

Effets spéciaux : Une Visite Rapide d'Adobe After Effects 4.0

Installation : Le logiciel After Effect 4 est protégé par un dongle (clef matérielle sur le port //). A partir du poste de travail, parcourir le CD pour accéder au répertoire After Effect 4. Double cliquer sur install, indiquer votre numéro de série. Le logiciel est installé.

Documentation : La documentation en anglais est pratiquement inutilisable, ainsi j'ai commandé un livre qui détaille l'utilisation du logiciel. Commande Internet dont voici le détail si vous souhaitez commander sur www.fatbrain.com
After Effects 4 F/X and Design 1 (son achat revient à 65\$ (port compris)
Le bouquin est livré avec un CDROM mais attention seulement la moitié du livre est consacré à AE4.

Il existe aussi classroom in a book édité par Adobe

Cette visite vous donnera une vue d'ensemble des concepts de base d'Adobe After Effects. Il vous faudra une heure pour faire le tour de cette documentation. Vous apprendrez comment importer des dossiers, installez une composition, animé un film posé en couches et appliquer des effets visuels,

Pour une information détaillée sur une commande utilisée dans cette documentation, reportez-vous à l'Aide en ligne qui reprend les détails du manuel.

Gel de quelques images animés que vous créerez dans ce projet :



Réinitialisation des préférences (**facultatif** mais utile si ca ne marche pas) :

Les procédures dans ce chapitre supposent l'utilisation de la configuration par défaut; certains paramètres peuvent perturber le bon fonctionnement du logiciel (par exemple la taille d'image). Suivez ces indications pour définir les paramètres par défaut.

Utiliser Windows Explorer pour localiser le fichier After Effect 4.0\prefs\AEPrefs4.txt et déplacez-le vers un autre répertoire.

Commencer un projet :

Le projet est un dossier qui contient les références de votre film et tous les emplacements et informations sur l'animation. Pour commencer à travailler dans Après Effets, créez un nouveau projet et importez les fichiers d'animation.

After Effects démarre avec une fenêtre de Projet intitulée (sans nom). La première fois que vous

démarrer, toutes les fenêtres sont ouvertes à un emplacement par défaut. Vous pouvez les déplacer suivant votre préférence. La nouvelle disposition devient celle par défaut.

Importer des fichiers à animer :

Vous pouvez importer un large éventail de formats dans After Effects y compris les fichiers PSD (Adobe Photoshop), PPJ (projet de Première) et fichiers AVI.

Exemple :

Choisir File > Import > Footage Files. Localisez C:\Program Files\Adobe\After Effects 4.0\Tour et choisir

L.psd et cliquer sur Open. Ce fichier contient un canal alpha, donc une boîte de dialogue apparaît. Cliquer OK pour accepter l'option par défaut Treat as Straight.

Maintenant importer les fichiers suivant :

M.psd et cliquer sur Open. Ce fichier contient plusieurs couches, donc une boîte de dialogue apparaît. Sélectionner Merged Layers (couches fusionnées) Cliquer OK pour accepter l'option.

N.ai, O.mov et P.aif, puis cliquer sur « Done » pour terminer l'importation.



Tous les fichiers apparaissent dans la fenêtre de projet. Quand vous sélectionnez un fichier dans la fenêtre projet, vous voyez son image, sa taille et le mode de couleur. Chaque fichier a également une couleur attribuée selon son type (ex. une image fixe est rose et une séquence vidéo est jaune).

Création de la composition :

Une composition permet de modifier et d'animer les images (footage).

Vous pouvez avoir plusieurs composition dans un projet.

Quand vous préparez une composition vous devez définir la couche, le nombre d'images/s, la durée et la résolution (ex. 720 x 576 pour du DV Pal) pour le film final.

Chaque fichier ajouté à la composition devient une couche qui peut être animé avec des effets.

A tout moment vous pouvez changer l'aspect d'une la composition.

