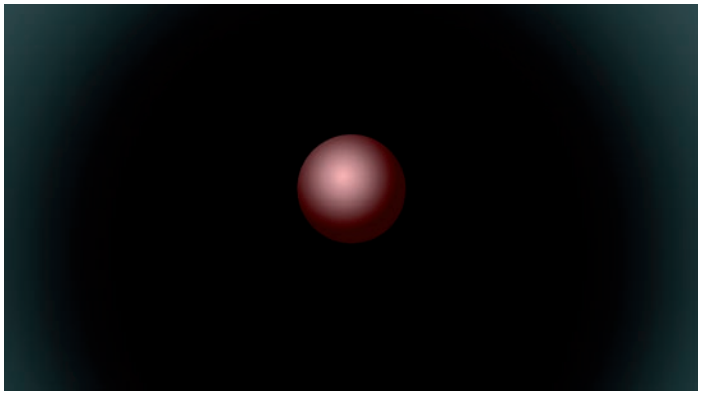
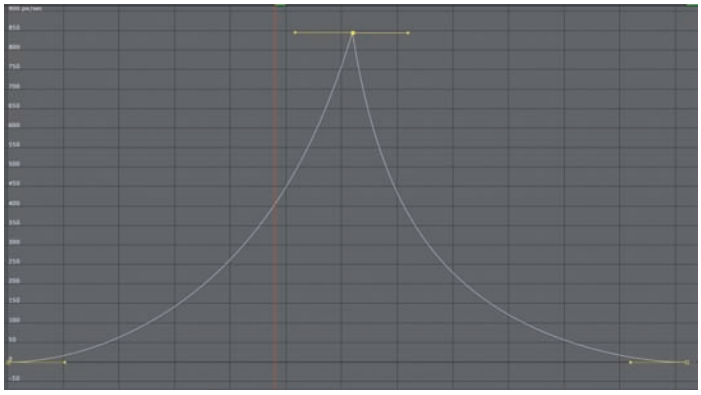
Rebonds de balle

C'EST TELLEMENT TRADITIONNEL EN CLASSE D'ANIMATION que cela s'apparente à du cliché. Mais ça ne change rien au fait que savoir comment une balle rebondit est une expérience extrêmement formatrice.

En tant que débutants dans After Effects, nous avons tous cédé à la facilité des tâches automatisées. Mais cela ne suffit pas. Il nous faut le *nec plus ultra* du contrôle et de la puissance d'animation de l'Éditeur de graphiques.

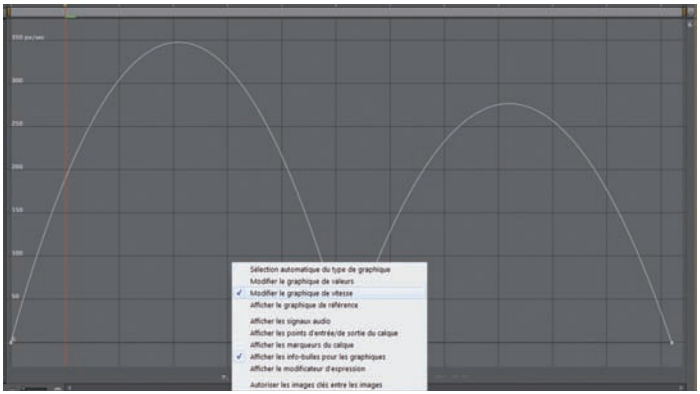


1 Ouvrez la composition *Bouncing Ball START* dans le projet *Bouncing Ball.aep*. Dans la mesure où vous travaillez ici sur de l'animation pointue, j'ai déjà animé la balle faisant un simple rebond. Les images clés sont linéaires. L'animation est particulièrement vilaine.

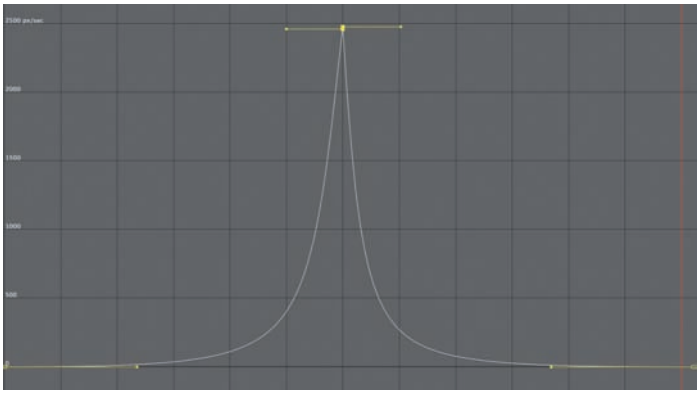


3 Ce graphique représente la vélocité de notre objet. Plus la ligne est haute, plus il se déplace rapidement dans cette image. Plus elle est basse, et plus il va lentement. Ce graphique est complètement faux pour une balle qui rebondit. Vous souhaitez qu'elle démarre lentement quand elle tombe puis qu'elle accélère avant d'être à pleine vitesse au moment où elle touche le sol. Elle ralentit ensuite encore arrivée en haut. Cliquez sur les points centraux et tirez-les vers le haut comme le montre l'illustration.

© 2011 Pearson Education France – L'art du bluff avec After Effects – Chad Perkins



2 Sélectionnez le calque de la balle. Appuyez sur P pour dérouler ses propriétés Position puis cliquez sur le mot Position dans le panneau Montage avant d'appuyer sur la touche F9 afin d'ajouter de la fluidité à ces images clés. Cela ne semble pas faire grand-chose à ce stade mais ça ajoute quelques courbes dans l'Éditeur de graphiques. Cliquez sur le bouton Éditeur de graphiques dans le panneau Montage pour l'ouvrir. Dans le menu Choisir le type de graphique et les options (en bas), veillez à ce que Modifier le graphique de vitesse soit sélectionné.



