

# ANIMATION

## LES CLEFS D'ANIMATION

Une image clef sert à mémoriser la valeur d'un paramètre à un instant donné. After Effects se charge ensuite de calculer les valeurs qui se situent entre deux images clefs, c'est ce qu'on appelle l'interpolation.

Lorsque l'on veut créer des images clefs, on commence par cliquer sur le **chronomètre** à gauche du nom du paramètre que l'on veut animer. Les images clefs sont représentées par des losanges jaunes dans la timeline.



En bougeant votre curseur dans votre timeline et en modifiant vos paramètres vous verrez que de nouvelles images clefs seront créées.

Pour créer une image clef sans avoir à modifier les options des paramètres, il suffit de cliquer sur le losange « creux » à gauche des paramètres.



Les flèches à gauche et à droite du losange permettent de naviguer dans la timeline d'image clef en image clef.

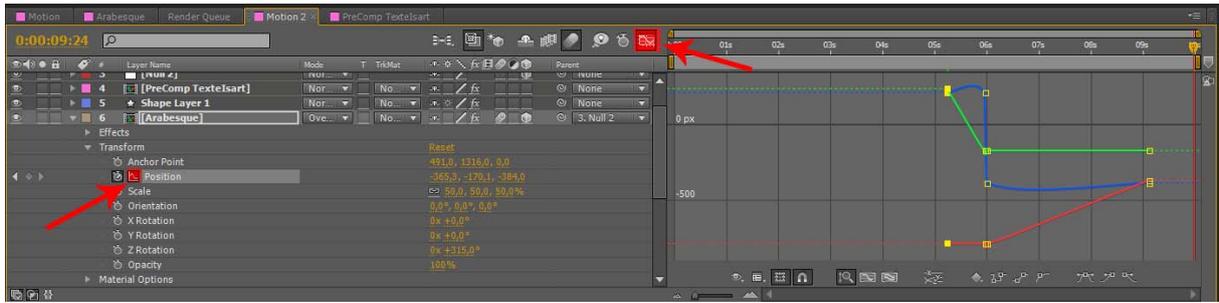
Désactiver un chronomètre sur lequel il y a des images clefs efface toutes les images.

### ► Interpolation des images clefs

Pour comprendre ce qu'est l'interpolation des images clef, il faut regarder la représentation graphique de la variation du paramètre en fonction du temps, sous forme de graphique.

Dans la timeline, cliquez sur le graphique à côté du chronomètre du paramètre que vous animez, ainsi que sur la grosse icône graphique et vous allez voir apparaître un graphique.

# Cours de Cécile COSTE-FLORET



Par défaut, vous verrez apparaître une courbe anguleuse.

Comme dans tous les logiciels d'animation il est possible de lisser la courbe pour cela il suffit de faire un clic droit sur le losange jaune et choisir **Keyframe Interpolation**, ou alors de faire un F9 sur la clef sélectionnée, la clef change alors de forme :

-  Clef linéaire
-  Clef de bézier (en cliquant sur F9)

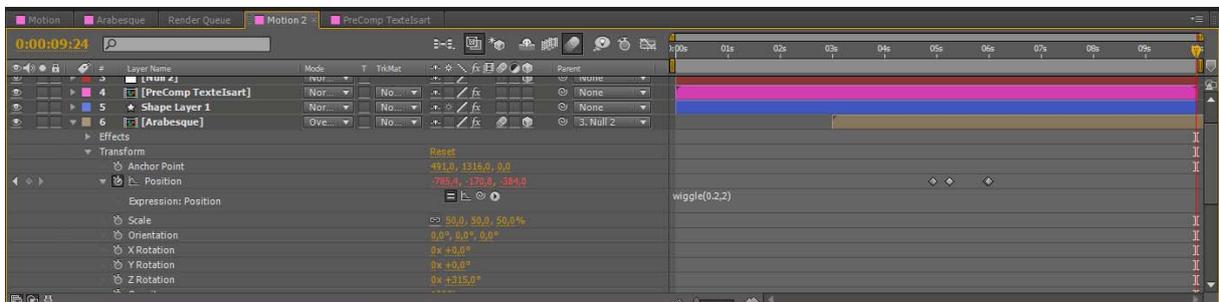
Pour annuler l'action de la touche F9 faire un CTRL + Clic gauche sur la clef.