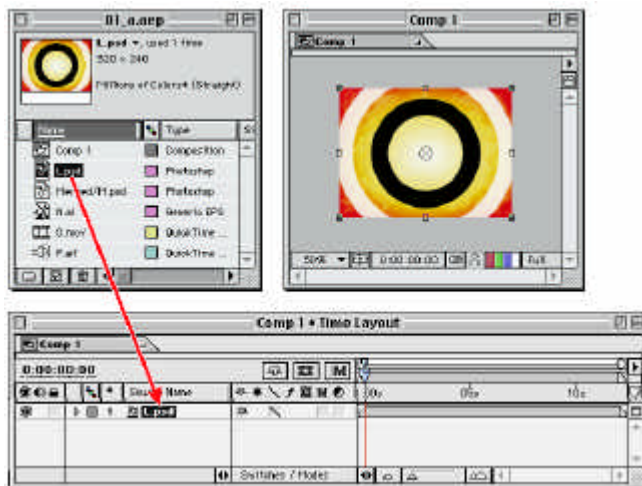


Aller dans le Menu Composition > New Composition

Dans la boîte de dialogue, choisir le nom (laisser Comp 1 pour cet exemple), choisir Medium, 320 x 240, Square Pixels (Pixel carré) pour Pixel Aspect Ratio et Full pour la résolution. Choisir 15 i/s pour le frame Rate et 13 :00 pour la durée.

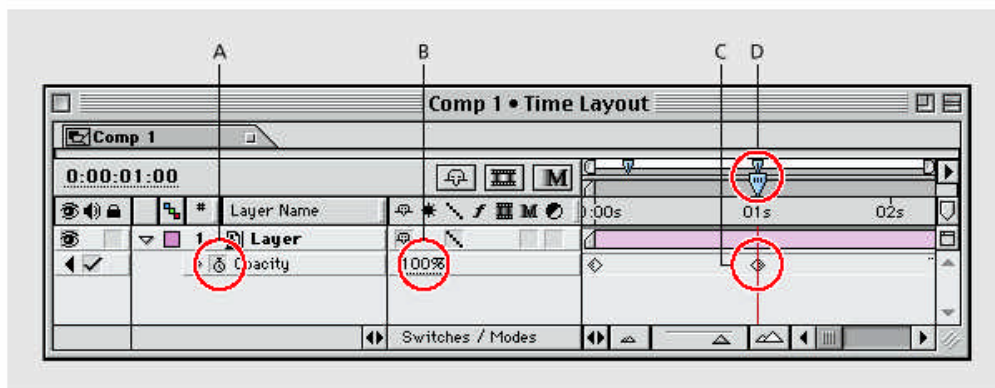
Quand vous cliquez sur Ok, la fenêtr de composition apparaît, ainsi que la fenêtr de couches temporelles. La fenêtr de composition permet de visualiser les footage avec les animations et les effets.

Ajouter des footage à une composition :



Faire glisser L.psd de la fenêtr projet vers la time line layout (fenêtr des couches temporelles). Quand vous déplacez un footage entre ces fenêtr, il apparaît automatiquement l'image du footage dans la fenêtr de composition (centré). Vous pouvez de la même façon déplacer votre footage de la fenêtr projet vers la fenêtr de composition (cela revient au même). La durée de cette couche (13s) apparaît dans la barre rose sous la timeline

Placer des Images clefs (Keyframes) :



A. Stopwatch B. Opacity Value C. Keyframe D. Current-time marker

Vous pouvez animer les couches en plaçant 2 ou 3 keyframes en différentes positions et différents temps.

Avant de créer une keyframe il faut activer la stopwatch.

