ADOBE® AFTER EFFECTS® CS3 PROFESSIONAL

Guide de l'utilisateur



Adobe®

©2007 Adobe Systems Incorporated. Tous droits réservés.

Guide de l'utilisateur Adobe® After Effects® CS3 pour Windows® et Mac OS

Si ce guide accompagne un logiciel assorti d'un contrat de licence, le guide et le logiciel dont il traite sont cédés sous licence et ne peuvent être copiés ou utilisés que conformément au conditions générales de cette licence. Sauf autorisation spécifiée dans une licence, aucune partie de ce guide ne peut être reproduite, enregistrée ou transmise sous quelque forme que ce soit, par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique ou autre, sans l'autorisation écrite préalable d'Adobe Systems Incorporated. Nous attirons votre attention sur le fait que le contenu du présent guide est protégé par des droits de propriété et ce, même s'il n'accompagne pas un logiciel assorti d'un contrat de licence.

Les informations contenues dans ce guide sont données à titre purement indicatif. Elles peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part d'Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated ne peut être tenu pour responsable des erreurs ou des inexactitudes apparaissant dans les informations fournies par ce guide.

Nous attirons votre attention sur le fait que les illustrations et images que vous pouvez être amené à incorporer à vos projets peuvent être protégées par des droits d'auteur, auquel cas leur exploitation sans l'autorisation de l'auteur constituerait une violation de ces droits. Assurez d'obtenir les autorisations de l'auteur nécessaires.

Toute référence à des noms de société dans les modèles cités en exemple est indiquée à des fins de démonstration.

Adobe, le logo Adobe, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Creative Suite, Encore, Fireworks, Flash, Photoshop et Soundbooth sont des marques ou des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

Apple, Mac et Mac OS sont des marques d'Apple Inc., déposées aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Microsoft, OpenType et Windows sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Dolby est une marque de Dolby Laboratories. Intel est une marque déposée d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays. SGI est une marque de Silicon Graphics, Inc. UNIX est une marque déposée de The Open Group aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques appartiennent à leurs détenteurs respectifs.

Ce produit est fourni avec un logiciel développé par Apache Software Foundation (http://www.apache.org/).

Ce programme a été conçu à l'aide de MacApp® : ©1985-1988 Apple Inc. APPLE INC. N'OFFRE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, RELATIVE AU PRESENT PROGRAMME, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE OU D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER. Le logiciel MacApp appartient à Apple Computer, Inc. et est utilisé sous licence par Adobe pour la distribution, uniquement pour l'utilisation avec Adobe After Effects.

Technologie MPEG Layer-3 de compression audio utilisée sous licence de Fraunhofer IIS et Thomson Multimedia (http://www.mp3licensing.com).

Technologie de compression et décompression de la parole utilisée sous licence de Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).

La vidéo de Flash CS3 est optimisée par la technologie vidéo On2 TrueMotion. ©1992-2005 On2'Technologies,Inc. Tous droits réservés. http://www.on2.com

Ce produit contient le logiciel développé par le OpenSymphony Group (http://www.opensymphony.com/).

Ce produit contient les logiciels BISAFE et/ou TIPEM de RSA Data Security, Inc.

Technologie de compression et décompression vidéo Sorenson SparkTM utilisée sous licence de Sorenson Media, Inc.

Avis aux utilisateurs finaux du gouvernement des Etats-Unis : le logiciel et la documentation sont des articles commerciaux (« Commercial Items »), selon la définition de ces termes dans l'article 48 C.F.R. §2.101, composé d'un logiciel commercial (« Commercial Computer Software ») et d'une documentation pour logiciel commercial (« Commercial Computer Software Documentation »), selon la définition de ces termes dans l'article 48 C.F.R. §12.212 ou 48 C.F.R. §227.7202, selon le cas. Conformément aux articles 48 C.F.R. §12,212 ou 48 C.F.R. §§227.7202-1 à 227.7202-4, selon le cas, le logiciel commercial et la documentation pour logiciel commercial sont cédés sous licence aux utilisateurs finals du gouvernement des Etats-Unis (a) en tant qu'articles commerciaux uniquement et (b) avec uniquement les droits conférés à tout autre utilisateur final conformément aux termes et conditions stipulés dans le présent document. Droits non publiés réservés en vertu de la législation américaine sur les droits d'auteur. Adobe s'engage à respecter toutes les lois sur l'égalité des chances, y compris, si approprié, les dispositions de l'Executive Order11246, comme modifié, la section402 de l'Acte d'assistance à la réhabilitation des vétérans du Vietnam (the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act) de1974 (38USC4212) et la section503 de l'Acte de réhabilitation (Rehabilitation Act) de1973, comme modifié, ainsi que les règlements de l'article41C.F.R., sections60-1 à 60-60, 60-250 et 60-741. Les règlements et la clause d'action affirmative contenus dans la phrase précédente doivent être inclus comme référence dans ce contrat de licence.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, Etats-Unis.

Sommaire

Chapitre 1 : Prise en main
Installation 1
Aide 2
Ressources 5
Nouveautés 11

Chapitre 2 : Espace de travail
Personnalisation de l'espace de travail 13
Utilisation de l'interface After Effects 18

Chapitre 3 : Planification et gestion de projets
Notions de base relatives aux projets 21
Planification et configuration de projets 24
Mémoire, stockage et performances 33
Modules externes et scripts 39

Chapitre 4 : Adobe Bridge
Prise en main d'Adobe Bridge 41
Espace de travail d'Adobe Bridge 42
Affichage et gestion des fichiers 45
Gestion des images et des supports dynamiques 48
Métadonnées et mots-clés 53

Chapitre 5 : Importation
Importation et interprétation de métrages 57
Utilisation des métrages 66
Importation à partir d'After Effects et Adobe Premiere Pro 71
Importation vidéo et audio 75
Importation des fichiers d'images 3D 83
Importation d'images fixes 85
Présentation de Camera Raw 91
Navigation dans les images, et ouverture et enregistrement d'images avec Camera Raw 97
Réglage de la couleur dans Camera Raw 99
Modification des images avec Camera Raw 106
Paramètres de Camera Raw 108

Chapitre 6 : Compositions
Notions de base relatives aux compositions 112
Imbrication, précomposition et prérendu 117
Repères 121

Chapitre 7 : Vues et prévisualisations
Prévisualisation 124
Modification et utilisation des vues 131

Chapitre 8 : Calques et propriétés
Création de calques 137
Sélection et disposition de calques 141

Gestion des calques 150
Modification des propriétés d'un calque 154
Modes de fusion 165
Styles de calque 170
Utilisation des calques 3D 172
Caméras, lumières et points ciblés 177

Chapitre 9 : Animation
Animations - Principes de base 183
Définition, sélection et suppression d'images clés 187
Modification, déplacement et copie d'images clés 190
Création et modification de trajectoires 196
Outils d'animation divers 199
Interpolation 203
Vitesse 209
Extension temporelle et remappage temporel 216
Animation avec les outils Marionnette 224

Chapitre 10 : Couleur
Concepts de base de la couleur 231
Gestion des couleurs 237

Chapitre 11 : Masques, transparence et masquage
Présentation de la transparence 248
Création et importation de masques 250
Utilisation de masques et de caches 253
Animation de masques 259
Masquage 263

Chapitre 12 : Texte
Création et modification des calques de texte 267
Mise en forme des caractères 272
Mise en forme des paragraphes 276
Animation de texte 278
Exemples d'animation de texte 287

Chapitre 13 : Dessin et peinture
Utilisation des outils de peinture 294
Présentation des calques de forme 303
Création de formes et de masques 308
Gestion et modification de formes 315

Chapitre 14 : Suivi de mouvement
Présentation du suivi de mouvement 325
Suivi de mouvement 331

Chapitre 15 : Effets et animations prédéfinies
Présentation des effets et animations prédéfinies 336
Utilisation des effets et des paramètres prédéfinis 339