## Les expressions

Une expression c'est une petite équation qui va permettre de gérer une animation sans positionner d'image clef.

Tout d'abord, une expression est toujours contenue dans un paramètre. Pour ajouter une expression sur un paramètre, il suffit de cliquer sur le **chronomètre** (comme pour activer le mode clé) tout en appuyant sur **Alt**.

Les valeurs du paramètre deviennent rouge (elles sont bloquées, on ne pourra plus les changer manuellement) et 3 boutons et un champ apparaissent, c'est dans ce champ que l'on écrit le code :



- Le bouton graph permet d'afficher le graphique
- le bouton escargot s'utilise par glisser-déplacer, il permet de sélectionner n'importe quelle propriété et d'écrire l'équation correspondante dans le champ expression.

## Cours de Cécile COSTE-FLORET

- Exemple : Si vous le faites glisser sur le paramètre rotation par exemple, il va écrire dans le champ des expressions :

```
temp = rotation;
```

Ici, temp est une variable, et cette variable contient l'angle de rotation du calque en cours.

## Le rendu

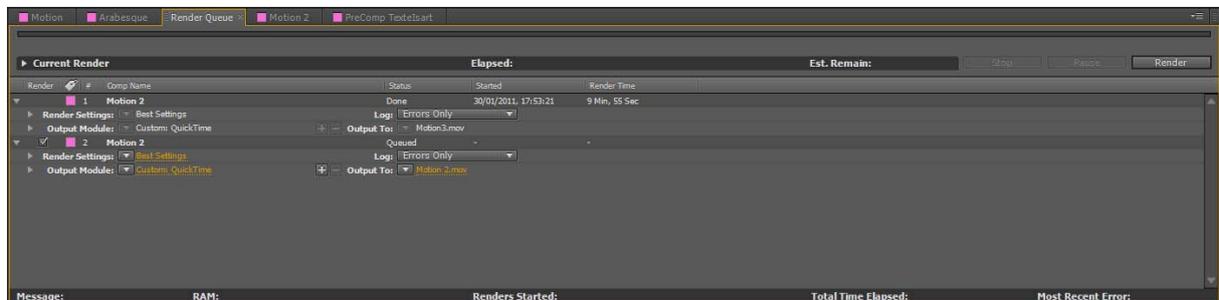
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, pour exporter sa vidéo on ne va pas dans fichier/exporter.

Ce menu ne vous servira presque jamais, il sert essentiellement à exporter des vidéos en .format flash, mais After Effects n'est pas le meilleur logiciel disponible sur le marché pour cet export.

### ► File d'attente

Pour faire un rendu on sélectionne dans la timeline la composition que l'on veut rendre, puis dans le menu on clique sur **Composition/Make Movie (Ctrl+M)**

