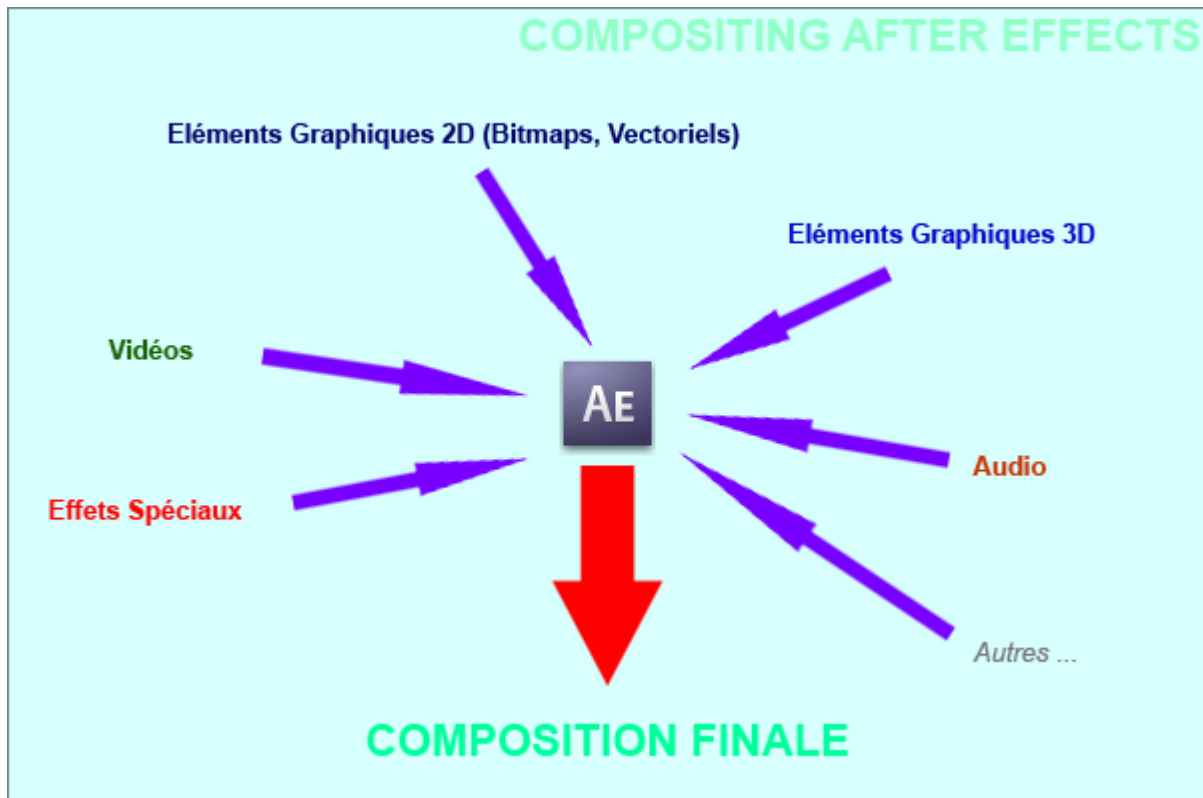


## AFTER EFFECTS Présentation

Adobe After effects permet de créer des animations et des effets spéciaux pour la production vidéo. Il est intégré aux suites Production et Master. C'est un logiciel de Compositing, une méthode qui consiste à regrouper plusieurs types de médias (Images, Vidéos, Audio, 3D...) dans le but de créer un montage vidéo. On peut ajouter à ce montage des effets spéciaux et autres trucages.