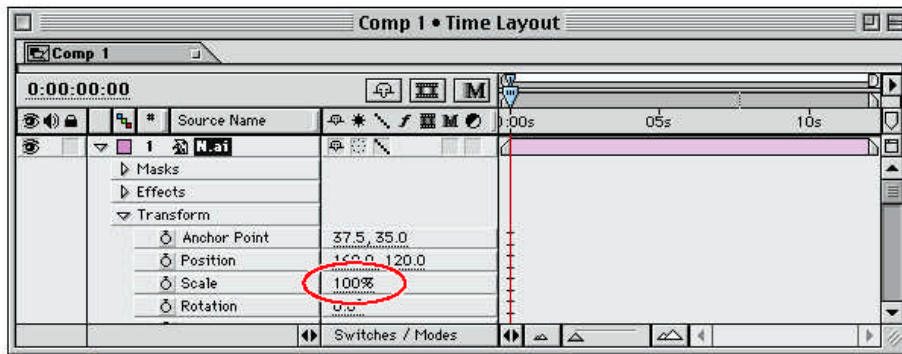
Exemple :

Nous allons pour commencer presser la touche home (O) pour se positionner au début de la composition.

Le marker bleu indique l'image active (0 :00). Faire glisser N.ai de la fenêtre projet vers la fenêtre time layout.



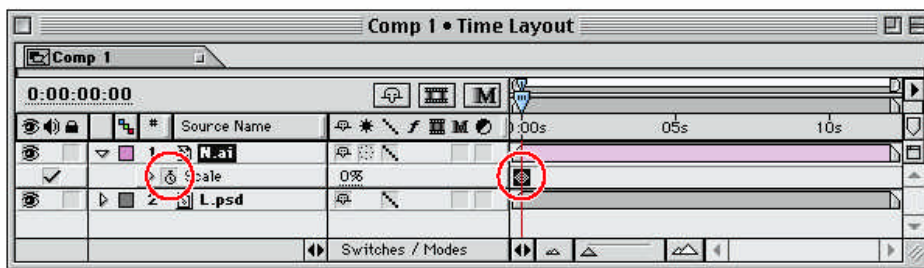
Dans la fenêtre Time layout windows, sélectionner la couche N.ai et cliquer sur le triangle à



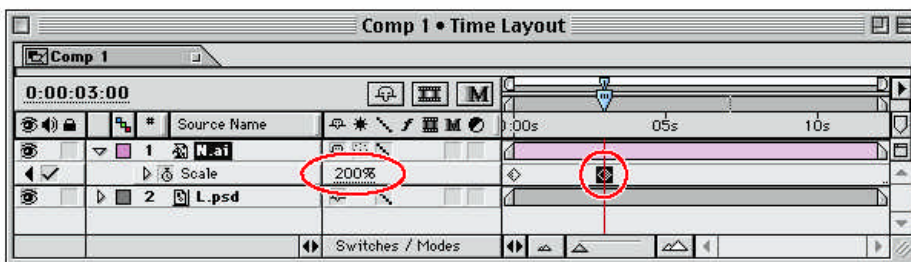
gauche de la couche pour agrandir la piste. Cliquer sur le triangle transform pour ouvrir les propriétés de transformation. Le paramètre de dimension (scale) apparaît. Cliquer sur le soulignement de la valeur scale et remplacer 100% par 0% puis Ok.



Cliquer sur le bouton stopwatch devant scale pour définir la première image clef.



Cliquer sur le temps dans le coin supérieur gauche de la time layout et mettre 300 pour déplacer le marker de temps sur 3:00, puis indiquer la nouvelle dimension Scale : 200



Une nouvelle keyframe à été automatiquement ajoutée à 3s.

Procéder de la même façon pour ajouter une keyframe à 4:10 et donner la valeur 0 pour scale.

Appuyer sur la touche « home » de votre clavier pour revenir au début et appuyer sur la touche barre espace pour prévisualiser les changements. Si vous n'avez pas les images dans la



fenêtres de composition, cliquer sur shift pour régénérer l'affichage.

Vous remarquez que les bords de l'étoile sont pixellisés, vous pouvez améliorer le rendu en plaçant sur on la commande Rasterize.



Pour placer Rasterize sur on, cliquer sur cette icône dans la fenêtre time layout à droite du nom de couche pour N.ai

Copier/coller les keyframes :

Pour gagner du temps, vous pouvez copier/coller des keyframes. Dans l'exemple, nous allons copier les 2 derniers keyframes et les coller vers la fin de la couche N.ai. Vous utiliserez alors l'assistant de keyframes pour inverser l'ordre des keyframes.