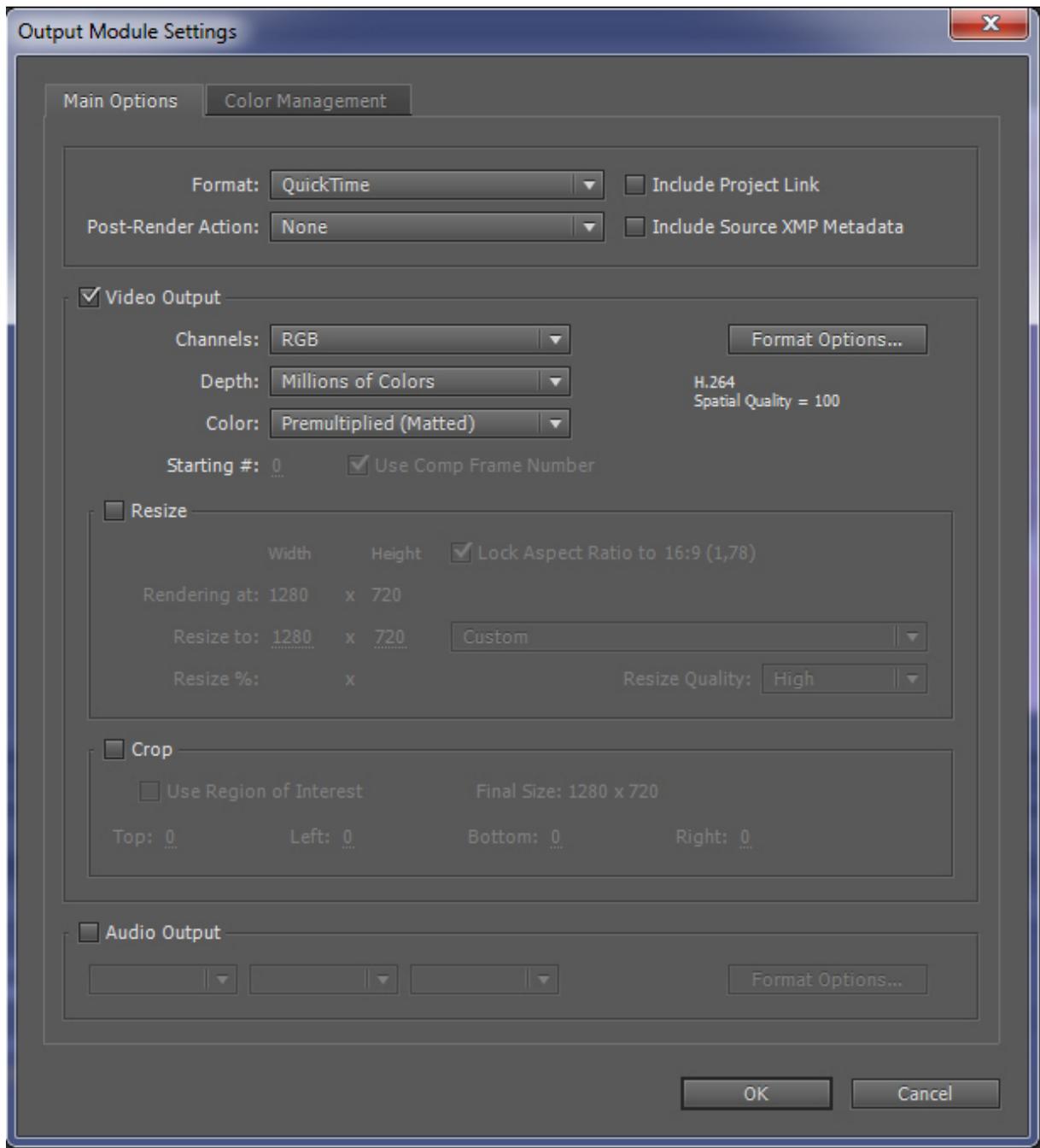
Un nouvel onglet s'ouvre dans la timeline :



Ce panneau, la file d'attente de rendu, permet d'ajouter plusieurs compositions en attente de rendu. Quand vous cliquerez sur le bouton **Render**, After Effects exportera tout ce qui se trouve dans la file d'attente.

Il y a 2 paramètres qui nous intéressent ici : la **destination** et le **module de sortie**.

- La destination : il s'agit simplement de l'emplacement où sera enregistré votre vidéo.
- Le module de sortie : il permet de sélectionner le format dans lequel sera rendue votre composition.



Il est divisé en 3 parties :

- **Format** : On choisi un format un vidéo ou une séquence d'image (en effet cette dernière peut s'avérer utile pour conserver une couche alpha et réimporter le tout dans un autre logiciel de post-production)
- **Video Output** : à paramétrer en fonction des codecs installés sur la machine
- **Audio Output** : pareil que le flux vidéo.