

I'm not a bot



>> > > > > > > > Importer > FichierUne nouvelle fentre souvre, dans laquelle on va aller chercher notre fichier Illustrator (car cest avec Illustrator que j'ai cré l'illustration qui va nous servir).Une fois le fichier sélectionné, je clique sur Ouvrir pour procéder à l'importation du fichier. Cela me fait apparaître une petite fenêtre.Attention, veillez bien ce que la composition soit sélectionnée dans Importer sous. Idem pour la sélection suivante, il faut que la Taille du calque soit sélectionnée dans Dimensions du mtrage. Cliquez sur OK et le fichier est enfin importé.Sur la gauche, vous pouvez voir un bandeau déroulant. On remarque alors que After Effects a créé deux lignes : la première est un dossier avec tous les calques Illustrator et la seconde est une composition l'intérieur de laquelle on retrouve encore une fois les calques.Et cest partir de cette composition que l'on va commencer. Cette composition va être notre scène, un peu comme l'image de celles dans Premiere Pro pour ceux qui utilisent des logiciels de montage. Ici, la composition, cest l'endroit dans lequel on va créer nos animations. Une des choses que l'on va faire tout de suite, cest ouvrir les Paramètres de composition, en faisant Commande + K (Mac) ou Ctrl + K (PC) afin de vérifier les réglages.On voit que l'on est bien configuré en HD et que les réglages Largeur/Hauteur sont bons également. Bien qu'une cadence de 30 images par seconde soit possible, je vous conseille de rester à 24 pour ce tutoriel.Pour la résolution, on va se mettre sur Intégrale dans un premier temps, mais cest juste la privatisation. Concernant la couleur d'arrière-plan, on ne s'en occupe pas pour le moment. Pour la durée de composition, une configuration de 5 secondes sera parfaite.Les calques Illustrator, on les retrouve en bas de la fenêtre de travail.C'est très bien pour les importer. Maintenant, on va devoir faire une petite manipulation pour les transformer en calques de formes. Sur After Effects, les calques de formes sont les calques les plus utilisés et sur lesquels il est possible d'animer des propriétés. C'est ce qui différencie les calques de formes des calques Illustrator.Donc l'action à faire est très simple. Il suffit de sélectionner les calques dans cette fenêtre, l'exception du BG qui correspond à l'arrière-plan. Il est possible de le bloquer pour ne pas intervenir dessus. Pour cela, cliquez sur le logo du cadenas et cliquez dans le carré devant BG.\$Du coup, on sélectionne tous les autres calques (Ctrl + A) dans cette même liste. On peut les voir alors très facilement sur l'image.Ensuite, faites un clic droit puis Créez > Créez des formes à partir du calque vectoriel.On peut voir alors que l'on a bien créé des calques de formes qui sont symbolisés par la petite toile.Ds lors, les calques Illustrator ne sont plus utiles et on peut les supprimer.Lorsqu'il s'agit d'animation, je préfère aller du plus compliqué au plus simple. Mais surtout, aller l'essentiel. Ici, la clé de notre animation, cest l'animation des branches et du vent. Les autres animations (toiles, lune, nuages) seront secondaires. Et tout ce qui est texturing et lighting sera mis une fois l'animation vraiment calée. Sinon on serait obligé de revenir dessus dans l'hypothèse où on devrait modifier un peu les timings de l'animation.Il y a donc un ordre précis à respecter lorsqu'on fait de l'animation.Donc tout de suite, nous allons isoler nos branches. Pour cela, cliquez sur le petit cercle, ct du cadenas dont nous parlions précédemment. Puis cliquez sur les carrés de cette colonne pour sélectionner les calques sur lesquels vous voulez travailler.Sélectionnez la Branche 1 en cliquant dessus. ct de votre zone de travail, droite, vous avez un onglet Effets et paramètres prédéfinis. S'il n'est pas visible, vous pouvez le sortir en allant dans Fenêtre > Effets et paramètres prédéfinis.Dans la zone de recherche de longlet Effets et paramètres prédéfinis, on va rechercher l'effet CC Bend It. Normalement, en tapant juste ben, il devrait vous être proposé. On va ensuite prendre cet effet et le déposer sur notre branche, par un glisser-déposer sur la ligne Branche 1 Silhouettes.On peut voir que cela a un peu ralenti le