Dans la time layout, sélectionnez le scale keyframe de 3:00 pour N.ai et appuyer sur shift et sélectionner la dernière keyframe à 4:10 puis choisir Edit>Copy.

Déplacer le marker de temps (time-marker) à 10:00 et choisir Edit>Paste. Les 2 keyframes sont collées à 10:00 et 11:10. Notez que la couche N.ai est en scale à 200% à 10:00.

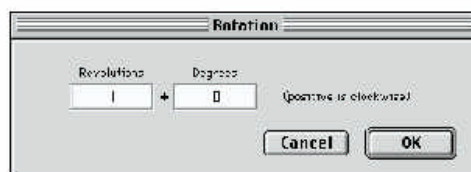
Les 2 dernières Keyframes étant toujours sélectionnées, choisissez Layer>Keyframe Assistant>Time Reverse Keyframes. Notez que la couche N.ai est maintenant à 0% à 10:00 et 200% à 11:10 car vous venez d'inverser les valeurs des 2 keyframes.

En pressant la barre espace vous pouvez visualiser l'effet.

Rotation d'une couche :

Dans la fenêtre Time Layout, vérifier que N.ai est toujours sélectionné, appuyer sur R pour ouvrir les propriétés de rotation.

Placer le time marker au début de la composition et cliquer sur le rotation stopwatch pour placer la première keyframe avec une valeur de rotation de 0.

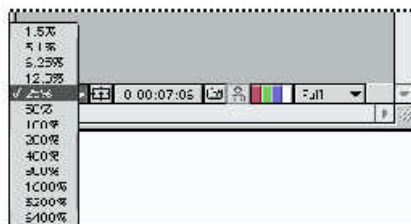


Déplacer le current time marker à 3:00 et cliquer sur la valeur de la rotation pour ouvrir une boîte de dialogue. Donner la valeur 1 pour Révolutions puis Ok. Visualiser l'effet en cliquant sur barre espace.

Créer un déplacement d'images :

Vous pouvez créer un déplacement d'image en déplaçant une couche sur la fenêtre de composition.

Vous définissez simplement des points de déplacement et After Effects procédera par interpolation pour le déplacement en lignes droites, en courbes ou les deux.



Exemple : (nous travaillons toujours sur l'exemple précédent)

Placer le temps courant sur 4:00

Faire glisser M.psd sur la fenêtre Time layout. Il apparaîtra automatiquement en premier (en haut).

Notez que cette couche commence à 4s.

Dans la fenêtre de composition, sélectionner un zoom de 25% pour augmenter la zone d'observation.

Vous pouvez déplacer une couche n'importe où dans la fenêtre de composition mais seule la zone d'image centrale sera affichée dans votre film final. Nous allons commencer par placer la couche (layout) M.psd à l'extérieur puis on recentrera graduellement la couche pour la rendre visible.

