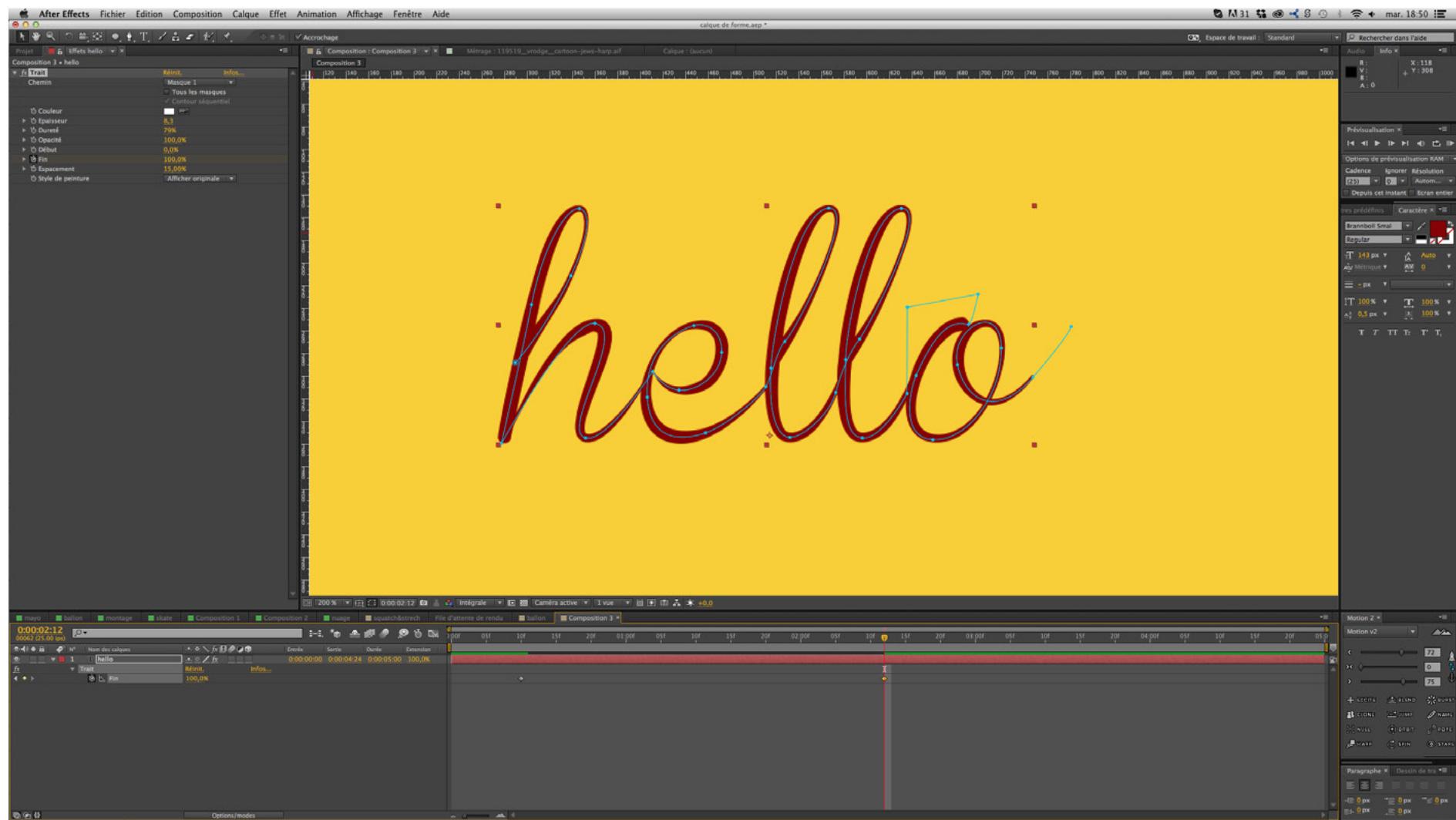
Augmenter la valeur d'épaisseur de l'effet de sorte à ce que toutes les lettres du mot soit masquées.



