

INTERFACE GRAPHIQUE D'AFTER EFFECTS

PRESENTATION DE L'INTERFACE



L'interface d'After Effects est composée de **panneaux** (ou palettes).
Chaque panneau a un rôle bien défini.

Chutier :	C'est ici que sont classés tous vos fichiers importés (photos, vidéos, musiques, images 3D...) et créés (compositions, solides, formes vectorielles...).
Vue :	C'est ici que l'on peut visualiser des éléments (images, compos...)
Navigation :	C'est ici que se trouvent les options de lecture de vidéo et de prévisualisation
Timeline :	C'est ici que l'on peut gérer l'empilement des calques (comme dans Photoshop), leur position dans le temps et leurs animations.
Outils :	C'est ici que se trouve des outils pour manipuler vos éléments dans le panneau Vue.
Presets :	C'est ici que se trouve les paramètres prédéfinis, les effets... du logiciel

Cours de Cécile COSTE-FLORET

Vous trouvez dans l'exemple ci-dessus les panneaux qui sont le plus souvent utilisés, en effet il en existe bien d'autres que l'on peut afficher ou non au gré de ses besoins en allant dans le menu **Windows**.

OUTILS

Voici les principales fonctions des outils :

Sélection :		Outil qui sert un peu à tout (Sélectionner, déplacer...).
Main :		Outil qui permet de déplacer la vue (dans la pratique on utilise plutôt le raccourci barre d'espace).
Loupe :		Outil qui permet de zoomer/dézoomer dans la vue (dans la pratique on utilise plutôt la molette)
Rotation :		Outil qui permet d'effectuer la rotation d'objet
Caméra :		Outil qui permet de gérer les mouvements de caméra
Point de Pivot :		Outil qui permet de déplacer le point de pivot
Calque de forme :		Outil qui permet de créer des formes de base (rectangle, rond, étoile...)
Plume :		Outil qui sert à créer et modifier des masques ou des courbes.
Texte :		Outil qui permet de créer du texte.
Pinceau :		Outil qui permet de peindre
Tampon :		Outil qui permet la duplication de texture
Gomme :		Outil qui sert à effacer de la peinture
Roto Pinceau :		Outil qui permet de réaliser des détourages automatiques
Marionnette (Puppet Pin) :		Outil qui sert à définir les articulations d'une marionnette

Certains outils possèdent des modes secondaires. On le voit au **petit triangle blanc** en bas à droite de l'icône. (ex : outils Caméra, Plumes, Texte...)

Pour sélectionner un mode secondaire, il suffit de maintenir le clic sur l'outil en question pendant 2 secondes.

COMPOSITION

Dans After Effects, tout ce que vous ferez, vous le ferez dans une composition, plus communément appelée « compo ».

Cours de Cécile COSTE-FLORET

Une composition est une vidéo composée de plusieurs éléments (images 3D, photos, clips vidéo, textes, sons...)