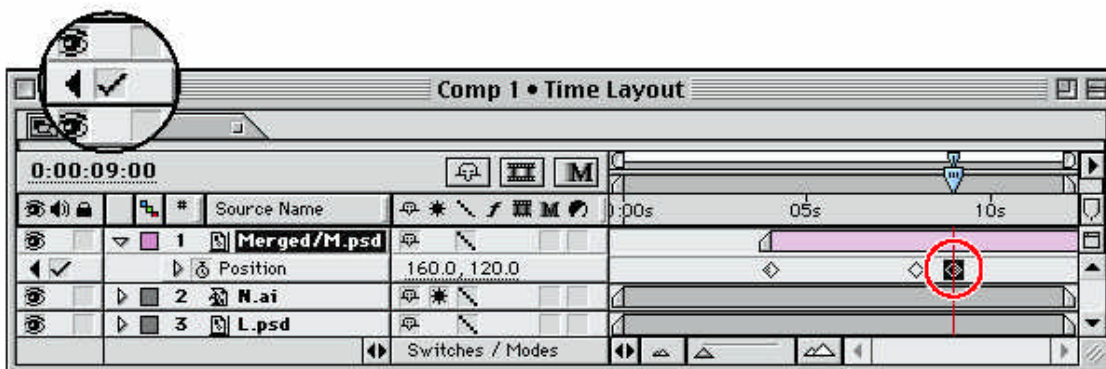
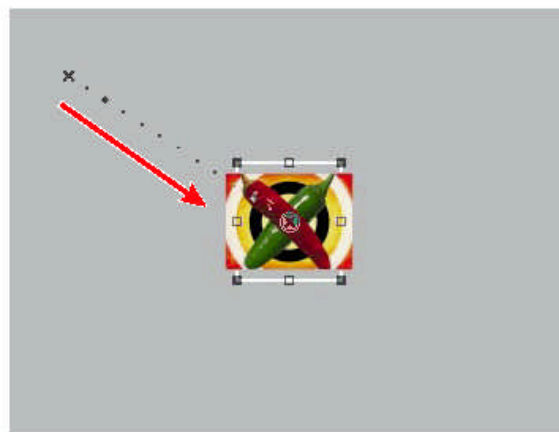
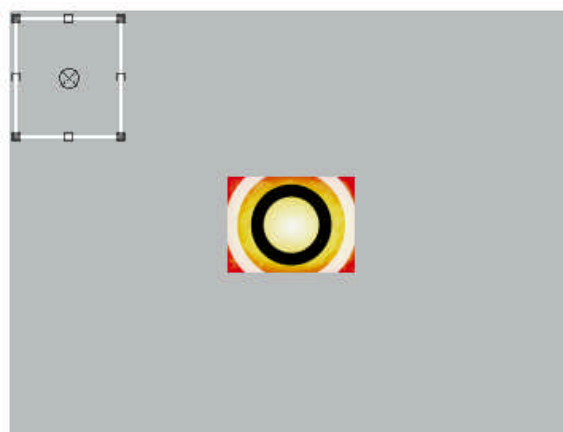
Pour cela déplacer M.psd en haut et à gauche de la fenêtre de composition, en dehors de la zone d'image visible.

Dans la fenêtre Time Layout, select Merged/M.psd et appuyer sur P pour définir précisément la position. Cliquer le stopwatch pour définir la première keyframe.

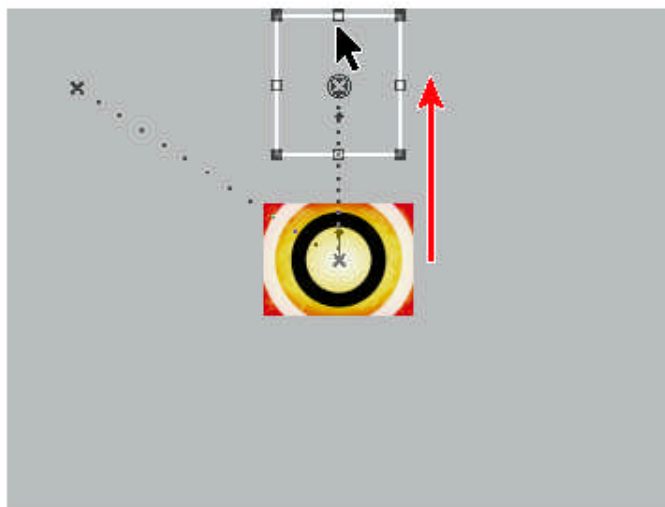
Placer le temps courant sur 8:00 et déplacer M.psd au centre. (la position est indiquée dans la fenêtre time layout, elle est de 160 et 120 pour le centrage parfait).

Placer le temps courant sur 9:00, et créer une keyframe à la même position.

Cela permettra de maintenir la position pendant 1s.



Placer le temps courant sur 10:00 et déplacer M.psd tout en haut de la fenêtre de composition.