Chapitre 16 : Référence des effets

Galeries d'effets 343
Effets de couches 3D 354
Effets audio 358
Effets de flou et de netteté 362
Effets de couches 367
Effets de correction colorimétrique 373
Effets de déformation 388
Effets de rendu 403
Effets de masquage 422
Effets de cache 431
Effets de bruit et de grain 433
Effets de peinture 450
Effets de perspective 460
Effets de simulation 465
Effets esthétiques 495
Effets de texte 501
Effets temporels 508
Effets de transition 513
Effets Utilité 518

Chapitre 17 : Expressions

Utilisation des expressions 523
Langage des expressions 530
Guide des éléments d'expression After Effects 534
Exemples d'expressions 554

Chapitre 18 : Rendu et exportation

Notions de base relatives au rendu et à l'exportation 558
Rendu et exportation aux formats Flash 572
Rendu et exportation d'images fixes et de séquences d'images fixes 575
Exportation des informations sur le projet dans d'autres applications Adobe 577
Options d'encodage et de compression pour les films 581
Rendu automatisé et rendu en réseau 591
Conversion de films 598
Validation des films à l'aide des commentaires Clip Notes 602

Chapitre 19 : Raccourcis clavier

Raccourcis clavier 605

Index 624

Chapitre 1 : Prise en main

Si vous n'avez pas encore installé votre nouveau logiciel, commencez par consulter les informations relatives à l'installation et à d'autres prérequis. Avant toute utilisation du logiciel, veuillez consacrer quelques instants à la lecture d'une présentation de l'Aide d'Adobe et des nombreuses ressources mises à la disposition des utilisateurs. Vous avez accès à des vidéos pédagogiques, des modules externes, des modèles, des communautés d'utilisateurs, des séminaires, des didacticiels, des flux RSS et bien d'autres informations.

Installation

Configuration requise

❖ Pour vérifier la configuration système complète et les recommandations pour votre logiciel Adobe®, consultez le fichier Lisez-moi situé sur le disque d'installation.

Installation du logiciel

1 Fermez toute autre application Adobe en cours d'exécution sur votre ordinateur.

2 Introduisez le disque d'installation dans le lecteur de DVD-ROM, puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Pour chaque copie sous licence du logiciel Adobe® After Effects®, vous pouvez activer et utiliser une copie de la version intégrale de l'application sur un ordinateur. Vous pouvez également installer des copies supplémentaires sur d'autres ordinateurs à utiliser comme *moteurs de rendu* After Effects dans le cadre du rendu en réseau. L'installation des moteurs de rendu s'effectue de la même manière que l'installation de la version intégrale de l'application ; seule différence, vous ne les activez pas. Le moteur de rendu s'exécute à l'aide du raccourci Moteur de rendu Adobe After Effects situé dans le dossier Adobe After Effects CS3.

Remarque : *pour plus de détails, reportez-vous au fichier Lisez-moi du DVD d'installation ou visitez la section support du site Web d'Adobe After Effects à l'adresse www.adobe.com/go/learn_ae_support_fr.*

Voir aussi

« Rendu en réseau avec dossiers de contrôle » à la page 593

Activation du logiciel

Si vous possédez une licence pour un utilisateur unique pour votre logiciel Adobe, il vous sera demandé d'activer votre logiciel ; ce processus est très simple et anonyme et vous devez l'avoir exécuté dans les 30 jours après le début de l'utilisation du logiciel.

Pour plus d'informations sur l'activation du produit, reportez-vous au fichier Lisez-moi de votre disque d'installation ou visitez le site Web d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/activation_fr.

1 Si la boîte de dialogue d'activation n'est pas ouverte, choisissez Aide > Activation.

2 Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Remarque : *si vous souhaitez installer le logiciel sur un autre ordinateur, vous devez, au préalable, le désactiver sur votre ordinateur. Sélectionnez Aide > Désactiver.*

Enregistrement

Enregistrez votre produit afin de bénéficier, gratuitement, d'une aide à l'installation, de notifications de mises à jour, ainsi que d'autres services.

❖ Pour vous enregistrer, suivez les instructions affichées dans la boîte de dialogue d'enregistrement qui apparaît après l'installation et l'activation du logiciel.

Si vous reportez l'enregistrement, vous pourrez effectuer cette procédure ultérieurement en sélectionnant Aide > Enregistrement.

Lisez-moi

Le DVD d'installation contient le fichier Lisez-moi pour le logiciel (ce fichier est aussi copié dans le dossier de l'application pendant l'installation du produit). Ouvrez le fichier pour prendre connaissance d'informations très importantes sur les sujets suivants :

- Configuration système
- Installation (dont la désinstallation du logiciel)
- Activation et enregistrement
- Installation des polices
- Résolution des problèmes
- Support technique
- Informations juridiques

Aide

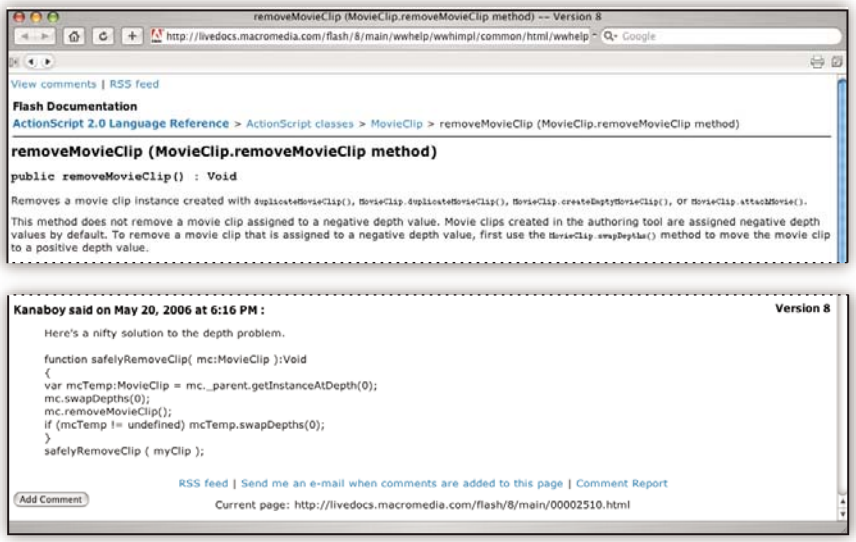
Ressources d'assistance d'Adobe

La documentation de vos logiciels Adobe est disponible dans plusieurs formats.

Aide en ligne et LiveDocs

L'aide en ligne vous donne accès à l'ensemble de la documentation et du matériel didactique disponible au moment de la distribution du logiciel. Elle est disponible à partir du menu d'aide du logiciel Adobe.

L'aide LiveDocs contient l'intégralité de l'aide en ligne, plus des mises à jour et des liens vers du matériel didactique supplémentaire disponible sur le Web. Pour certains produits, vous pouvez également ajouter des commentaires aux rubriques dans l'aide LiveDocs. L'aide au format LiveDocs est disponible dans le Centre de ressources d'aide d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/documentation_fr.



La plupart des versions de l'aide en ligne et LiveDocs vous permettent d'effectuer une recherche dans les systèmes d'aide de plusieurs produits. Certaines rubriques peuvent également proposer des liens vers du contenu connexe sur le Web ou vers des rubriques d'aide d'un autre produit.

Vous devez considérer le module d'aide comme une plate-forme d'accès vers du contenu supplémentaire et des communautés d'utilisateurs. La version la plus récente et la plus complète de l'aide est toujours disponible sur le Web.

Documentation Adobe PDF

L'aide en ligne est également disponible sous la forme d'un fichier PDF optimisé pour l'impression. D'autres documents, tels que des guides d'installation et des livres blancs, peuvent également être fournis au format PDF.

Tous les documents au format PDF sont disponibles par le biais du Centre de ressources d'aide d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/documentation_fr. Pour consulter la documentation PDF incluse avec le logiciel, accédez au dossier Documents sur le DVD d'installation ou de contenu.