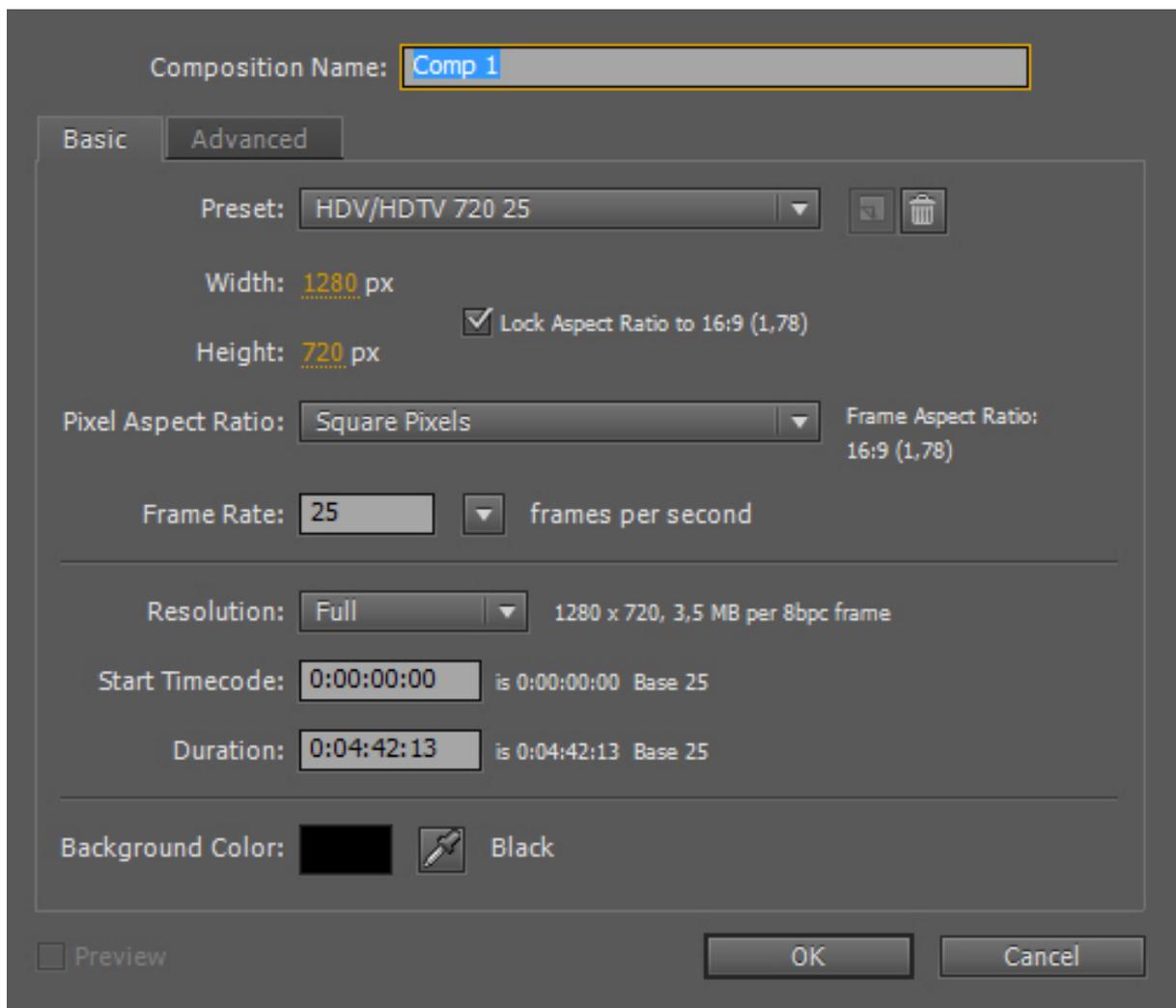
Avant de commencer à travailler sur ces différents éléments, il faut définir les propriétés de cette vidéo :

- Résolution (largeur / hauteur)
- Cadence (en FPS = frame per second)
- Durée
- Couleur de fond...

Pour créer une nouvelle composition il y a 4 solutions :

- Menu / **Composition** et cliquez sur **Nouvelle composition (Ctrl+N)**
- **(Ctrl+N) Nouvelle composition**
- **Clic Droit** dans le chutier / **Nouvelle composition**
- **Icône pellicule**  dans le chutier

Vous verrez alors apparaître la fenêtre qui va vous permettre de paramétrer votre composition.



Cours de Cécile COSTE-FLORET

Elle vous permet de définir la résolution, la cadence d'image, le format des pixels et la durée. Le reste ne nous intéresse pas pour le moment.

Une fois vos paramètres définis et validés vous verrez apparaitre un rectangle noir dans la vue et votre composition dans la timeline.

Il est aussi possible de créer une compo en faisant un drag'n drop d'un élément dans la vue.

LES CALQUES

Les **calques** sont la base du fonctionnement d'After Effects. Votre composition sera composée de différents calques.