Pour se déplacer bien droit vers le haut, appuyer sur shift tout en déplaçant la souris (la position exact sera : 160 , - 240). Dans la fenêtre de composition, sélectionner un zoom de 100% pour revenir à la zone d'observation. Appuyer sur home pour placer le temps courant sur 0:00 puis Visualiser votre effet avec la barre espace.

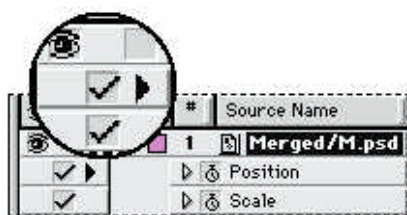


Synchroniser des animations :

Sélectionner M.psd dans la fenêtre time layout, appuyer sur la lettre I pour déplacer le time marker au début de la couche qui est appelée In Point (point d'entrée).

Appuyer sur Shift S pour ouvrir les propriétés d'échelle (Scale). Quand vous appuyez sur shift avec S (ou autre touche de propriété), les autres propriétés déjà ouvertes restent ouvertes.

Cliquer le stopwatch pour définir la première keyframe à la valeur de scale par défaut = 100.



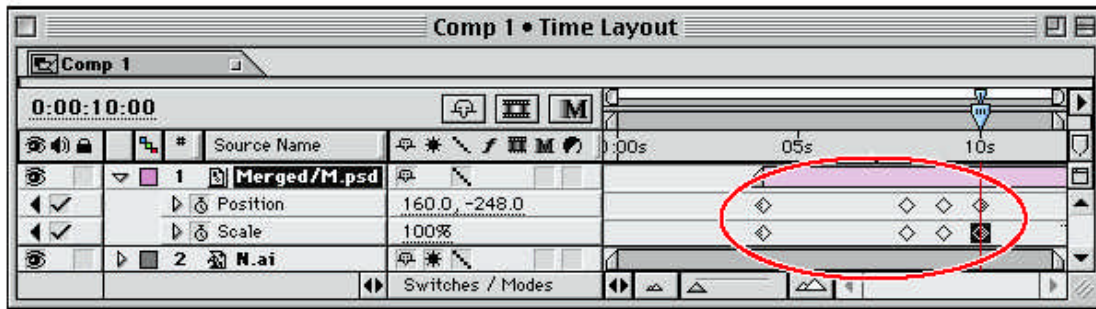
Vous pouvez facilement sauter de keyframe en keyframe (par rapport à celle créer pour la position) pour modifier l'échelle :

Cliquer le triangle de droite (right facing position) pour déplacer le time marker automatiquement sur la keyframe suivante (8:00).

Changez le scale à 55, pour créer un nouveau keyframe de dimension à 8:00.

Cliquer de nouveau le right facing position pour déplacer le time marker automatiquement sur la keyframe suivante (9:00) et cliquer le scale keyframe pour créer une scale keyframe identique à la précédente.

Cliquer de nouveau le right facing position pour déplacer le time marker automatiquement



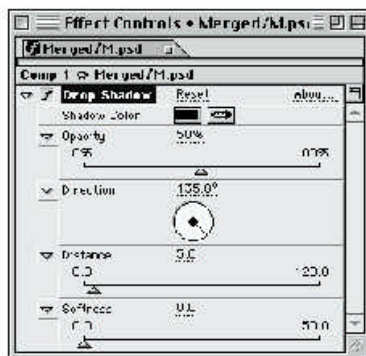
sur la keyframe suivante (10:00) et cliquer le scale keyframe pour créer une scale keyframe de 100.

Appliquer un effet Drop Shadow :

Voici comment appliquer un effet de drop shadow (ombre) à M.psd et synchroniser ce dernier avec l'échelle et la position d'animation. Pour que le drop shadow soit plus réaliste qu'un pepper drop (sans ombre) au centre de l'image, vous allez changer les valeurs over time pour l'opacité (opacity), la distance et le softness.

Sélectionner M.psd dans la fenêtre time layout, appuyer sur la lettre I pour déplacer le time marker sur le In Point 4:00.