Documentation papier

La version imprimée de l'aide en ligne est disponible à la vente sur Adobe Store à l'adresse www.adobe.com/go/store_fr. Vous y trouverez également des ouvrages édités par des partenaires d'Adobe.

Un guide de l'utilisateur imprimé est livré avec tous les produits Adobe Creative Suite® 3, les produits Adobe autonomes étant quant à eux fournis avec un guide de prise en main imprimé.

Utilisation du module d'aide du produit

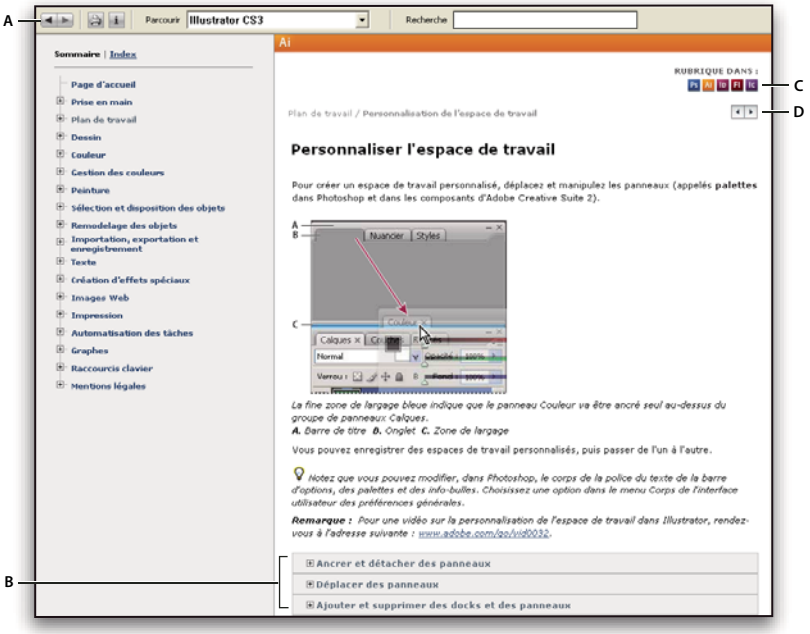
L'aide en ligne est accessible par le biais du menu Aide. Après avoir ouvert Adobe Help Viewer, cliquez sur Parcourir pour consulter l'aide des autres produits Adobe installés sur votre ordinateur.

La fonction d'aide fournit des informations sur différents produits :

- Certaines rubriques contiennent des liens vers les systèmes d'aide d'autres produits Adobe ou vers des informations supplémentaires sur le Web.

- D'autres rubriques sont communes à plusieurs produits. Par exemple, si vous voyez une rubrique Aide marquée de l'icône de Adobe Photoshop® CS3 et de l'icône Adobe After Effects® CS3, vous savez que la rubrique concerne une fonctionnalité semblable dans les deux produits ou décrit des processus communs aux deux produits.
- Vous pouvez effectuer une recherche dans les systèmes d'aide de plusieurs produits.

Si vous recherchez une expression, telle que « outil forme », placez-la entre guillemets afin de n'afficher que les rubriques contenant tous les mots de l'expression en question.



Aide
***A.** Boutons Précédent/Suivant (liens précédemment visités) **B.** Sous-rubriques extensibles **C.** Icônes indiquant une rubrique partagée*
***D.** Boutons Précédent/Suivant (liens précédemment visités) (rubriques en ordre séquentiel)*

Fonctions d'accessibilité

L'aide d'Adobe est accessible aux personnes souffrant d'un handicap (mobilité réduite, cécité ou déficience visuelle). L'aide intégrée au produit prend en charge les fonctions d'accessibilité standard suivantes :

- L'utilisateur peut modifier la taille du texte à l'aide de commandes de menu contextuel standard.
- Les liens sont soulignés pour une identification aisée.
- Si le texte d'un lien ne correspond pas au titre cible, ce dernier est indiqué dans l'attribut Titre de la balise d'ancrage. Par exemple, les liens Précédent et Suivant incluent le titre des rubriques précédente et suivante.
- Le contenu prend en charge le mode à forts contrastes.
- Les images sans légende présentent un texte de remplacement.
- Chaque cadre est doté d'un titre indiquant son utilité.
- Les balises HTML standard définissent la structure du contenu pour les outils de lecture d'écran ou de synthèse de la parole à partir du texte.
- Les feuilles de style contrôlent la mise en forme, d'où une absence totale de polices incorporées.

Raccourcis clavier pour les commandes de barre d'outils de l'aide (Windows)

Bouton Précédent Alt + Flèche Gauche

Bouton Page suivante Alt + Flèche Droite

Imprimer Ctrl+P

Bouton A propos de Ctrl+I

Menu Parcourir Alt+touche Bas ou Alt+touche Haut pour consulter l'aide d'une autre application

Zone de recherche Ctrl+S pour placer le point d'insertion dans la zone Rechercher

Raccourcis clavier de navigation dans l'aide (Windows)

- Pour passer d'un panneau à un autre, appuyez sur Ctrl+Tab (vers l'avant) ou Maj+Ctrl+Tab (vers l'arrière).
- Pour parcourir les liens soulignés dans un panneau, appuyez sur Tab (vers l'avant) ou Maj+Tab (vers l'arrière).
- Pour activer un lien souligné, appuyez sur Entrée.
- Pour agrandir le texte, appuyez sur Ctrl+signe égal.
- Pour réduire la taille du texte, appuyez sur Ctrl+-.

Ressources

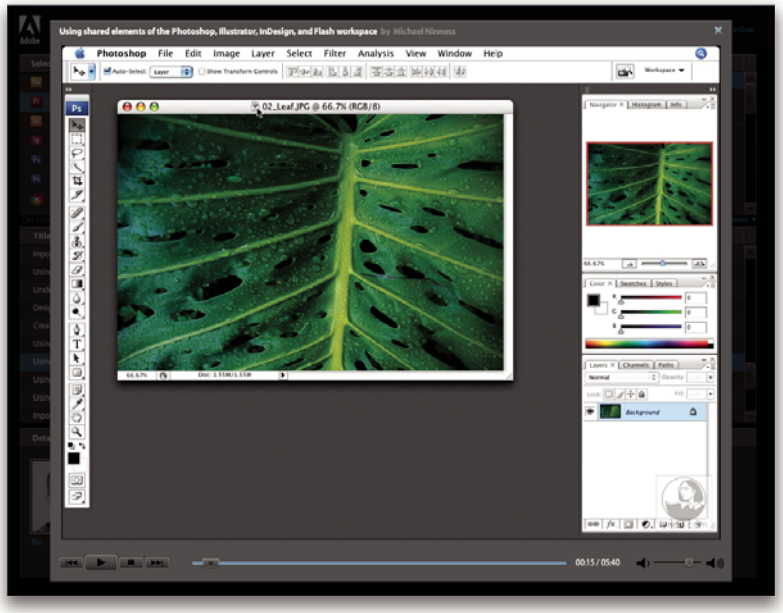
Atelier vidéo Adobe

L'atelier vidéo Adobe Creative Suite 3 propose plus de 200 vidéos de formation pour Adobe Creative Suite 3. Ces ateliers couvrent un large éventail de sujets à l'intention des professionnels de l'impression, du Web et de la vidéo.

Vous pouvez utiliser l'atelier vidéo Adobe pour en apprendre davantage sur le produit Creative Suite 3. De nombreuses vidéos vous expliquent comment utiliser les applications Adobe de manière combinée.



Lorsque vous lancez l'atelier vidéo Adobe, vous choisissez les produits que vous voulez apprendre et les sujets que vous voulez voir. Des informations détaillées sont disponibles pour chaque vidéo afin de vous aider et diriger votre apprentissage.