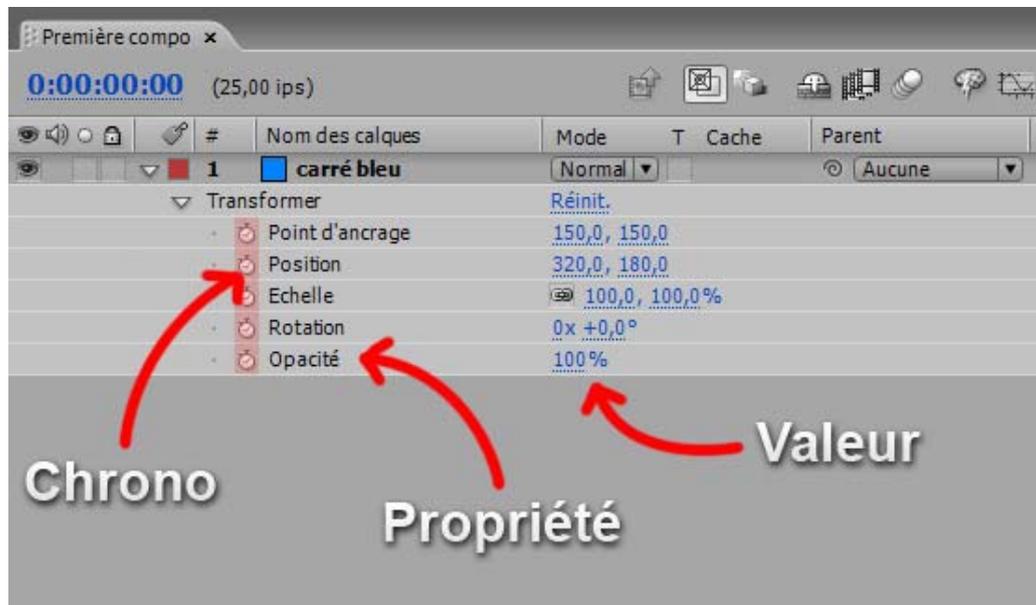
Il existe différents types de calques :

Texte	Contient du texte.
Solide	Ce sont des rectangles de couleur que l'on crée avec Ctrl+Y .
Lumière	Eclaire la scène.
Caméra	Point d'observation de la scène, permet de travailler dans un univers 3D.
Objet nul	Ces calques sont invisibles, ils peuvent servir de pivot pour d'autre calque (on s'en sert assez régulièrement pour les cameras), on s'en sert aussi dans des utilisations plutôt avancées comme les expressions.
Calque de forme	Contient des formes géométriques créées par l' outil plume .
Calque d'effet	Permet d'appliquer un effet à un ensemble de calque qui se situe en dessous de lui.
Fichier Importé	Ca peut être une vidéo, une image, une musique, un fichier Photoshop ou illustration... On importe ces fichiers en appuyant sur Ctrl+I .

► Les propriétés des calques

Chaque calque est doté de propriétés.

Pour voir tous les propriétés d'un calque, il faut cliquer sur le petit triangle blanc à gauche du nom du calque dans la **timeline** :



La valeur de ces propriétés sont ajustables à l'aide du clavier ou de la souris.

Le petit **chron** signifie que la propriété est animable. C'est lui qui vous permettra de créer des clefs d'animations et d'animer les paramètres et les effets de vos différents projets.

► Mode de fusion

A côté du nom des calques se trouvent les différents modes de fusion (les mêmes que dans Photoshop) qui permettent de définir la manière dont 2 calques superposés vont interagir entre eux.

LES MASQUES

Ils fonctionnent avec des courbes de **Bézier** comme dans Illustrator.

Deux d'outils permettent de créer des masques, avec chacun leurs différentes options :

PLUME

▪		Outil Plume	G
		Outil Ajouter un sommet	G
		Outil Supprimer un sommet	G
		Outil Conversion de sommet	G

FORME

▪		Outil Rectangle	Q
		Outil Rectangle arrondi	Q
		Outil Ellipse	Q
		Outil Polygone	Q
		Outil Etoile	Q

Par défaut, la plume nous crée des lignes droites, pour créer des tangentes (et ainsi courber les lignes du masques) il faut cliquer-glisser au moment de la création des points

► Les propriétés des calques

Lors de la création d'un masque, une ligne **Masque1** apparaît dans les propriétés du calque.

Par défaut, **Masque1** est en mode **Addition**, mais vous pouvez très bien le changer en fonction de l'effet désiré.

- Les différents modes :
 - Mode addition : seul ce qui est à l'intérieur du masque est affiché.
 - Mode soustraction : seul ce qui est à l'extérieur du masque est affiché.

- Le contour progressif :

Le contour progressif permet de créer un flou sur le contour du masque.

- L'opacité de masque :

Pour jouer sur la transparence du masque

- L'expansion de masque :

Pour dilater/réduire le masque

► Calques de forme

L'outil plume ne sert pas qu'à créer des masques sur des calques existants, il peut aussi s'utiliser avec des calques de forme.

Si aucun calque n'est sélectionné dans la timeline et que vous utilisez l'outil plume pour créer une forme, un nouveau calque va être automatiquement créé par After Effects, c'est un calque de forme.