Sélectionner Effect>Perspective>Drop shadow. La fenêtre de contrôle d'effet apparaît avec le drop shadow controls.



Vous pouvez essayer différentes valeurs pour paramétrer l'ombre.

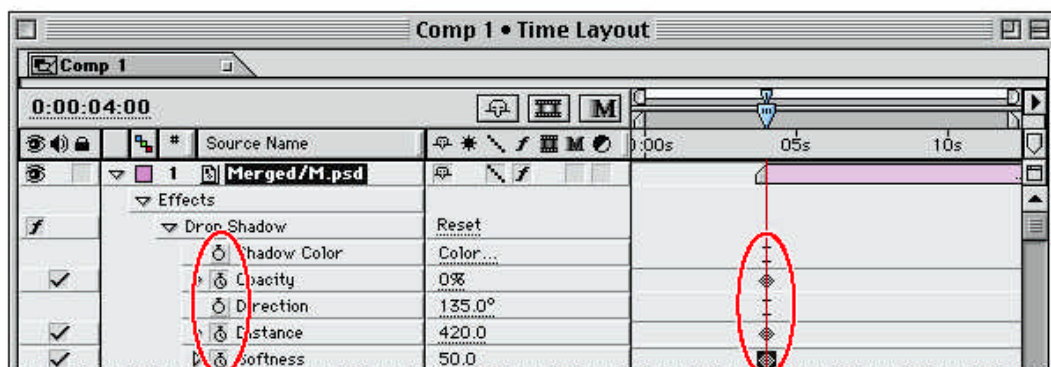
Visualiser votre effet avec la barre espace.

Refermer la boîte effect controls.

Vous allez placer les valeurs de Drop Shadow dans la fenêtre time layout :

Sélectionner M.psd dans la fenêtre time layout, appuyer sur la lettre E pour ouvrir les propriétés d'effets.

Cliquer sur le triangle Drop shadow pour ouvrir ces propriétés.



Entrer les valeurs suivantes : Opacity = 0, Distance = 420, Softness = 50
Cliquez les stopwatch de chaque paramètre pour définir la première keyframe.

Nous allons nous déplacer sur chaque keyframe de position et de scale pour définir les paramètres de l'effet sur ces keyframes :

Cliquez le right facing position pour déplacer le time marker automatiquement sur la keyframe suivante (8:00) et entrez les valeurs suivantes : Opacity = 45, Distance = 20, Softness = 20

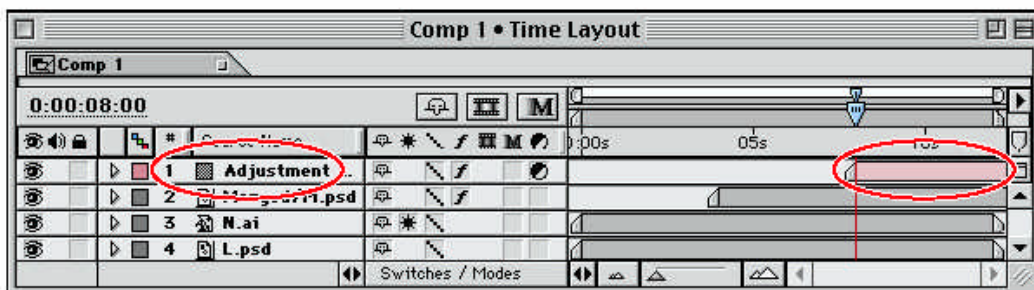
Cliquez le right facing position pour déplacer le time marker automatiquement sur la keyframe suivante (9:00) et entrez les valeurs suivantes : Opacity = 45, Distance = 20, Softness = 20

Cliquez le right facing position pour déplacer le time marker automatiquement sur la keyframe suivante (10:00) et entrez les valeurs suivantes : Opacity = 0, Distance = 225, Softness = 50

Ajouter une couche d'ajustement :

Une couche d'ajustement (adjustment layer) est une couche solide permettant d'appliquer plusieurs effets.