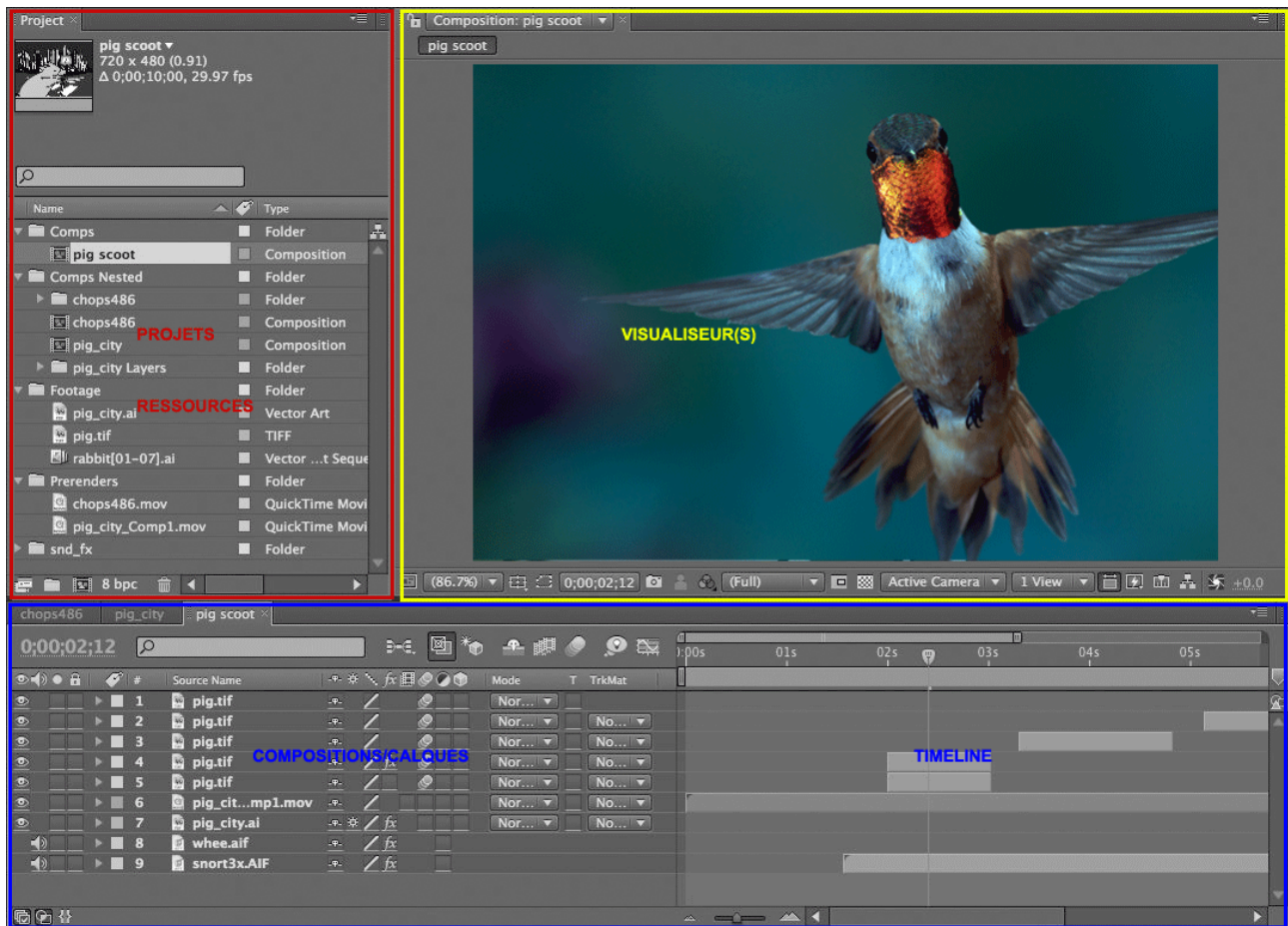
### Logique de fonctionnement



Un projet After Effect contient au minimum une composition : c'est le nom donné à cet 'assemblage' de médias dans l'espace et le temps. C'est au niveau de la composition que se définissent les paramètres vidéos : taille, format, encodage, etc.

