

After Effects CC

FICHES MÉMOIRE

La plupart des commentaires sont issus de différentes sources en libre consultation et de mon expérience personnelle en tant que graphiste, web-designer & motion designer.

Merci à Mattrunks, Wikipédia & Adobe.

Le Motion Design :

C'est une forme d'art graphique basé sur le mouvement. On le retrouve dans le cinéma, la télévision, les clips, la publicité, le Web, le dessin animé ou encore les films d'animation. Il implique d'utiliser le mouvement comme principal outil graphique et artistique. Un motion design peut être réalisé à partir d'images, de vidéos, de stopmotion, de 3d, d'illustration...

Michael Betancourt, théoricien du cinéma et animateur : «À la différence du mouvement du monde réel qui est physiquement éminent, le mouvement que nous voyons dans les films et dans les autres techniques d'animation résulte entièrement de la perception humaine. Ce mouvement n'existe pas en dehors de notre perception.»

Liens utiles & autoformation :

[Adobe TV After Effects](#)

[mattrunks.com](#)

[videocopilot.net](#)

[tutsplus.com](#)

FICHES MÉMOIRE AFTER EFFECTS CC

Les Pionniers

- Chronophotographie inventée par Étienne Jules Marey puis perfectionné par Eadweard Muybridge consistait en une succession de photos.
- Kinétographe et kinétoscope inventé par Thomas Edison après avoir rencontré Eadweard Muybridge. C'est l'invention de la première caméra avec bobine (18/s) et de l'appareil permettant de visionner de courts films appelés « vues ».

Saul Bass, graphiste américain

Ocean's Eleven (1960)

It's a Mad Mad Mad Mad World (1963)

Maurice Binder, graphiste américain

Les génériques de films de Maurice Binder

Dr. No - James Bond (1963)

Exemples actuels :

Hocus Pocus - Hip Hop ? (2005)

Justice - D.A.N.C.E. (2007)

TODOR & PETRU by CRGR (2010)

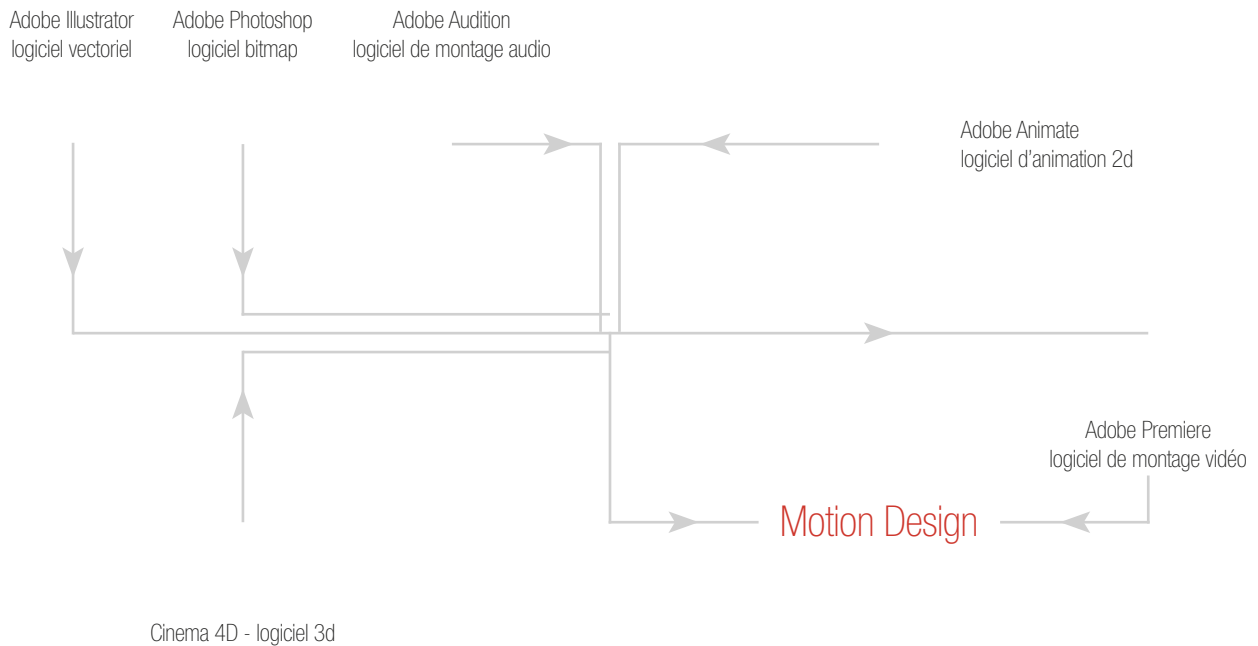
Dope D.O.D. - What happened (2011)