Les effets s'appliqueront ainsi à toutes les couches de la fenêtre time layout. Vous pouvez également convertir une footage layer en adjustment layer.



Dans l'exemple suivant vous allez créer une nouvelle adjustment layer sur laquelle vous appliquerez un effet 3D pour permuter toutes les couches simultanément :

Placer le temps courant sur 8:00, sélectionner Layer>New adjustment layer. La couche Adjustment Layer 1 apparaît en haut dans la fenêtre time layout. À partir de ce temps courant, cette couche modifiera toutes les autres couches.

Sélectionner la couche d'ajustement puis sélectionner Effect>Perspective>basic 3D.

Vous allez placer les valeurs de basic 3D dans la fenêtre time layout :

Sélectionner Adjustment Layer dans la fenêtre time layout, appuyer sur la lettre E pour ouvrir les propriétés d'effets. Cliquez sur le triangle de basic 3D pour ouvrir ces propriétés.

Vous aller régler les paramètres pour que toutes couches tournent en sens inverse d'une révolution :

Au temps courant 8:00, entrer la valeur suivante : Tilt = 0

Cliquer le stopwatch de tilt pour définir la première keyframe.

Au temps courant 9:00, entrer la valeur suivante : Tilt = -1

Cliquer le stopwatch de tilt pour définir la première keyframe.

Refermer les expansions en basculant les triangles de façon à ne plus visualiser les propriétés.



Visualiser votre effet avec la barre espace.

Rassembler des compositions (Nesting compositions) :

Vous pouvez organiser votre projet pour créer des effets multiples composés en rassemblant plusieurs compositions. Nesting est un procédé permettant d'utiliser des compositions dans une autre composition.

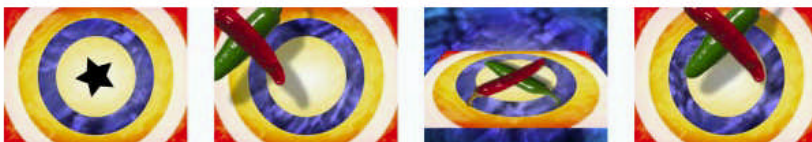
Le Nesting peut vous aider à organiser et à regrouper des couches et permet de gagner du temps en appliquant ces propriétés à plusieurs couches en une fois.

Vous allez dans cet déplacer (Nest) la Comp 1 dans une nouvelle composition. Ce procédé permettra d'ajouter une nouvelle couche derrière toutes les couches de la comp 1, cela permettra aussi à cette nouvelle couche de ne plus être affectée par l'adjustment layer. Dans cet exemple, toutes les couches de comp 1 seront permutées simultanément et la couche de la nouvelle composition restera en place derrière les autres couches :

Sélectionner Composition>New composition, conserver tous les paramètres et cliquer Ok
Noté que comp 2 ouvre une nouvelle fenêtre dans la time layout, vous pouvez passer de Comp 1 à Comp 2 en cliquant simplement sur le bouton correspondant.

Déplacer O.mov de la fenêtre projet vers la time layout.

Déplacer comp 1 de la fenêtre projet vers la time layout.



Visualiser votre effet avec la barre espace.

Utiliser la RAM pour prévisualiser : 128 MO ne seront pas de trop

Vous avez remarqué que parfois les temps de calcul reste important, vous pouvez utiliser la RAM Pour la preview en cliquant le RAM preview button dans la Time Controls palette (ou presser la touche 0 du pavé numérique).



Ajouter de l'audio :

Placer le temps courant sur 0:00 et faites glisser P.aif de la fenêtre projet vers la time layout.
Appuyer sur period (.) sur le clavier numérique pour écouter le fichier audio.
Vous pouvez également visualiser l'audio et la vidéo en lançant le preview en RAM.

Les fichiers d'exemples sont repris du tutorial en version anglaise d'Adobe Première.
Espérant que ce petit document vous aura aidé dans l'utilisation de ce sympathique logiciel.