## L'interface

Elle est proche de celle d'un logiciel de montage (CS4) :



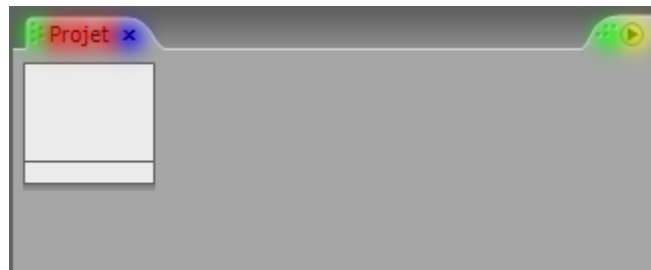
On retrouve logiquement les fenêtres classiques des logiciels Adobe : Projets, Montage et visualiseurs.

**FENÊTRE DE PROJET/RESSOURCES** : cette fenêtre sert à importer (double-clic dans la zone client) tous les éléments qui seront utilisés dans votre projet. Les éléments importés n'apparaissent pas encore dans votre composition. Ils sont simplement stockés ici en attendant qu'on les prenne pour les insérer dans la composition.

**FENÊTRE DE VISUALISATION** : c'est la fenêtre dans laquelle vous visualisez les éléments importés, créés et les compositions. Les visualiseurs sont également hautement interactifs et permettent un grand nombre de manipulations sur les éléments.

**COMPOSITIONS/CALQUES ET TIMELINE** : y figurent les éléments importés et créés dans la composition. Comme dans Photoshop, le principe d'organisation retenu est celui des calques. La timeline, ou "ligne de temps" permet une gestion efficace des aspects temporels de la composition.

Chaque fenêtre possède un onglet, en haut à gauche, qui porte le nom de la fenêtre.



**ZONE DE DÉPLACEMENTS** : les points colorés en vert sont des zones de déplacements. C'est en cliquant et en glissant ces zones que l'on peut déplacer la fenêtre.

Lors du déplacement, des zones bleues peuvent apparaître quand vous survolez une autre fenêtre. Ceci indique où se placera votre fenêtre après son déplacement. Si vous lâchez alors la fenêtre, elle se placera au-dessus de la fenêtre ciblée.

**NOM DE LA FENÊTRE** : le texte en rouge est le nom de la fenêtre.

**BOUTON DE FERMETURE DE LA FENÊTRE** : la croix en bleu permet de fermer la fenêtre. La zone occupée par la fenêtre fermée sera recouverte par les fenêtres voisines.

**OPTIONS DE LA FENÊTRE** : la flèche en jaune ouvre un menu contextuel lié au type de fenêtre.

Vous pouvez ajouter des fenêtres et restaurer celles supprimées à l'aide du menu Fenêtre dans la barre de menu.

#### *Enregistrer la disposition de l'interface*

Pour ne pas avoir à reconstruire entièrement son interface à chaque ouverture d'After Effects, vous pouvez sauvegarder votre espace de travail.

1- Allez dans le menu déroulant en haut à droite portant le nom : Espace de travail.

2- Sélectionnez Nouvel espace de travail pour enregistrer la disposition sous un nom qu'After Effects vous invitera à entrer.

Si vous faites des modifications sur votre espace de travail, vous pouvez l'enregistrer de nouveau en créant un nouvel espace de travail portant le même nom que celui que vous voulez remplacer. :)