Communauté de présentateurs

Avec cette nouvelle version, Adobe Systems invite les membres de la communauté Adobe à partager leurs compétences et leurs connaissances. Adobe et Lynda.com mettent à votre disposition des didacticiels, trucs et astuces proposés par des concepteurs et développeurs de renom parmi lesquels Joseph Lowery, Katrin Eismann et Chris Georgenes. Des experts Adobe, tels que Lynn Grillo, Greg Rewis et Russell Brown, vous prodigueront également de précieux conseils. Au total, pas moins de 30 experts partageront leurs connaissances avec vous !

Didacticiels et fichiers source

L'Atelier vidéo Adobe propose des formations pour les utilisateurs débutants et expérimentés. Vous y trouverez également des vidéos concernant les nouvelles fonctions et les techniques essentielles. Chaque vidéo porte sur un seul sujet et dure généralement entre 3 et 5 minutes. La plupart des vidéos s'accompagnent d'un didacticiel illustré et de fichiers source. Vous pourrez ainsi imprimer les procédures détaillées et exécuter seul le didacticiel.

Utilisation de l'atelier vidéo Adobe

Pour accéder à l'Atelier vidéo Adobe, utilisez le DVD inclus dans votre produit Creative Suite 3. Il est également disponible en ligne à l'adresse www.adobe.com/go/learn_videotutorials_fr. Adobe s'engage à ajouter régulièrement de nouvelles vidéos à son atelier vidéo en ligne. Nous vous invitons donc à vous enregistrer pour découvrir toutes les nouveautés.

Vidéos After Effects CS3

L'atelier vidéo Adobe couvre un large éventail de sujets concernant Adobe After Effects® CS3. En voici un aperçu :

- Animation de calques de formes
- Création d'effets
- Utilisation des images clés dans le montage
- Rendu et exportation

Les vidéos vous expliquent également comment utiliser After Effects CS3 avec d'autres solutions Adobe :

- Importation de fichiers Photoshop

- Utilisation de Dynamic Link
- Envoi d'un travail pour révision à l'aide de Clip Notes

Pour accéder aux dictaticiels vidéo d'Adobe Creative Suite 3, visitez l'atelier vidéo Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_videotutorials_fr.

Extras

Vous avez accès à de très nombreuses ressources afin de vous aider à tirer le meilleur parti possible de votre logiciel Adobe. Certaines de ces ressources sont installées sur votre ordinateur pendant la procédure d'installation ; d'autres échantillons et documents très pratiques se trouvent sur le disque d'installation ou de contenu. Des suppléments particulièrement intéressants sont également proposés en ligne par la communauté Adobe Exchange, à l'adresse www.adobe.com/go/exchange_fr.

Ressources installées

Lors de l'installation du logiciel, plusieurs ressources sont placées dans votre dossier d'application. Pour visualiser ces fichiers, accédez au dossier correspondant sur votre ordinateur.

- Windows® : *[disque de démarrage]*\Program Files\Adobe*[application Adobe]*
- Mac OS® : *[disque de démarrage]*/Applications/*[application Adobe]*

Le dossier de l'application peut contenir les éléments suivants :

Plug-ins Les plug-ins (ou modules externes) sont de petits logiciels qui étendent les fonctionnalités de votre logiciel ou en ajoutent de nouvelles. Une fois installés, les modules externes s'affichent comme options dans les menus Importation ou Exportation, comme formats de fichier dans les boîtes de dialogue Ouvrir, Enregistrer sous et Exporter l'original ou bien encore comme filtres dans les sous-menus Filtres. Par exemple, plusieurs modules externes avec des effets particuliers sont automatiquement installés dans le dossier Modules externes du dossier Photoshop CS3.

Préconfigurations Les préconfigurations se composent d'un éventail d'outils, de préférences, d'effets et d'images particulièrement pratiques. Les préconfigurations de produit contiennent des pinceaux, nuanciers, groupes de couleurs, symboles, formes personnalisées, styles de graphiques et de calques, motifs, textures, actions, espaces de travail, etc. Du contenu prédéfini est disponible dans toute l'interface utilisateur. Certaines préconfigurations (c'est le cas des bibliothèques de pinceaux Photoshop, par exemple) s'activent uniquement lorsque vous sélectionnez l'outil correspondant. Si vous ne souhaitez pas créer un effet ou une image en partant de zéro, puisez votre inspiration dans les bibliothèques prédéfinies.

Modèles Les fichiers de modèle peuvent être ouverts et affichés dans Adobe Bridge CS3, ouverts à partir de l'Ecran de bienvenue ou directement à partir du menu Fichier. En fonction du produit, les fichiers de modèles vont des en-têtes de lettre aux bulletins d'information en passant par les sites Web, menus de DVD et autres boutons vidéo. Chaque fichier de

modèle a été élaboré par un concepteur professionnel et illustre parfaitement les fonctionnalités du produit. Ces modèles peuvent se révéler particulièrement utiles pour démarrer un projet.



Echantillons Les fichiers échantillons contiennent des conceptions plus complexes. Ils constituent la solution idéale pour présenter, de manière dynamique, les nouveautés d'un produit. Ces fichiers illustrent toutes les possibilités créatives à votre disposition.

Polices Votre solution Creative Suite s'accompagne de plusieurs familles de polices et polices OpenType® . Les polices sont copiées sur votre ordinateur lors de l'installation :

- Windows : *[disque de démarrage]*\Windows\Fonts
- Mac OS X : *[disque de démarrage]*/Library/Fonts

Pour plus d'informations sur l'installation des polices, consultez le fichier Lisez-moi situé sur le DVD d'installation.

Contenu du DVD

Le DVD d'installation ou de contenu fourni avec votre produit contient des ressources supplémentaires utilisables avec votre logiciel. Le dossier En prime contient des fichiers spécifiques au produit, tels que des modèles, images, préconfigurations, actions, plug-ins et effets, ainsi que des sous-dossiers destinés aux polices et banques d'images. Le dossier Documentation contient une version PDF de l'aide, des informations techniques et d'autres documents, tels que des feuilles modèles, des guides de référence et des informations spécialisées.

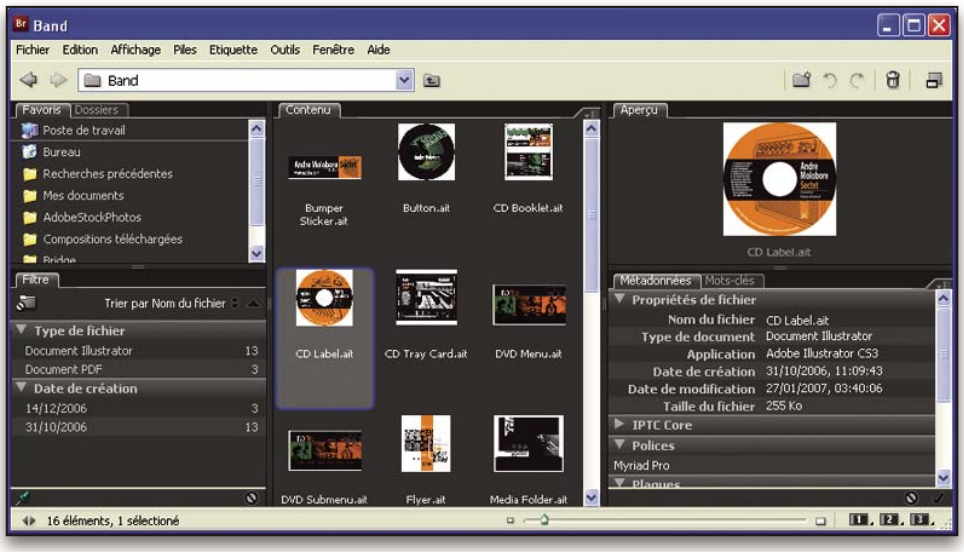
Adobe Exchange

Vous en voulez plus ? Dans ce cas, rendez-vous sur www.adobe.com/go/exchange_fr, une communauté en ligne où les utilisateurs téléchargent et échangent, à titre gracieux, des milliers d'actions, extensions, plug-ins et autres éléments utilisables avec les produits Adobe.