Casseurs Flowters - Bloqué (2013)

BONAPARTE - ME SO SELFIE (2014)

FICHES MÉMOIRE AFTER EFFECTS CC

Les principaux logiciels pour le Motion Design (orienté Adobe) :



Les termes à connaître en Motion Design :

Frame : correspond à une image au sein de la séquence vidéo.

Cadence : nombre d'images (frames) par seconde. Aujourd'hui le cinéma utilise une cadence de 24 images/seconde et la télévision européenne, 25 images/seconde.

Compositing : c'est le fait de réaliser des effets spéciaux, des trucages, des intégrations 3d, des effets sonores... Au sein d'une production vidéo.

Tracking : c'est l'analyse des mouvements de la caméra afin d'appliquer les mêmes mouvements à des calques.

Rotoscopie (infographie) : consiste à détourer certains éléments image par image d'un film numérisé. Ceci dans le but d'être par la suite modifié, transformé, dupliqué ou supprimé afin de correspondre au montage recherché.

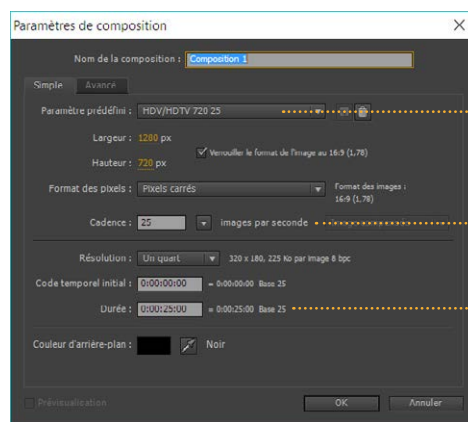
Les 3 grandes règles du Motion Design :

- Raconter une histoire (établir un scénario) •
- Tout est une histoire de rythme (caler son animation sur un rythme défini) •
- Le mouvement (définir la vitesse des animations) •

FICHES MÉMOIRE AFTER EFFECTS CC

Les compositions, formats & calques :

Dans After Effects, une composition est la pièce maîtresse. C'est un dossier virtuel à la taille de la vidéo désirée dans lequel on va pouvoir empiler tous types de médias (vidéos, images, textes, objets graphiques...). Vous pouvez également posséder plusieurs compositions par projet et il est également possible de les encapsuler.