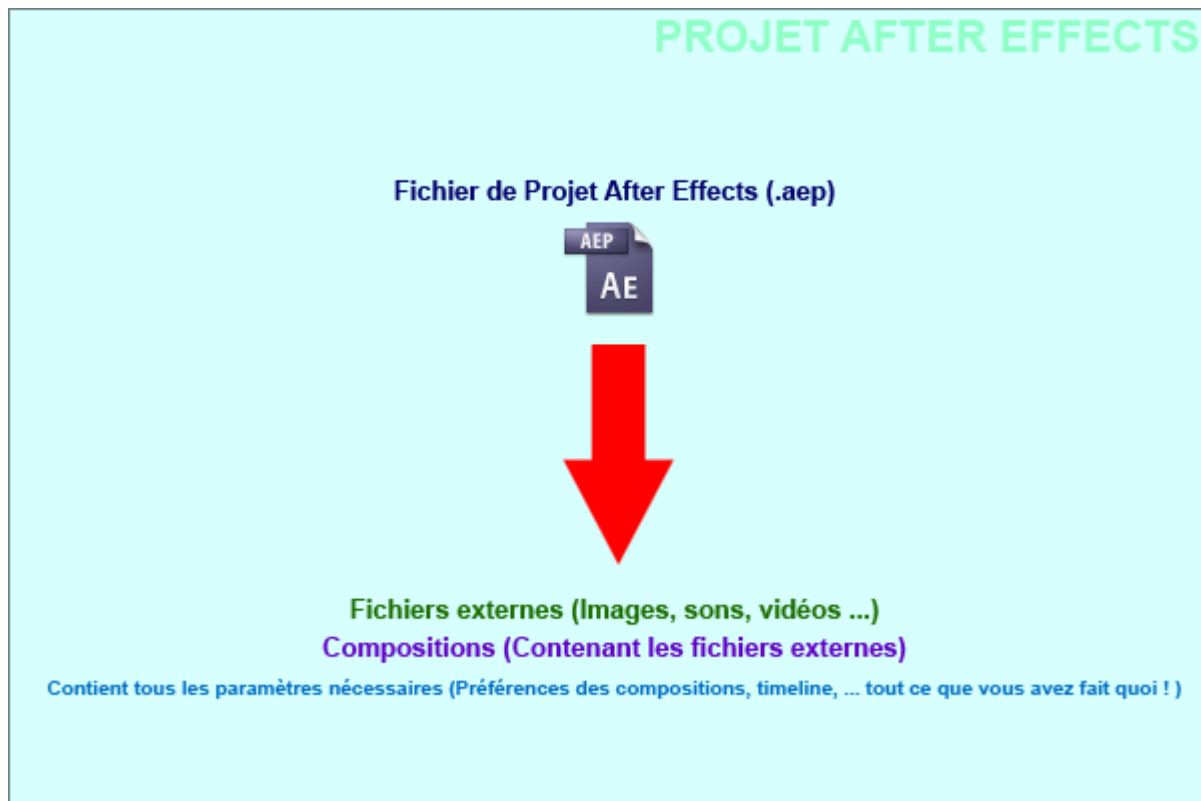
Si vous voulez le réinitialiser, ouvrez le même menu déroulant et sélectionnez Réinitialiser X où X est l'espace de travail en cours.

## Composition(s)

Une composition dans After Effects est stockée, comme les fichiers externes, dans la fenêtre de projet.

Ceci permet de travailler sur plusieurs montages en utilisant les mêmes fichiers.

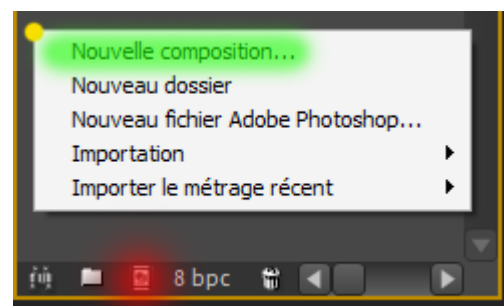
Il est également possible d'importer une composition dans une autre composition.



Pour créer une composition, 4 possibilités :

\* cliquer sur le bouton Nouvelle composition en bas de la fenêtre de projet (rouge sur l'image ci-contre) ;