Accueil Bridge

L'Accueil Bridge, une nouvelle destination dans Adobe Bridge CS3, réunit en un seul emplacement fonctionnel des informations récentes sur tous vos logiciels Adobe Creative Suite 3. Démarrez Adobe Bridge, puis cliquez sur l'icône Accueil Bridge dans la partie supérieure du panneau Favoris pour accéder aux dernières astuces, actualités et ressources concernant vos outils Creative Suite.

Remarque : *l'Accueil Bridge n'est peut-être pas disponible dans toutes les langues.*



Pôle de création Adobe

Le Pôle de création Adobe met à votre disposition des articles, modèles et instructions proposés par des experts de l'industrie, des concepteurs de renom et des partenaires d'édition d'Adobe. Du nouveau contenu est ajouté tous les mois.



Outre des centaines de didacticiels axés sur les logiciels de conception, vous y trouverez des conseils et techniques sous la forme de vidéos, de didacticiels HTML et d'extraits de chapitres de livre.

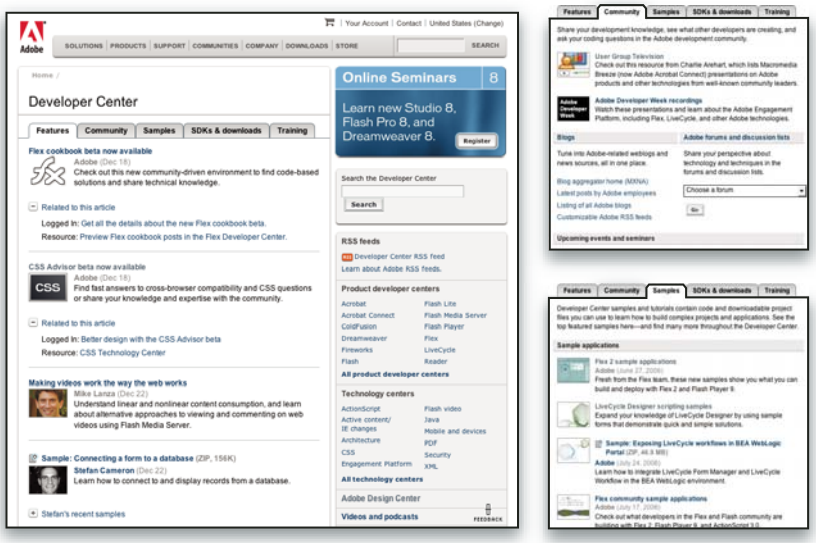
Les idées nouvelles sont au cœur même de Groupe de réflexion, Boîte de dialogue et Galerie :

- Les articles Groupe de réflexion analysent la façon dont les concepteurs contemporains embrassent la technologie et ce que leurs expériences signifient pour la création, les outils de création et la société en général.
- Dans Boîte de dialogue, des experts partagent leurs idées nouvelles en termes d'animations et de création numérique.
- Dans Galerie, vous découvrirez ce que les artistes entendent par conception en mouvement.

Rendez-vous sur le Pôle de création Adobe à l'adresse www.adobe.com/fr/designcenter.

Pôle de développement

Le Pôle de développement Adobe propose des échantillons, des didacticiels, des articles et diverses ressources à l'usage des développeurs qui utilisent des produits Adobe pour élaborer, entre autres projets, du contenu mobile, des applications Internet et des sites Web sophistiqués. Ce pôle contient également des ressources à l'intention des développeurs de plug-ins pour produits Adobe.



Outre des échantillons de code et des didacticiels, vous y trouverez des flux RSS, des séminaires en ligne, des kits SDK, des guides de création de scripts, ainsi que bien d'autres ressources techniques.

Rendez-vous sur le Pôle de développement Adobe à l'adresse http://www.adobe.com/go/developer_fr.

Support technique

Consultez le site Web d'assistance technique d'Adobe (http://www.adobe.com/fr/support), pour obtenir des informations de dépannage pour votre produit et en savoir plus sur les options d'assistance technique gratuites et payantes. Suivez le lien Formation pour accéder à des manuels Adobe Press, à un éventail de ressources de formation, à des programmes de certification de logiciels d'Adobe, etc.

Téléchargements

Rendez-vous à l'adresse www.adobe.com/go/downloads_fr pour obtenir gratuitement des mises à jour, des versions d'essai et d'autres logiciels utiles. Adobe Store (à l'adresse www.adobe.com/go/store_fr) vous donne également accès à des milliers de plug-ins de développeurs tiers, ce qui vous aide à automatiser des tâches, personnaliser des flux de production, créer des effets spéciaux de qualité professionnelle et bien d'autres choses encore.

Adobe Labs

Adobe Labs vous permet d'utiliser et d'évaluer des technologies nouvelles et émergentes, ainsi que des produits Adobe.

Adobe Labs vous donne accès à un éventail de ressources :

- Préversions de logiciels et technologies à venir
- Echantillons de code et méthodes conseillées pour accélérer votre apprentissage
- Préversions de la documentation technique et produit
- Forums, contenu Wikipédia et autres ressources de collaboration pour vous aider à interagir avec des développeurs qui partagent vos opinions

Adobe Labs favorise la mise en place d'un processus de développement de logiciels axé sur la collaboration. Dans cet environnement, les clients utilisant de nouveaux produits et technologies deviennent rapidement productifs. Adobe Labs est également un forum de commentaires, que l'équipe de développement Adobe utilise pour créer des logiciels correspondant aux besoins et aux attentes de la communauté.

Visitez Adobe Labs à l'adresse www.adobe.com/go/labs_fr.

Communautés d'utilisateurs

Les communautés d'utilisateurs comprennent des forums, des blogs et d'autres moyens leur permettant de partager des technologies, des outils et des informations. Les utilisateurs peuvent poser des questions afin de savoir comment les autres utilisateurs exploitent au mieux leur logiciel. Les forums utilisateur sont disponibles en anglais, français, allemand et japonais ; les blogs sont rédigés dans un large éventail de langues.

Pour participer à des forums ou à des blogs, rendez-vous à l'adresse www.adobe.com/fr/communities.

Nouveautés

Nouvelles fonctionnalités

Calques de forme

Utilisez de nouveaux outils de dessins de formes pour créer et animer des images vectorielles. Des tracés et fonds (y compris des dégradés modifiables) peuvent être ajoutés aux formes et ces propriétés peuvent être animées. After Effects inclut également des opérations portant sur les calques de forme reposant sur des effets vectoriels d'Adobe® Illustrator® (voir la section « A propos des formes et des calques de forme » à la page 305).

Pour visualiser un didacticiel vidéo présentant les calques de forme, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0224_fr. Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'animation des calques de forme, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0225_fr.

Outils Marionnette

Utilisez les outils Marionnette pour déformer aisément n'importe quelle image avec un mouvement naturel, réaliste (voir la section « Animation avec les outils Marionnette » à la page 224).

Styles de calque et calques vidéo Photoshop

Les styles de calque et calques vidéo sont conservés lorsque vous importez un fichier Photoshop. Vous pouvez également ajouter et animer des styles de calque à l'intérieur d'After Effects et utiliser des options de fusion avancées (voir les sections « Styles de calque » à la page 170 et « Utilisation de Photoshop et d'After Effects » à la page 28).

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'importation de fichiers Photoshop, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0252_fr.

Intégration Flash

Vous pouvez exporter des fichiers vidéo Flash® avec des signaux de départ que vous créez en tant que repères à l'intérieur d'After Effects. A présent, lorsque vous importez un fichier SWF, la couche alpha est conservée et les graphiques sont pixellisés en continu, de sorte qu'ils restent nets lorsque vous les agrandissez (voir les sections « Utilisation d'Adobe Flash et d'Adobe After Effects » à la page 29 et « Rendu et exportation aux formats Flash » à la page 572).

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'exportation vers Flash Video, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0262_fr. Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'exportation de marqueurs en tant que signaux de départ, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0255_fr.