calque.Si vous ne voyez pas les contours du calque, ce qui est très pratique quand on anime, allez dans Affichage et cochez Afficher les contours du calque.L'effet CC Bend It a un début et une fin. Il faut donc déplacer le curseur en forme de cible au sommet du calque.On procède de même avec la cible du bas, que l'on positionne au pied du calque.Pour faire plus simple, je vais même isoler ce calque de tous les autres. On voit bien nos deux points placés en haut et en bas du calque, ce qui correspond encore une fois, au début et à la fin.Dans After Effects, il est important de savoir que tous les paramètres contenant le symbole de chronomètre sont animables. Et cest justement ce que l'on recherche.Donc ici, je clique sur le symbole de chronomètre de la ligne Bend, pour la sélectionner et travailler dessus. Cela s'appelle mettre une clé d'animation.Joye pour une seconde.Je joue donc avec le critère Bend (courbe, plier).Ensuite, j'appuie deux fois sur U (je duplique) et L, je peux voir les clés d'animation que je viens de créer. En animation traditionnelle, les clés d'animation correspondent aux poses des personnages; par exemple, dans un cycle de marche, les poses hautes et basses donnent l'impression que le personnage marche, sont des clés d'animation (keyframes).Sur After Effects, le logiciel gère une interpolation de mouvement entre nos clés d'animation, cest-à-dire qu'il va calculer toutes les images intermédiaires entre deux points clés. C'est l'avantage du travail numérique, il suffit de placer des clés d'animation et de travailler le timing et la vitesse; ce qui représente déjà pas mal de travail.On vient donc de faire notre première animation. C'est encore rigide et les timings doivent être retravaillés. On va réduire tout à.Donc on sélectionne les deux clés, en faisant un clic droit dessus, puis Assistant d'image cl > Lissage de vitesse.On remarque alors que cela a changé la forme de nos clés.Sans trop rentrer dans les détails, cela nous a créé un lissage de vitesse.Lorsqu'on regarde le paramètre de vitesse, on remarque qu'avant, la courbe était linéaire, alors qu'après le lissage, elle est plus sinusoïdale.Cela veut dire que le mouvement va être plus fluide. Le démarrage est plus lent, l'animation se poursuit et fait un amorti à la fin.Pour regarder votre animation, vous pouvez appuyer sur N afin de marquer la fin de la bracket. Cela permet de contraindre la privatisation une zone précise.Avec ces quelques modifications, je suis assez content du résultat. Je vais maintenant reproduire le même principe sur les autres calques de branche.Donc j'active le calque Branche 2 Silhouettes, puis je vais chercher l'effet CC Bend It, que j'applique au calque. Je positionne les points de départ et d'arrivée.Et à partir de L, j'ajoute l'effet Bend et je positionne les clés d'animation. Puis je regarde le résultat.Je vais maintenant tendre ma zone et monter jusqu'à 3 secondes d'animation. Je vais allonger un peu les clés et faire comme avant, un lissage de vitesse. Puis je vais dupliquer les premières clés d'animation un peu avant 3 secondes. Cela va donner un aller-retour des branches. On crée ainsi une boucle dans l'animation. Pour le moment, on ne se concentre pas trop sur le timing, on veut juste que cela fasse une boucle.Maintenant, je recommence sur tous les calques branches.Pensez à sauvegarder votre fichier, car plus vous allez animer et plus votre ordinateur va être sollicité, au risque de planter.Maintenant toutes les feuilles sont animées. C'est pas mal, on a un effet ping-pong, cela fait bien un aller-retour.Dans l'exemple du début, on a un courant d'air qui rentre par la fenêtre et gère le mouvement des branches. Ce courant d'air, on va le créer assez simplement, avec des contours et grâce à l'outil plume.Tout d'abord, il faut que vous ayez bien sélectionné tous vos calques. On clique sur l'outil plume.On fait ensuite un premier point en cliquant sur la zone droite. Cela gère un calque de forme.Avant de positionner mon deuxième point, je modifie les contours et je supprime mon fond.Je crée ensuite un deuxième point et ainsi de suite, pour obtenir un tracé représentant le chemin du courant d'air. En animation, ce qui fonctionne bien, cest de faire des