Choix du format vidéo par un paramètre prédéfini

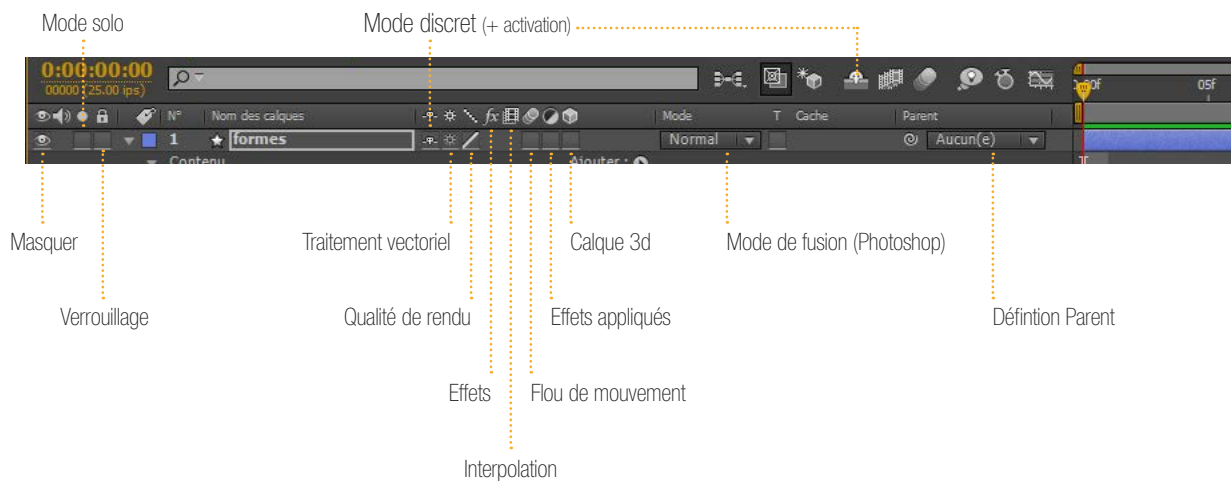
Choix de la Cadence

Limite de la durée de la composition.

HDV (High Definition Video) : 1440x1080 pixels (une interpolation numérique permet de restituer les 1920x1080 pixels) voir [Activer/Désactiver la correction du format des pixels].

HDTV (High Definition Television) : évolution de la SD (Standard Definition), elle nécessite une définition de l'image vidéo supérieure d'un minimum facteur deux par rapport à la SD, d'un minimum de 1280x720 pixels.

HDTV 1080 25 : format « passe partout » pour une réalisation haute définition.



FICHES MÉMOIRE AFTER EFFECTS CC

Raccourcis clavier usuels

Actions courantes

[clic droit]	Options usuelles en fonction du pointeur souris
[molette]	Zoom dans la fenêtre Composition
)	Avec pointeur souris, met un panneau en plein écran
[espace]	Lecture de la composition ou du métrage en cours
[0] x2 (numérique)	Prévisualisation RAM
[maj]+flèche clavier	Augmentation ou diminution des unités x10
[Ctrl]+I	Importer un fichier
[entrée]	En pointant, permet de renommer un élément
[Ctrl]+[maj]+H	Afficher les contrôles du calque
[Ctrl]+N	Nouvelle composition
[Ctrl]+K	Paramètre de composition
[Ctrl]+D	Copier l'élément (source(s), composition(s), solide(s), ...)

Calques

[Ctrl]+[maj]+[alt]+T	Nouveau Calque Texte
[Ctrl]+Y	Nouveau Calque Solide
[Ctrl]+[maj]+Y	Paramètre du Solide
[Ctrl]+[maj]+[alt]+Y	Nouveau Calque Objet Nul
[Ctrl]+[alt]+Y	Nouveau Calque d'Effets
[Ctrl]+[maj]+C	Convertir un Calque en Composition

FICHES MÉMOIRE AFTER EFFECTS CC

Calques, Options de Transformation (à réaliser sur le calque)

P	Position
R	Rotation
T	Transparence (Opacité)
S	Échelle (Scale)
A	Points d'ancrage
Y	Modification manuel du Point d'ancrage
[maj]+propriété	Ajoute/supprime la propriété désiré
UU	Faire apparaître les propriétés modifiées
M	Affiche le Masque en cours
MM	Affiche tous les Masques
L	Affiche successivement les propriétés sonores

Fenêtre montage

[alt]+molette	Zoom dans la fenêtre Montage (Timeline)
[maj]+molette	Déplacement latéral dans la fenêtre Montage
[Ctrl]+[«] / [»]	Déplacement frame par frame
[Ctrl]+[maj]+[«] / [»]	Déplacement de 10 frames
I	Déplacement au début du Calque
[0]	Déplacement à la fin du Calque
[Ctrl]+Clic	Sur image clef, linéaire/bésiers
B+tête de lecture	Permet d'adapter la zone de travail en entrée
N+tête de lecture	Permet d'adapter la zone de travail en sortie
[alt]+images clefs	Déplace de façons proportionnelles les images clefs sélectionnées
[alt]+>	Déplace les images clefs frame par frame.
[maj]+[alt]+>	Déplace les images clefs frame x10
[Ctrl]+M	File d'attente de rendu