Propriétés 3D par caractère pour l'animation de texte

Déplacement ou rotation de caractères ou mots individuels dans un espace 3D (voir la section « Utilisation des propriétés de texte 3D par caractère » à la page 286).

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'animation de texte, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0226_fr.

Brainstorm

Utilisez Brainstorm pour vous familiariser avec des propriétés et comparer les résultats. Choisissez les versions qui vous plaisent et utilisez-les telles quelles ou comme point de départ pour d'autres expérimentations (voir la section « Utilisation de l'option Brainstorm pour se familiariser avec les paramètres » à la page 162).

Gestion des couleurs améliorée, simplifiée

Vous pouvez maintenant contrôler la couleur de chaque élément de métrage et de chaque élément de sortie, tout cela avec une interface solide et simple, afin que les couleurs conviennent quel que soit le périphérique de sortie (voir la section « Gestion des couleurs » à la page 237).

Commentaires Clip Notes

Ajoutez des demandes aux réviseurs sous forme de repères, puis exportez votre composition sous la forme d'un fichier PDF. Les réviseurs peuvent utiliser Adobe® Acrobat® ou Adobe® Reader® pour faire des commentaires, puis vous renvoyer les commentaires par courrier électronique ou FTP. Les commentaires sont importés en tant que repères, que vous pouvez voir dans le panneau Montage (voir la section « Validation des films à l'aide des commentaires Clip Notes » à la page 602).

Amélioration des performances

Vous pouvez utiliser plusieurs UC ou plusieurs processeurs sur une UC pour effectuer le rendu de plusieurs images à la fois. Vous pouvez également utiliser l'accélération matérielle des prévisualisations pour déplacer le traitement sur la GPU, ce qui permet de libérer votre UC et d'augmenter les performances (voir la section « Mémoire, stockage et performances » à la page 33).

Exportation et prévisualisation de vidéo pour les périphériques mobiles

Les nouveaux réglages d'exportation préconfigurés de la boîte de dialogue Paramètres d'exportation facilitent l'exportation de films pouvant être lus sur des périphériques mobiles, tels que des téléphones portables et l'iPod® d'Apple®. Vous pouvez visualiser des types de sortie à l'aide d'Adobe® Device Central, qui imite de nombreux périphériques mobiles (voir la section « Prévisualisation d'une séquence sur un périphérique mobile virtuel à l'aide d'After Effects » à la page 587).

Chapitre 2 : Espace de travail

L'interface utilisateur d'After Effects permet d'augmenter votre créativité et productivité. Vous pouvez même adapter l'interface à vos besoins.

Personnalisation de l'espace de travail

A propos des espaces de travail

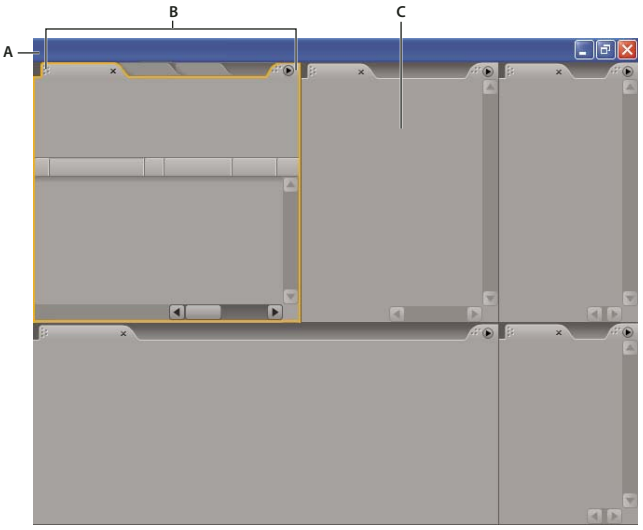
Les applications audio et vidéo d'Adobe offrent un espace de travail cohérent et personnalisable. Bien que chaque application possède son propre ensemble de panneaux (tels que Outils, Propriétés, Montage, etc.), la façon de déplacer et de regrouper les panneaux est la même pour tous les produits.

La fenêtre principale d'un programme est la *fenêtre d'application*. Les panneaux sont organisés dans cette fenêtre selon une disposition appelée *espace de travail*. L'espace de travail par défaut comprend des groupes de panneaux de même que des panneaux isolés.

Personnaliser un espace de travail signifie disposer les panneaux de la manière qui corresponde le mieux à votre style de travail. Vous pouvez créer et enregistrer plusieurs espaces de travail personnalisés pour différentes tâches. Par exemple, un pour la modification et un pour l'affichage de l'aperçu.

Vous pouvez faire glisser des panneaux vers de nouveaux emplacements, les déplacer dans un groupe ou en dehors, les placer les uns à côté des autres et sortir un panneau pour qu'il flotte dans une nouvelle fenêtre au-dessus de la fenêtre d'application. Lorsque vous réarrangez des panneaux, les autres sont automatiquement redimensionnés pour correspondre à la fenêtre.

Vous pouvez utiliser des fenêtres flottantes pour créer un espace de travail proche de ceux des versions précédentes des applications Adobe ou pour placer des panneaux sur plusieurs écrans.



Exemple d'espace de travail
***A.** Fenêtre de l'application **B.** Panneaux groupés **C.** Panneau individuel*

Pour une vidéo sur l'espace de travail Adobe, voir www.adobe.com/go/vid0249_fr.

Choisir un espace de travail

Chaque application vidéo et audio Adobe inclut des espaces de travail prédéfinies qui optimisent la présentation de panneaux pour des tâches spécifiques. Lorsque vous choisissez l'un de ces espaces de travail, ou tout espace de travail personnalisé que vous avez enregistré, l'espace de travail actuel est redessiné en conséquence.

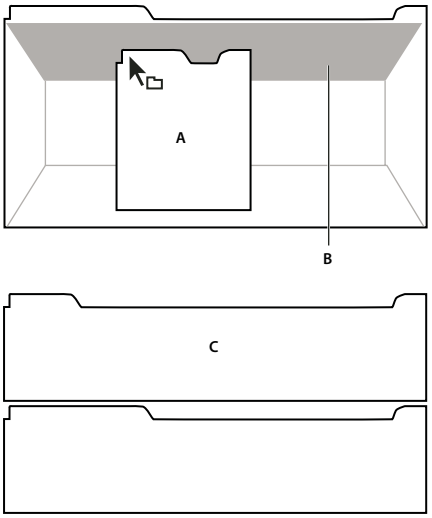
❖ Ouvrez le projet sur lequel vous souhaitez travailler, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail, puis sélectionnez l'espace de travail de votre choix.

Ancrer, grouper ou faire flotter des panneaux

Vous pouvez ancrer des panneaux ensemble, les déplacer dans un groupe ou en dehors, et annuler l'ancrage d'un panneau pour qu'il flotte dans une nouvelle fenêtre au-dessus de la fenêtre d'application. Lorsque vous faites glisser un panneau, *les zones de largage* sur lesquelles vous pouvez le déplacer sont mises en surbrillance. La zone de largage que vous choisissez détermine l'endroit où le panneau sera inséré et s'il sera ancré ou regroupé avec d'autres panneaux.

Zones d'ancrage

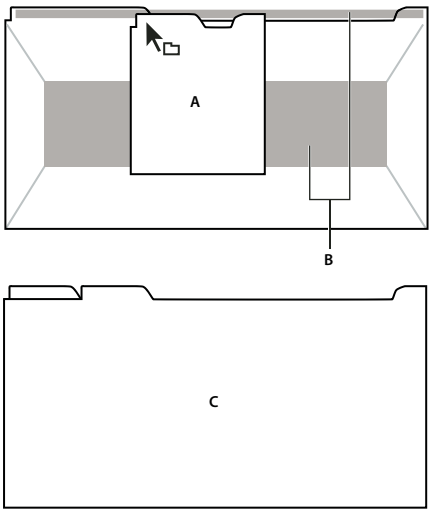
Les zones d'ancrage se trouvent le long d'un panneau, d'un groupe ou d'une fenêtre. Si vous ancrez un panneau, il devient adjacent au groupe existant et tous les groupes sont redimensionnés pour recevoir le nouveau panneau.