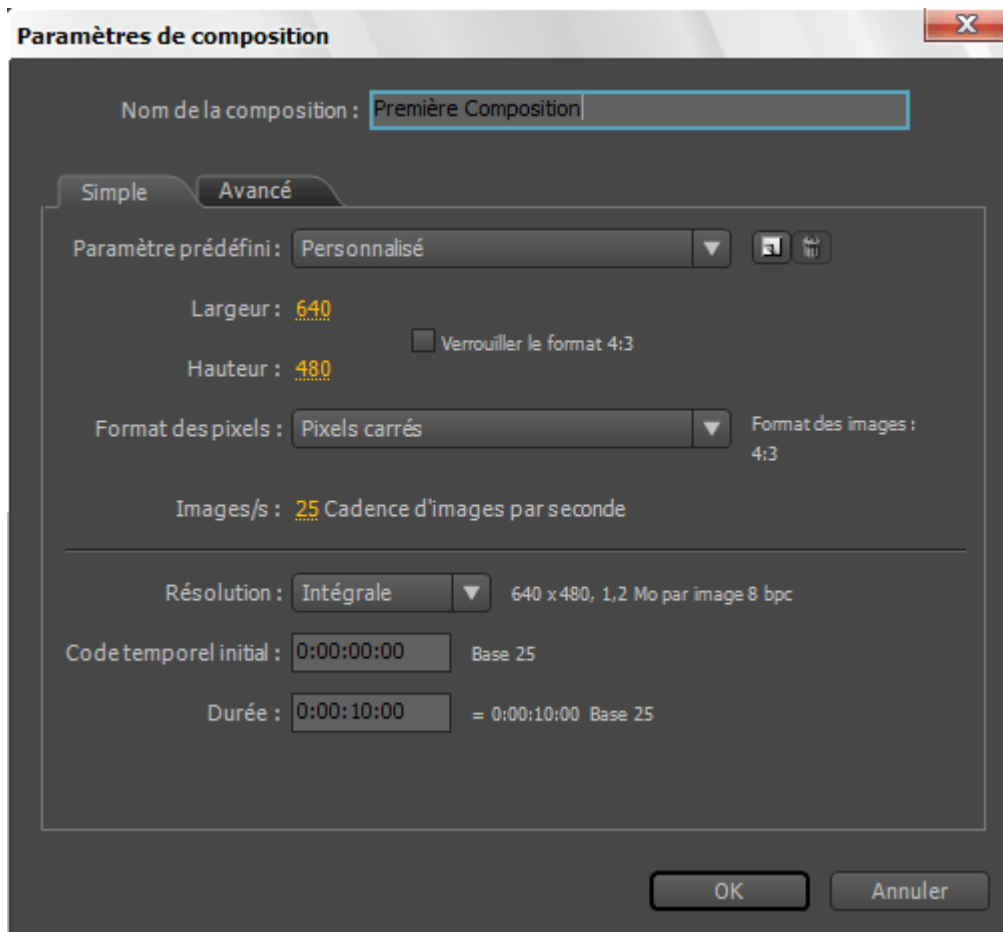
\* cliquer droit dans la fenêtre de projet et sélectionner Nouvelle composition (vert sur l'image ci-contre) ;



\* passer par le menu : Composition -> Nouvelle composition ;

\* le raccourci : CTRL + N (ou COMMANDE + N sur MacOS).

La fenêtre des paramètres s'affichent alors :



Complétez la fenêtre comme sur cette copie d'écran.

- \* Nom de la composition : "Première composition", ceci n'est pas significatif pour le travail ;
- \* Largeur : 640 ;
- \* Hauteur : 480 ;
- \* Pixels carrés ;
- \* Images/s : 25 ips ;
- \* Résolution : Intégrale ;
- \* Code temporel initial : 0:00:00:00 ;
- \* Durée : 0:00:10:00.

Cliquez sur OK.

Notez que pour des raisons de performances, et comme avec Premiere, nous travaillerons systématiquement dans des formats 'légers'.  
Remarquez aussi qu'une composition a une durée définie au départ. Ce paramètre peut par ailleurs être modifié par la suite.