LES EFFETS

Les effets sont des opérations qui permettent de changer l'aspect d'un calque

Il existe de nombreux effets, dans le menu **Effects** et sous la forme de **plugins**.

LES OUTILS DE LA PALETTE VUE



1 – Cet outil permet de bloquer la composition sur laquelle on souhaite faire sa preview (très pratique lorsque que l'on travaille sur des precomp et que l'on veut voir le résultat dans la composition finale)

2 – Taille de l'affichage de la vue

3 – Affichage des grilles de sécurité ou des grilles de repérage

4 – Affichage ou non des contours des masques

5 – Timecode (numéro de l'image affichée dans la vue)

6 – Cet outil permet de capturer une image fixe dans notre composition

7 – Cet outil permet de comparer la capture (faite avec l'outil précédent) et la nouvelle image sur laquelle on se trouve

8 – Cet outil permet d'afficher les canaux de couleur ou le canal alpha

9 – Cet outil permet de choisir la qualité d'affichage de la vue

10 – Cet outil créer un masque qui permet d'afficher seulement une partie (région) de la vue

11 – Cet outil permet de basculer entre la couleur du fond et les traditionnels carrés gris et blanc d'Adobe pour signifier la transparence.

12 – Cet outil nous permet de choisir la vue (caméra, top, left, right...) que l'on souhaite afficher dans la Vue.

13 – Cet outil permet de fractionner la fenêtre de Vue pour avoir plusieurs vues affichées en même temps

14 – Cet outil permet, lorsqu'on travaille avec des pixels non carrés de voir l'affichage en pixel carré (***cet outil ne nous servira pas, car nous travaillerons toujours dans un format de pixel carré***)

15 – Cet outil permet de régler le mode de l’affichage pendant la preview (laisser sur **Adaptive resolution**)

16 – Cet outil sélectionne la timeline ou la fait revenir si vous l’avez fermée.

17 – Cet outil affiche l’arborescence de votre composition sous forme nodale

18 – Cet outil permet la remise à zéro du réglage de l’exposition

19 – Cet outil permet le réglage de l’exposition

LES OUTILS DE LA TIMELINE

► Options d’affichage des paramètres



Ce bouton permet l’affichage des options courantes des calques dans la timeline



Ce bouton permet l’affichage des modes de fusion susceptibles d’être choisis pour les calques



Ce bouton permet l’affichage des options de durée des calques

► Options d’affichage des calques



Cet outil permet d’afficher / masquer le calque

Cours de Cécile COSTE-FLORET



Cet outil permet d'activer/désactiver l'audio



Cet outil permet d'afficher seulement les calques qui ont cette option d'activée



Cet outil permet de verrouiller / déverrouiller le calque



Cet outil permet de masquer / afficher le calque dans la pile (tout en le laissant actif dans la composition) ⇒ mode Timide



Cet outil permet d'afficher le résultat de multiples scales sur un même objet avec un minimum de perte de qualité



Cet outil permet de gérer la qualité de l'affichage de l'anti-aliasing



Cet outil signale si un (ou plusieurs) effet est ou non appliqué sur le calque (permet d'activer / désactiver les appliqués sur le calque)



Cet outil permet de gérer la qualité d'une interpolation temporelle



Cet outil permet d'activer/désactiver le motion blur



Cet outil transforme le calque en un calque d'effet



Cet outil permet de positionner le calque dans l'espace 3D

!! Ces trois outils :  ,  ,  ne fonctionnent qu'associés avec les grosses

icônes de même symbole situées juste au dessus !!

► Options de la Timeline



Permet d'afficher l'arborescence de la composition et de ses precomps



Permet d'activer / désactiver l'Adaptive Degradation : lors de la modification des paramètres d'un calque cela permet d'afficher le wireframe et d'alléger l'affichage

Cours de Cécile COSTE-FLORET



Permet d'activer/désactiver les lumières, ombres et profondeur de champ de la caméra



Permet d'activer / désactiver le **mode Timide** (Cf. page précédente)



Permet d'activer / désactiver le **mode d'Interpolation Temporelle** (Cf. page précédente)



Permet d'activer/désactiver le mode **Motion Blur** (Cf. page précédente)



Permet d'activer la fonction **Brainstorm** qui propose plusieurs solutions



Permet d'activer l'autokey (création automatique) des images clés pour réaliser une animation



Permet l'affichage d'un graphique pour les courbes d'animation