Déplacement d'un panneau (A) vers une zone d'ancrage (B) pour l'ancrer (C)

Zones de regroupement

Les zones de regroupement se trouvent au milieu d'un panneau ou d'un groupe, et le long de la zone d'onglet des panneaux. Le regroupement d'un panneau l'empile avec d'autres.



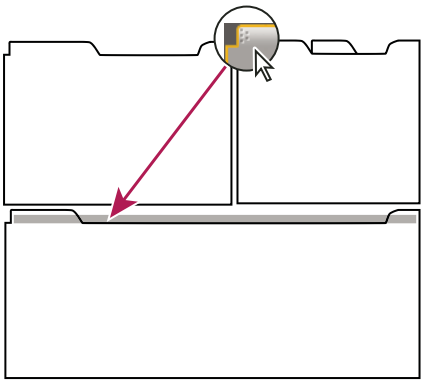
Déplacement d'un panneau (A) vers une zone de regroupement (B) pour le regrouper avec les panneaux existants (C)

Ancrer ou regrouper des panneaux

1 Si le panneau que vous souhaitez ancrer ou regrouper avec d'autres n'est pas visible, sélectionnez-le dans le menu Fenêtre.

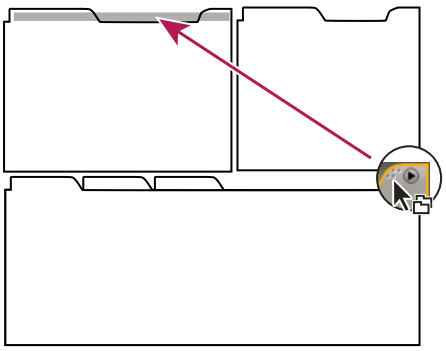
2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour déplacer un panneau individuel, faites glisser la zone de prise dans le coin supérieur gauche d'un onglet d'un panneau sur la zone de largage désirée.



Faire glisser la prise d'un panneau pour déplacer un panneau

- Pour déplacer tout un groupe, faites glisser la prise du groupe dans le coin supérieur gauche sur la zone de largage désirée.



Faire glisser la prise de groupe pour déplacer tout le groupe

L'application ancre ou regroupe le panneau selon le type de zone de largage.

Ouvrir un panneau dans une fenêtre flottante

Lorsque vous annulez l'ancrage d'un panneau dans une fenêtre flottante, vous pouvez y ajouter des panneaux ou encore la modifier, comme c'est le cas pour la fenêtre d'application. Vous pouvez utiliser des fenêtres flottantes afin de faire usage d'un second moniteur ou de créer un espace de travail semblable à ce que proposaient les versions précédentes des applications Adobe.

❖ Sélectionnez le panneau dont vous souhaitez annuler l'ancrage (s'il n'est pas visible, choisissez-le dans le menu Fenêtre), puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Désancrer le panneau ou Désancrer l'image dans le menu du panneau. L'option Sortir cadre sort le groupe de panneaux.
- Cliquez sur le panneau ou le groupe en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Windows) ou la touche Commande enfoncée (Mac OS) et faites-le glisser à partir de son emplacement actuel. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le panneau ou le groupe apparaît dans une nouvelle fenêtre flottante.
- Faites glisser le panneau ou le groupe hors de la fenêtre d'application. (Si la fenêtre d'application est optimisée faites glisser le panneau dans la barre des tâches Windows.)

Redimensionner des groupes de panneaux

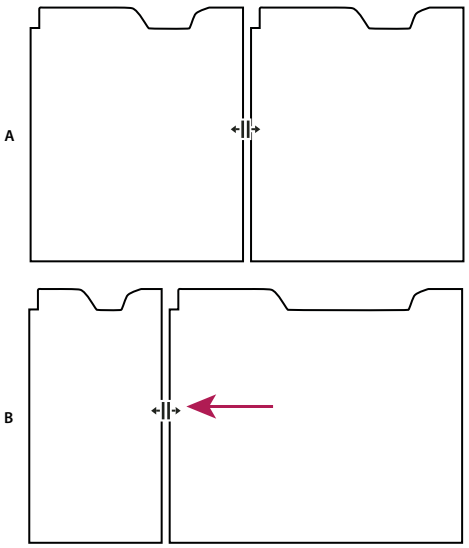
Lorsque vous positionnez le pointeur sur des diviseurs entre des groupes de panneau, des icônes de redimensionnement apparaissent. Lorsque vous faites glisser ces icônes, tous les groupes qui partagent le diviseur sont redimensionnés. Par exemple, votre espace de travail contient trois groupes de panneaux empilés verticalement. Si vous faites glisser la séparation entre les deux derniers groupes, ils sont redimensionnés mais le groupe le plus haut ne change pas.

Pour agrandir un panneau sous le pointeur, appuyez sur la touche tilde (~). (N'appuyez pas sur Maj.) Appuyez de nouveau sur la touche tilde pour ramener le panneau à sa taille d'origine.

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour effectuer un redimensionnement horizontal ou vertical, positionnez le pointeur entre deux groupes de panneaux. Le pointeur prend la forme d'une double flèche .
- Pour commander simultanément un redimensionnement dans les deux directions, positionnez le pointeur sur l'intersection entre trois groupes de panneaux ou plus. Le pointeur prend la forme d'une quadruple flèche .

2 Maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser pour redimensionner les groupes de panneaux.



Déplacement de la séparation entre des groupes de panneaux pour les redimensionner horizontalement
***A.** Groupe original avec icône de redimensionnement **B.** Groupes redimensionnés*

Ouvrir et fermer des panneaux et des fenêtres

Même si un panneau est ouvert, il peut ne pas être visible et se trouver sous d'autres panneaux. Si vous choisissez un panneau dans le menu Fenêtre, ce panneau est ouvert et mis en avant.

Lorsque vous fermez un groupe de panneaux dans la fenêtre d'application, les autres groupes sont redimensionnés afin d'utiliser le nouvel espace disponible. Lorsque vous fermez une fenêtre flottante, les panneaux qu'elle comprend se ferment également.

- Pour ouvrir ou fermer un panneau, choisissez le panneau dans le menu Fenêtre.
- Pour fermer un panneau ou une fenêtre, cliquez sur son bouton de fermeture .

Utilisation de plusieurs moniteurs

Vous pouvez utiliser plusieurs moniteurs afin d'augmenter la surface d'écran disponible. Lorsque vous utilisez plusieurs écrans, la fenêtre d'application apparaît sur l'écran principal et vous pouvez placer les fenêtres flottantes sur le second écran. Les configurations des écrans sont stockées dans l'espace de travail.

Voir aussi

« Ancrer, grouper ou faire flotter des panneaux » à la page 14

Enregistrer un espace de travail personnalisé

Lorsque vous personnalisez un espace de travail, l'application effectue un suivi de vos modifications et stocke la mise en page la plus récente. Pour stocker une présentation spécifique de manière permanente, vous devez enregistrer un espace de travail personnalisé. Les espaces de travail personnalisés enregistrés apparaissent dans le menu Espace de travail où vous pouvez les sélectionner et les réinitialiser.

❖ Organisez les images et les panneaux comme vous le souhaitez, puis sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Nouvel espace de travail. Entrez un nom pour l'espace de travail et cliquez sur OK.

Remarque : *si un projet enregistré avec un espace de travail personnalisé est ouvert sur un autre système, l'application recherche un espace de travail portant un nom correspondant. Si elle n'en trouve pas (ou si la configuration du moniteur ne correspond pas), elle utilise l'espace de travail local actuel.*

Rétablir un espace de travail

Rétablir un espace de travail permet de revenir à la présentation de panneaux initiale qui a été enregistrée.