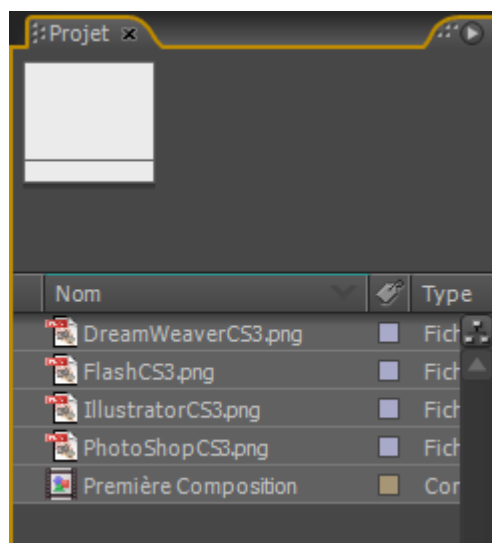
## Importer des fichiers

Votre composition apparaît dans la fenêtre de projet et s'ouvre dans la fenêtre de composition.

Téléchargez le fichier tdae01.zip, décompressez et importez les 4 images du dossier au format png dans la fenêtre de projet en faisant :

- \* soit un clic droit dans la fenêtre de projet : Importation -> Fichier - ou Fichiers multiples pour en importer plusieurs à la fois ;
- \* soit un double-clic dans la fenêtre de projet puis sélectionnez les fichiers.

Les fichiers importés apparaissent dans la fenêtre projet :



Remarque : les fichiers n'interviennent pas encore dans la composition!

## Insérer un élément dans une composition

Faites glisser Dreamweaver puis Flash n'importe où dans la scène de la fenêtre de composition, sauf au centre !

Chaque élément insérés est placé dans un CALQUE. L'ordre des calques suivant Z (profondeur) est déterminé au moment de l'insertion : le plus récent au-dessus. Dans la timeline, le calque du dessus est en haut, comme ici pour Flash.

Faites maintenant glisser Illustrator dans la fenêtre des calques entre les deux calques de Dreamweaver et de Flash (une ligne noire apparaît pour indiquer le point d'insertion), puis de même faites glisser Photoshop tout en bas de la pile des calques. Vous ne voyez pas le logo de Photoshop, et cela est normal, il est sous celui d'Illustrator.

Cette manipulation permet de comprendre la logique d'insertion des éléments dans AE :

- \* quand vous glissez un fichier directement dans la scène, vous pouvez choisir son emplacement mais pas sa "profondeur" : il est placé au dessus des

autres ;

\* quand vous glissez un fichier dans la fenêtre des calques, vous pouvez choisir sa profondeur mais pas son emplacement dans la scène : il est placé au centre de la scène;

\* l'emplacement des calques dans la fenêtre des calques détermine la profondeur de celui-ci. Les calques en haut de la pile seront par-dessus les calques du bas de la pile. C'est pourquoi le calque Photoshop n'est pas visible : il est à la même position qu'Illustrator (au centre), mais plus profond que celui-ci, et donc derrière !

Glissez plusieurs fois le fichier PhotoShop dans votre scène. A chaque fois un nouveau calque est inséré : chaque calque ne peut contenir qu'un seul média externe.

Chaque élément que vous placez sur la scène est une référence vers le fichier dont il est issu. Ce n'est ni une copie, ni le fichier lui-même!

Ce sont autant d'éléments qui font référence au même fichier Photoshop, mais avec chacun ses propres propriétés - position, taille, profondeur.

Par contre, si vous modifiez le fichier Photoshop dans les ressources du projet, toutes ses références subiront la même modification.

Voici la pile de calques après nos différentes manipulations :



## Manipulations globales sur les calques

### *Sélectionner plusieurs calques*

Maintenir MAJ (*SHIFT*) enfoncée en cliquant un à un sur les calques.

### *Dupliquer des calques*

Sélection des calques -> CTRL + D (win) / COMMANDE + D (MacOS).


La copie a les mêmes propriétés que l'original, dont la position : elle est superposées à son original. Il vous suffit alors de la déplacer.

### *Supprimer les calques*

Sélection des calques -> SUPPR (*DEL*).