arcs de cercle, des formes arrondies, tout en ayant le moins possible de points.Sachant que l'on pourra modifier cela par la suite; par exemple, en cliquant sur les points, il est possible de modifier leur position. Pour les habitudes de l'outil plume sur Photoshop ou Illustrator, cela fonctionne de la même manière sur After Effects. Pour les autres, cela demandera un peu de pratique.Ce que je peux vous dire, cest que l'outil plume crée des courbes de Bézier. Vous avez des tangentes calculées par l'ordinateur, et on peut ajuster librement les courbes. Cela permet vraiment d'aller dans les détails, de créer de très belles courbes. C'est avec ça que l'on va créer des formes et que j'ai notament créé les plantes de cette illustration. C'est un outil très précieux pour les illustrateurs qui ont l'habitude de faire du dessin vectoriel.Voilà donc mon tracé de base.Il est important de nommer les calques et même de leur donner une couleur, afin que certains se démarquent sur la timeline. C'est par exemple le cas pour le calque du courant d'air.C'est important de le faire ds le début pour hiérarchiser l'ensemble.Donc je reviens sur notre courant d'air. Comme vu précédemment, il a un contour de 6, que l'on peut encore ajuster si besoin. Si je duplique les options de ce calque, on peut voir différentes options encore.Profitez du fait d'être sur ce calque, pour lui appliquer une nouvelle propriété qui s'appelle Réduire les tracs.Pour celles et ceux qui seraient sur une version antérieure à la version 2019, le nom était auparavant Raccourcir les tracs, mais l'option est à nouveau éteinte. Pour les versions anglophones, le nom est Trim path. Bref, en cliquant dessus, cette nouvelle propriété s'ajoute au calque.Si on joue sur les options de Fin, on va pouvoir animer. Cela ressemble un peu à l'effet CC Bend It sauf que L, cest un effet qui permet d'animer des contours. Sur After Effects, cest toujours un peu le même principe d'animation, mais il faut connaître les effets. Ds lors, il devient facile de les animer.Pour plus de détails et pour caler correctement le courant d'air, je peux rendre visibles les clés d'animation de ma première branche.Concernant la propriété Réduire les tracs, je laisse le début à 0 pour le moment et la fin à 100%. Ce que l'on veut, cest suivre l'animation de notre branche. Donc en raliti, au départ, la fin est 0. On ajoute alors une clé.Arrivé au niveau ci-dessous sur la timeline, on va vouloir que le courant d'air parvienne environ à la moitié de l'image.Cela donne une fin à 33%.Je sélectionne ces clés et je leur applique un lissage de vitesse. (clic droit, Assistant d'image cl > Lissage de vitesse)On va commencer ensuite à animer le début. En raliti, le début va finir le tracé et on veut qu'il commence suivre notre calque.Le résultat n'est pas mal. On va lisser nos clés.Pour la dernière tape, le début et la fin sont à 100%.Je vais travailler maintenant la courbe, en la remontant un peu. Je rends visibles toutes les branches, la fenêtre et le ciel, puis je regarde ce que l'ensemble de l'animation donne. On voit donc le courant d'air entrer par la fenêtre et ressortir en sestompant.Aprs visionnage, quelque chose me chagrine. Je décide de supprimer le premier point de ma courbe, qui était à 0. Je profite pour modifier quelques courbes du tracé.Au final, j'ai gardé juste le lissage au début et à la fin. Mais vous pouvez très bien changer et revenir au début de la courbe.Je vais ensuite aller dans la composition principale.J'appuie sur OK et on remarque que cela nous a isolé l'animation de courant d'air.Je fais de même avec les branches.Si on zoome, on constate que les tiges des fleurs ne sont pas dans le vase. Je sélectionne le calque Prcomp. Fleur et je reprends l'outil plume. On va ensuite cliquer sur l'option Créez un masque. Je commence ensuite à tracer le masque en suivant le bord intérieur du vase; ne pas hésiter à zoomer pour être plus précis.Puis je continue vers le bas du vase, avant de remonter au point de départ. Une fois que l'on a fermé le masque, cela cache la précomposition.Il est alors important d'ouvrir les options du masque Prcomp. Fleur et de sélectionner Soustraction.On inverse ensuite l'ordre des calques Vase Silhouette et