4 C'est déjà mieux ! Mais pour affiner l'animation, tirez légèrement les poignées extérieures vers l'intérieur. Il vous faut peut-être déplacer un peu plus les points centraux vers le haut pour conserver la forme de la courbe. Notez que votre travail dans cet exercice ne modifie aucune valeur d'image clé à l'exception de la vélocité. La maîtrise de l'animation passe par l'Editeur de graphiques et il est capital que tous les utilisateurs du programme soient à l'aise avec ce que l'on peut faire ici.

ASTUCE

Lorsque vous tirez sur les points de vitesse pour que les choses aillent plus vite, veillez à ce que le graphique se redimensionne automatiquement pour inclure tous les points. Il s'agit d'une fonction très pratique qui, par ailleurs, facilite la création d'une animation un peu trop rapide. Soyez attentif aux valeurs de vitesse (en pixels/seconde) à gauche du graphique.

RACCOURCIS
MAC WIN MIXTE

© 2011 Pearson Education France – L'art du bluff avec After Effects – Chad Perkins

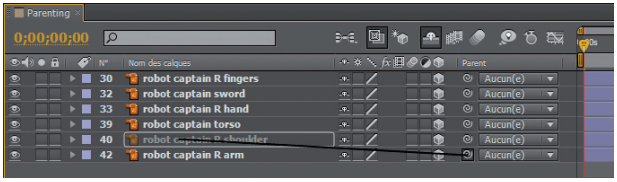
Apparenter

APPARENTER DES CALQUES EST UN MOYEN ORIGINAL DE LES RELIER. Quand des calques sont connectés *via* une relation parentale, vous pouvez animer ou régler l'objet parent et l'objet enfant suit en conséquence. Si c'est pratique dans bien des circonstances, c'est particulièrement utile en animation de personnages.

1 Ouvrez le projet *Parenting.aep* et la composition éponyme. Il s'agit d'une œuvre réalisée par Dan Grady sur Illustrator. Comme elle a été paramétrée avec des calques sous Illustrator, chaque composant du capitaine robot est formé par un calque séparé. Vous souhaitez animer son bras droit de haut en bas. Chacun de ses éléments constitutifs étant sur un calque, cela peut représenter un vrai défi. Ce le serait s'il n'était pas possible d'apparenter.

3 Il faut que le torse soit le grand-père de tous ces calques. Tirez le sélecteur sur le calque de l'épaule (toujours à partir de l'enfant) et glissez-le vers le calque du torse. Apparentez la main au bras et l'épée et les doigts à la main.

© 2011 Pearson Education France – L'art du bluff avec After Effects – Chad Perkins



2 Dans le panneau Montage, créez une relation parentale en tirant le sélecteur du calque *robot captain R arm* vers le calque *robot captain R shoulder* (voir figure ci-dessus).

4 Quand vous réglez ensuite Position, Rotation, Point d'ancrage ou Échelle (et seulement ces propriétés) d'un parent, l'enfant change en conséquence en se servant du point d'ancrage du parent. Notez que l'enfant peut encore être réglé indépendamment. Ajustez Rotation Z du calque *robot captain R hand* à 75 degrés et Rotation Z du calque *robot captain R arm* à 30 degrés. Vous distinguez à présent la relation créée dans le bras et à quel point il devient facile d'animer ce personnage.

ASTUCE

Si vous brisez la relation parent/enfant (en choisissant Aucune dans le menu déroulant Parent du panneau Montage), veillez à ce que les objets demeurent tels qu'ils sont à l'instant présent. Assurez-vous d'avoir placé le RIC (*repère d'instant courant*) au bon endroit pour que les enfants se séparent de leurs parents.

© 2011 Pearson Education France – L'art du bluff avec After Effects – Chad Perkins

Vogue le navire

IL EXISTE UN CERTAIN NOMBRE DE TRUCS D'ANIMATION QUE MÊME L'OUTIL MARIONNETTE NE PEUT TRAITER. Faire ressembler une surface plane à un tissu ondulant, par exemple.

Heureusement, d'autres outils existent. L'un de mes favoris est un effet appelé Turbulences. Son nom est un peu inquiétant mais son but est simplement de transformer un calque en surface ondulée. Il fonctionne parfaitement pour insuffler la vie à la voile de ce bateau de pirates et il est étonnamment facile à utiliser.

1 Ouvrez le projet *Waving Sail.aep*. Je veux que la voile de ce navire ondule. Heureusement, c'est sur son propre calque.

3 Vous voulez donner l'illusion que de grandes rafales de vent gonflent la voile. Pour augmenter la taille de la turbulence, passez Taille à 175 puis Quantité à 30 pour que ce ne soit pas trop intense.

© 2011 Pearson Education France – L'art du bluff avec After Effects – Chad Perkins

2 Appliquez l'effet Turbulences au calque de voile du bateau pirate. Vous voyez aussitôt une différence. Mais vous pouvez faire encore mieux.

4 Enfin, sur la liste déroulante Stabilisation contour, sélectionnez Verrouiller tous pour affermir un peu plus les angles de la voile au mât. Tout ce qu'il vous reste à faire est d'animer la propriété Évolution pour que cette voile se mette à vivre, somptueusement stimulée par le vent.

ASTUCE

Parfois, Turbulences crée de vilains blocs sur les contours. Quand ça arrive, on peut généralement résoudre le problème en augmentant la valeur de Complexité ou en sélectionnant Élevé sur la liste déroulante Lissage pour qualité.

© 2011 Pearson Education France – L'art du bluff avec After Effects – Chad Perkins