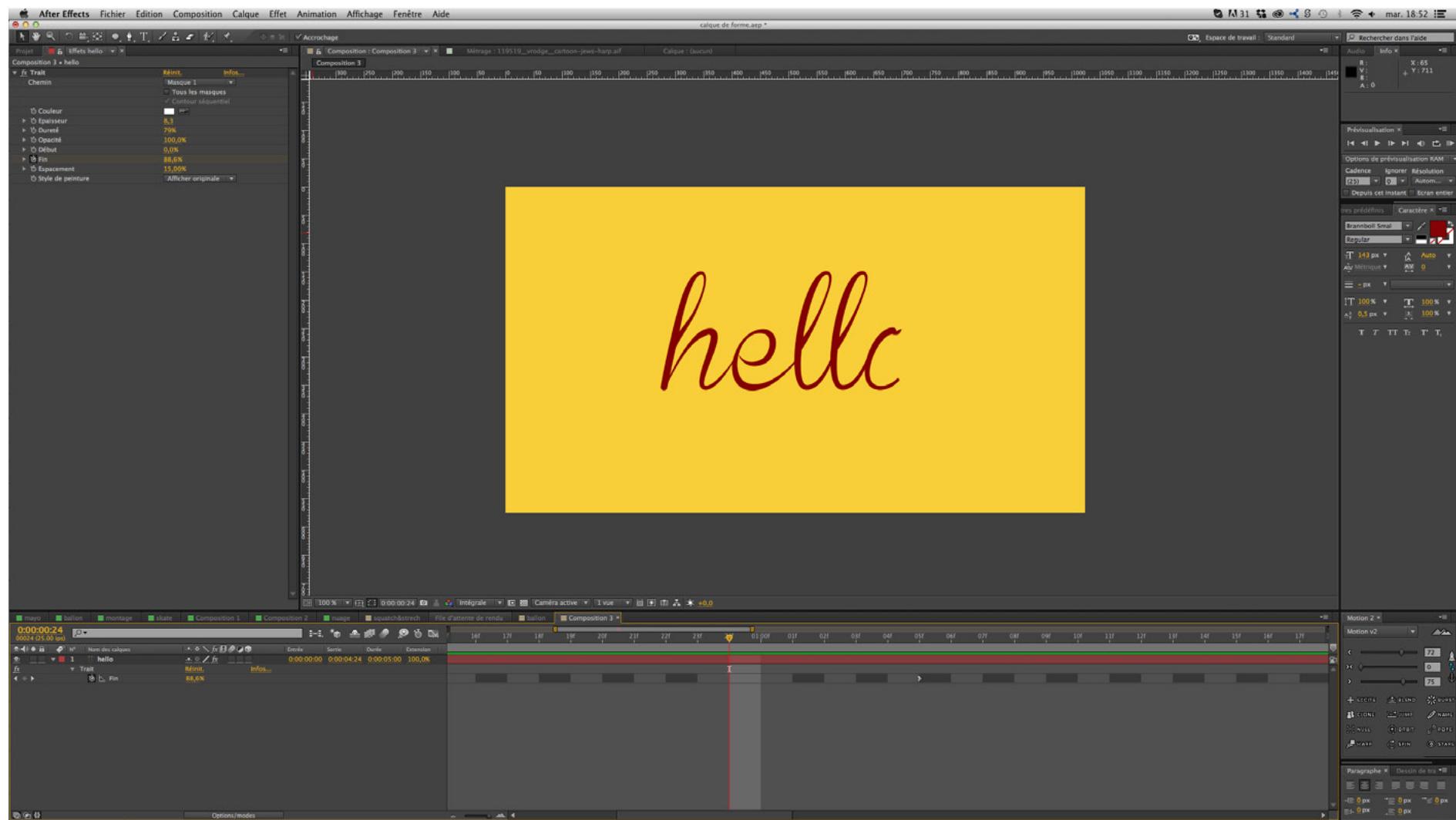
Dans l'effet, venir dans le menu déroulant en face de style de peinture et sélectionner Afficher originale. Le logiciel n'affichera plus le trait blanc mais le mot caché sous le trait.



Positionner son repère d'instant courant à 10 images et créer une première image clé à 0% de la propriété de fin de l'effet trait.



Positionner son répère d'instant courant plus loin dans la timeline et créer une deuxième image clé de fin à 100%.



Lancer une prévisualisation Ram et ne pas hésiter à rapprocher les images clés et/ou modifier le tracé du masque.



Projet 6 Effets hello

Composition 3 • hello

fx Trait

Chemin

Couleur

Epaisseur

Dureté

Opacité

Début

Fin

Espacement

Style de peinture

Réinit.

Masque 1

Tous les masques

Contour séquentiel

2

79%

100,0%

0,0%

100,0%

15,00%

Originale

Cor

1
4
0
6
8
8
8
1
0
1
0
1
2
6
1
4
0
1
6
8