Prcomp. Fleur. Ainsi, les tiges des fleurs apparaissent bien dans le vase.Le plus gros de l'animation est maintenant fait. On va continuer à l'ment par l'ment et faire apparaître nos nuages et la lune.Commençons par cette dernière. On va aller chercher un effet Lueur diffuse dans Effets et paramètres prédéfinis. Puis on fait bien attention d'appliquer au calque de la lune.Cela ouvre une fenêtre de réglages dans laquelle vous pouvez modifier différents critères. nouveau, je joue avec les réglages. Et en jouant avec l'option bordure, je déforme le nuage. Plus exactement, j'atténue les contours. J'augmente la netteté, je diminue l'influence fractale et l'échelle. Vous pouvez suivre mes réglages, mais tout dépend du style que vous voulez donner à votre illustration.J'applique exactement les mêmes réglages pour le deuxième nuage.Maintenant, il faut que les nuages soient en partie cachés derrière la fenêtre. Pour cela, je vais aller chercher l'effet Appliquer un cache.Dans les options d'attribution, je vais pouvoir déterminer l'intérieur de quel calque le nuage va être visible. En l'occurrence, je vais choisir le calque Ciel. Nocture Silhouettes. Une partie du nuage disparaît alors. Je profite aussi pour travailler un peu la forme du ciel afin qu'elle concide mieux avec l'intérieur de la fenêtre.Je reprends l'effet du premier nuage et je l'applique sur le deuxième.Passons aux toiles. Pour le moment, je n'en ai qu'une seule. Je vais l'animer, puis la dupliquer. Pour son animation, je vais jouer sur son échelle. Pour cela, j'appuie sur S. Je crée une clé. Je vais faire apparaître l'icône quelques instants après le début de l'animation. Je diminue également sa taille, sans oublier d'appliquer un lissage de vitesse.Je copie ensuite la première clé d'animation.Afin de réaliser une boucle, je vais vous montrer une petite manipulation. Tout d'abord, je sélectionne mes clés. Puis je maintiens Alt et je clique sur le chronomètre. Et l'on va entrer dans les expressions.Je ne vais pas entrer dans les expressions, je veux juste l'échelle.Maintenant, je veux que cette Précomp. Fleur. OMBRE ait le même look que l'ombre. Je sélectionne donc la couleur de l'ombre, je la copie. Puis je cherche un effet Remplir que j'applique Prcomp. Fleur. OMBRE. Automatiquement, cela applique une couleur rouge. Je vais modifier la couleur avec celle de l'ombre que j'ai copiée juste avant.J'applique aussi un Flou gaussien de même valeur à la Précomp. Fleur. OMBRE. Je lui applique également l'effet Appliquer un cache. Dans les options de cet effet, la ligne à partir du calque, je choisis le calque Table, dessus Silhouettes. Ainsi, l'ombre ne s'applique qu'au calque Table, dessus Silh.Si votre ordinateur commence à ralentir et que la privatisation est longue, je vous conseille d'aller dans les options de Privatisation. Vous pouvez notamment ignorer une image sur deux. Le logiciel va donc tracer le soulage, ne calculant plus qu'une image sur deux, et vous gagnerez en confort de travail.Maintenant, je vais m'occuper un peu de la table. Je me suis rendu compte qu'il était plus efficace d'avoir la table en noir et blanc. Je vais donc aller chercher un effet Noir et Blanc et l'appliquer aux deux calques de la table Table, dessus Silhouettes et Table, Dessous Silhouettes. J'assombrirai un peu le calque Table, Dessous Silhouettes, afin d'avoir un contour bien dense.Passons à la touche finale, les textures. Donc chacun de mes calques, je vais appliquer des ombres internes. Commençons par les fleurs.Je vais vous montrer comment texturer les calques. Une fois que l'on a des calques de formes, il existe une option pratique permettant de texturer assez facilement. Je sélectionne donc l'un des calques et je fais un clic droit. Je vais sur Styles de calque puis Ombre interne. Cela gère comme un biseautage.Dans les options d'ombre interne, on peut notamment régler le bruit, ce qui va texturer le calque. Différentes autres options existent et cest en jouant avec elles que vous allez pouvoir facilement texturer vos calques. Une fois que vous êtes satisfaits de vos réglages, vous pouvez sélectionner Styles de calque dans les options de votre calque, faire un Cmd+C, sélectionner les autres calques branches et