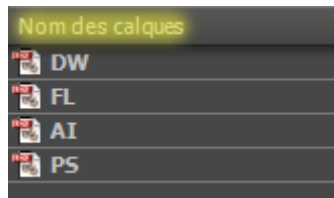
## Propriétés de calques

### Propriétés d'affichage

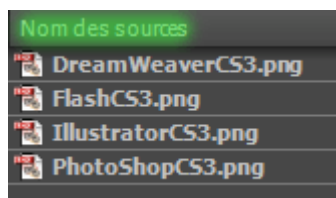
- Masquer vidéo : le calque concerné sera masqué dans la scène. Cliquez à nouveau dessus pour le faire réapparaître. Le principe est identique pour une éventuelle piste audio sur la colonne suivante (Masquer audio ).
- Solo : le calque concerné sera le seul à apparaître sur la scène et les autres seront masqués. Si vous en sélectionnez plusieurs, eux seuls apparaîtront. C'est l'opposé de la fonction précédente.
- Verrouiller : le calque concerné sera verrouillé, ce qui empêche toute modification de ses paramètres.
- Groupe : permet de choisir le groupe de libellés auquel appartient le calque concerné. Cela est pratique pour faire des groupes selon la nature des calques, par exemple. Mais la fonctionnalité la plus intéressante est le fait que vous pouvez sélectionner tous les calques d'un même groupe en 2 clics ! Pour cela, cliquez sur le cadre de couleur d'un calque X et choisissez Sélectionner un groupe de libellés : tous les calques du même groupe que X seront sélectionnés ! Pratique pour les gros projets. ;)
- Position dans la pile : le nombre dans la colonne # correspond simplement à sa place dans la pile. Plus le nombre est petit, plus le calque correspondant est en avant dans l'ordre z.

### Gestion des noms

Il est possible de renommer les calques en les sélectionnant et en appuyant sur la touche ENTRÉE (clavier standard) :



Vous pouvez également afficher le nom de la source. Pour cela, cliquez sur l'en-tête de la colonne du nom des calques - zone en jaune sur l'image ci-dessus :



Le nom des fichiers source s'affiche à la place du nom des calques. Cliquez à nouveau sur l'en-tête pour revenir aux noms des calques.



### Apparence des calques

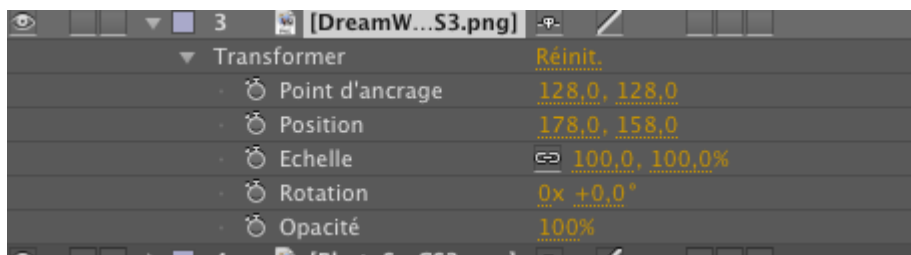
Les propriétés locales (propres à chaque calque) décrivent l'apparence du calque sur la scène à un instant donné.

Les cinq propriétés principales communes à tous les calques sont :

- \* le point d'ancrage : c'est l'origine du calque - par défaut au centre du calque.
- \* la position : contrôle la position du calque sur la scène ;
- \* l'échelle : contrôle les dimensions du calque ;
- \* la rotation : contrôle la rotation du calque suivant z;
- \* l'opacité : contrôle l'opacité du calque ;

C'est en faisant varier ces propriétés au cours du temps que vous pouvez animer les calques.

Vous pouvez modifier les propriétés d'un calque en cliquant sur le triangle pour développer l'arborescence du calques. C'est dans l'élément Transformer que se trouvent les propriétés principales du calque :



Ainsi, il est possible de modifier ces valeurs soit directement dans la scène pour certaines, soit dans la pile pour toutes.

Le chronomètre situé à gauche de la propriété permet de créer des images-clés entre lesquelles seront interpolées les valeurs. Ce concept est en tous points identique à celui d'autres logiciels utilisant l'interpolation, et particulièrement à ceux des logiciels de la Creative Suite Adobe.