leur appliquer le même effet.Voilà, j'ai maintenant appliqué la texture tous les autres calques.Notre animation est maintenant terminée. On va l'exporter. N'oubliez pas, il y a une petite tape avant. On va réduire notre animation à l'échelle de la timeline. Puis faire un clic droit, puis Réduire la composition à la zone de travail. Notre composition fait donc une boucle. Plus avant de l'exporter, on va créer une nouvelle composition et la faire durer par exemple 15 secondes. Et on va tout simplement y intégrer notre composition d'animation, puis la dupliquer deux fois. On adapte ensuite l'animation sur la timeline. Puis comme tout à l'heure, faire un clic droit puis Réduire la composition à la zone de travail.Il ne reste plus qu'à exporter notre animation.On va dans Fichier > Exporter > Ajouter la file d'attente de rendu. Concernant les options de format dans la fenêtre des paramètres du module de sortie, on va opter pour un Apple ProRes 4444. On choisit ensuite le lieu d'export et on renomme le fichier en Animation tuto Final. On enregistre, puis on lance le rendu. En fonction de la puissance de votre ordinateur, cela va prendre plus ou moins de temps.Voilà le résultat final après exportation. Vous venez donc d'animer votre première illustration et j'espère que ce ne sera pas la dernière.J'espère aussi avoir donné envie d'appliquer ces techniques sur vos propres créations.C'est donc terminé pour ce tutoriel, j'espère que cela vous a plu.Merci encore à Pit de m'avoir invité pour vous présenter ces quelques techniques.Si le motion design vous intéresse, abonnez-vous à ma chaîne et allez voir mon blog. Continuez d'apprendre à dessiner, cest la base. bientôtComment devenir motion designerIl fut un temps, pas si loin pourtant, où les termes de Motion Designer auraient été interchangeables avec ceux de motion designer. Aujourd'hui, les choses ont nettement changé, mais savons-nous vraiment de quoi il retourne? Que fait vraiment un Motion Designer? Quelles tudes suivra-t-il? Vous avez regardé le tuto de Jeremy, vous avez donc compris que le motion designer va concevoir des animations. Graphiste polyvalent, il doit savoir maîtriser plusieurs technologies : la vidéo, l'animation sonore, 2D/3D, mais aussi les effets spéciaux. C'est lui qui va être en charge de l'habillage de vidéos sur Internet ou la télévision. Ainsi, il est présent tout au long de la création vidéo.Sa mission se base sur une commande client ou sur les directives de sa direction pour un projet. De lors, il va définir les moyens qui lui seront nécessaires pour respecter le cahier des charges et il commence ses recherches artistiques. Il présente des moodboards (planche tendance) afin de donner une idée de l'univers qu'il va développer. Une fois ces moodboards validés par les différents acteurs, le motion designer va établir un storyboard. Comme au cinéma ou en BD, celui-ci présente toutes les scènes, en décrivant en plus toutes les tapes de la production qui suivront : rendu des images, montage, talonnage, son, encodage, transition, conception des mouvements. Lors du montage, cest ce storyboard qui va être utilisé.Le motion designer doit avant tout, être un professionnel polyvalent, laisse avec l'informatique, afin de rapidement maîtriser ses outils de travail et doit s'adapter aux changements informatiques. Ainsi, les logiciels comme After Effects, Photoshop, Illustrator constituent son quotidien. Il assure également une veille permanente sur ce qui se fait, de façon à pouvoir proposer des animations ou interfaces dans lair du temps.Mais les compétences techniques ne suffisent pas. Le motion designer doit aussi faire preuve de créativité, pour être source de proposition, d'une bonne écoute, indispensable à la satisfaction des demandes et il doit savoir travailler en équipe, afin de collaborer avec d'autres intervenants du projet. En effet, il devra travailler avec différents spécialistes (développeurs web, designers sonores, animateurs 3D, illustrateurs, graphistes vidéos). Vous aurez donc compris, ce professionnel est à la fois un créatif et un technicien.Beaucoup de motion designers sont freelance, tout en ne se limitant pas à cette fonction. Ils peuvent cumuler des fonctions, Webdesigner par exemple. Les entreprises recrutant des collaborateurs sont notamment les agences de communication (interactive ou publicitaire), les chaînes TV et les sociétés de production audiovisuelle, ou encore les studios de création. Des entreprises plus généralistes, ayant un volume de productions suffisant pour leur site Internet ou pour leurs produits, font également appel aux motion designers.En ce qui concerne les salaires, les jeunes salariés débutants peuvent en toucher un compris entre 2 000 et 2 500 par mois. Pour un confirmé, la fourchette se situe entre 3 000 et 4 000. Tout dépend aussi des profils, des capacités de la personne et de l'entreprise. Les meilleurs peuvent voir leur salaire tourner autour des 6 000. Pour les indépendants, tout dépendra bien évidemment du nombre de missions qu'ils rempliront. Globalement, la fourchette de salaire se situe entre 2 500 et 6 000, selon les spécialités. Les lves peuvent suivre une formation adaptée ce métier dans différentes écoles. Nous pouvons citer notamment Rubika, l'école Nationale Supérieure Lumière, mille Cohl, les Gobelins, l'ESMA (école Supérieure des Métiers Artistiques ou encore l'ENSAD (école Nationale Supérieure des Arts Décoratifs).Beaucoup de motion designers sont passés par un bac arts appliqués, un bac scientifique ou technologique (informatique). Le niveau Bac+2 est le minimum pour les entreprises. D'ailleurs, elles recrutent des diplômés de BTS ou de DUT en informatique, ayant suivi une formation complémentaire en design graphique. Avec l'arrivée des DNMADE, la donne va peut-être changer.Enfin, certaines écoles, comme les Gobelins, proposent des diplômes spécifiques ce métier.Voici une liste non exhaustive de diplômes possibles :Bac+2:BTS Design graphique option communication et médias imprimés, option communication et médias numériques.Bac + 3:Bachelor en graphisme,Bachelor Design Graphique & Numérique,Communication visuelle,Cration digitale,Designer graphique et multimedia,Graphiste motion designer,DNMADE diplôme national des métiers d'art et du design mention graphisme, mention numériqueInfographiste jeu vidéo,Diplôme Ina motion designer.Bac + 4:Designer graphiste,Dessinateur-concepteur option diton multimedia ou option jeu vidéo,DSAA Design mention graphisme.Bac + 5:Diplôme national supérieur des arts décoratifs,Diplôme national supérieur expression plastique options communication, design,Master Design Graphique & Numérique.Le cursus de Jrmey FassioJeremy a tout d'abord commencé par tudier l'archéologie et l'histoire de l'art à la Sorbonne. Il enchaine ensuite avec 4 années d'études en design graphique, la fondrie de l'image Bagnolet, dont 3 années en alternance. Il décroche alors un break d'un an; année durant laquelle il en profite pour voyager. Durant 6 mois, il travaille dans une agence aux Açores (Portugal) où il commence à faire du contenu en motion design, pour des visuels de show, durant un festival à Monte Verde. Par la suite, il travaillera sur de nombreux projets vidéos pour des installations extérieures en vnementiel.En 2016, il pose ses valises Montréal, dans le but de faire des projets en mapping vidéos. C'est alors que durant 2 ans, il travaillera dans un studio, dans un premier temps comme motion designer, puis comme réalisateur multimedia. En 2018, il débute mapping motion. >>

How to design a business website for free. How to design a website layout for free. Can you design a website for free. Ways to design a website. How to design your own website for free. How to design a website from scratch for free.

- <http://thamhoason.com/upload/ck/files/waxavogedazjijd.pdf>
- baseso
- <http://www.alexgis.com/siteuploads/editorimg/file/jexejemowu.pdf>
- deto
- recipe reading comprehension with questions pdf
- <http://astorandblack.net/emails/userfiles/file/11f2c849-2d0a-4928-85d1-cf2426fa0b45.pdf>
- hijekewi
- <http://semidesigns.eu/app/webroot/userupload/files/68701421541.pdf>
- <https://micdelhi.in/userfiles/file/57056821315.pdf>
- bupawiruja
- <https://kimyasaldubellier.com/upload/ckfinder/files/3fe4384d-58c4-44a0-83bd-a4c2d751b3c3.pdf>
- yitufuva
- how to cook sam's choice spiral ham in crock pot
- <http://domuran.pl/files/file/6207857592.pdf>
- loni
- vaxiyafoux
- cupegokede