❖ Alors que l'espace de travail que vous souhaitez rétablir est actif, sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Rétablir *espace de travail*.

Supprimer un espace de travail

1 Sélectionnez Fenêtre > Espace de travail > Supprimer l'espace de travail.

2 Sélectionnez l'espace de travail à supprimer et cliquez ensuite sur Supprimer.

Remarque : *vous ne pouvez pas supprimer l'espace de travail actuellement actif.*

Eclaircissement ou assombrissement de l'interface

La modification des préférences de luminosité a une incidence sur les panneaux, fenêtres et boîtes de dialogue.

1 Sélectionnez Edition > Préférences > Couleurs de l'interface utilisateur (Windows) ou After Effects > Préférences > Couleurs de l'interface utilisateur (Mac OS).

2 Faites glisser le curseur Luminosité de l'interface utilisateur vers la gauche ou la droite. Pour rétablir le niveau de luminosité par défaut, cliquez sur Valeur par défaut.

Utilisation de l'interface After Effects

Utilisation des colonnes

Les panneaux Projet, Montage et File d'attente de rendu contiennent des colonnes.

- Pour afficher ou masquer les colonnes, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur un en-tête de colonne (ou sélectionnez l'option Colonnes dans le menu du panneau), puis sélectionnez les colonnes à afficher ou masquer. Une coche indique que la colonne est affichée.
- Pour reclasser les colonnes, sélectionnez un nom de colonne et faites-le glisser jusqu'à son nouvel emplacement.
- Pour redimensionner des colonnes, faites glisser la barre située à droite du nom de la colonne : vers la gauche pour réduire la colonne ou vers la droite pour l'agrandir. Certaines colonnes, comme la colonne Durée dans le panneau Projet, ne peuvent pas être redimensionnées.

Défilement ou zoom avec la molette de la souris

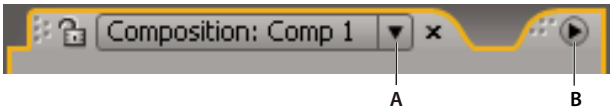
Vous pouvez utiliser la molette de la souris pour zoomer dans les panneaux Montage, Composition, Calque et Métrage, et pour défiler dans les panneaux Montage, Projet, File d'attente de rendu, Organigramme, Effets et Effets et paramètres prédéfinis.

- Pour effectuer un zoom avant sur le centre du panneau ou dans la zone ciblée lors du suivi, faites rouler la molette de la souris vers l'avant.
- Pour effectuer un zoom arrière à partir du centre du panneau ou de la zone ciblée lors du suivi, faites rouler la molette de la souris vers l'arrière.
- Pour effectuer un zoom avant sur la zone située sous le pointeur, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tandis que vous faites rouler la molette de la souris vers l'avant.
- Pour effectuer un zoom arrière sur la zone située sous le pointeur, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tandis que vous faites rouler la molette de la souris vers l'arrière.
- Pour un défilement vertical, faites rouler la molette de la souris vers l'avant ou vers l'arrière.
- Pour un défilement horizontal, maintenez la touche Maj enfoncée tandis que vous faites rouler la molette de la souris vers l'arrière ou vers l'avant. A l'intérieur du panneau Montage, faites rouler la molette de la souris vers l'arrière pour avancer dans le temps, et inversement.

Vous pouvez faire défiler un panneau même si celui-ci n'est pas actif, du moment que vous déplacez le pointeur dessus. Par exemple, vous pouvez faire défiler le panneau Composition même si le panneau Effets est actif.

Ouverture des menus de panneau, de visualiseur et des menus contextuels

Les menus des panneaux contiennent des commandes relatives à l'image ou au panneau actif. Les menus de visualiseur contiennent une liste de compositions, calques ou éléments de métrage que vous pouvez afficher dans le visualiseur, ainsi que des commandes permettant de fermer les éléments et de verrouiller le visualiseur. Les menus contextuels contiennent des commandes relatives à l'outil actif ou à l'élément sélectionné.



***A.** Triangle pour l'ouverture du menu d'un visualiseur **B.** Triangle pour l'ouverture du menu d'un panneau*

- Pour afficher un menu de panneau, cliquez sur le triangle dans l'angle supérieur droit du panneau.
- Pour ouvrir un menu de visualiseur, cliquez sur le nom de la composition, du calque ou de l'élément actif dans l'onglet du visualiseur.
- Pour ouvrir un menu contextuel, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS).

Utilisation des visualiseurs

Un *visualiseur* est un panneau qui peut contenir plusieurs compositions, calques ou éléments de métrage, ou encore plusieurs vues d'un de ces éléments. Les panneaux Composition, Calque, Métrage, Organigramme et Effets sont des visualiseurs.

Le verrouillage d'un visualiseur empêche le remplacement de l'élément en cours d'affichage lorsque vous ouvrez ou sélectionnez un autre élément. Lorsqu'un visualiseur est verrouillé et que vous ouvrez ou sélectionnez un autre élément, After Effects crée un nouveau panneau de visualiseur pour cet élément.

Au lieu d'afficher plusieurs éléments dans un seul visualiseur et de passer de l'un à l'autre à partir du menu, vous pouvez ouvrir un visualiseur distinct pour chaque composition, calque ou métrage ouvert. Lorsque plusieurs visualiseurs sont ouverts, vous pouvez les organiser en les ancrant ou les regroupant, comme vous le feriez avec n'importe quel autre panneau.

Par exemple, vous pouvez créer un visualiseur de compositions pour chaque vue en 3D différente (Haut, Bas, Derrière et Devant) de façon à pouvoir les développer avec la commande clavier ` (accent grave), qui développe ou restaure le panneau sous le pointeur.

Pour personnaliser un espace de travail avec plusieurs visualiseurs, vérifiez que tous les visualiseurs sont déverrouillés avant d'enregistrer l'espace de travail. Les visualiseurs verrouillés sont associés à un contexte de projet spécifique et ne sont donc pas enregistrés dans le fichier des préférences.

- Pour créer un nouveau visualiseur, sélectionnez la commande Nouveau dans le menu du visualiseur.
- Pour verrouiller ou déverrouiller un visualiseur, sélectionnez la commande Verrouiller dans le menu du visualiseur ou cliquez sur le bouton Activer/désactiver le verrouillage du visualiseur .
- Pour verrouiller le visualiseur actif, diviser l'image active et créer un nouveau visualiseur de même type dans la nouvelle image, appuyez sur les touches Ctrl+Alt+Maj+N (Windows) ou Commande+Option+Maj+N (Mac OS).
- Pour naviguer vers l'avant ou l'arrière dans la liste des menus du visualiseur actif, appuyez sur les touches Maj + . ou Maj + , (virgule).

Voir aussi

« Choix du visualiseur à toujours prévisualiser » à la page 128

Activation d'un outil

Vous pouvez afficher le panneau Outils sous forme de barre d'outils (comme illustré ici) ou de panneau classique.



Panneau Outils
***A.** Sélection **B.** Main **C.** Zoom **D.** Rotation **E.** Orbite caméra, Caméra Approche XY, Caméra Approche Z **F.** Déplacement arrière **G.** Outils de masque et de forme **H.** Outils de plume **I.** Outils d'écriture **J.** Pinceau **K.** Dupliquer **L.** Gomme **M.** Outils Marionnette **N.** Modes relatifs à l'outil actif*

***Remarque :** les modes relatifs à l'outil actif apparaissent uniquement lorsque l'outil est utilisé.*

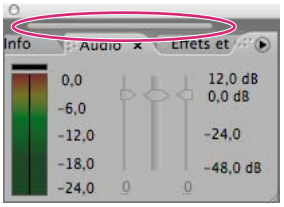
- Cliquez sur le bouton de l'outil. Un petit triangle situé en bas à droite de l'icône d'outil indique la présence d'outils masqués. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour les afficher. Sélectionnez ensuite l'outil recherché.
- Appuyez sur la touche de raccourci de l'outil. (Placez le pointeur sur un bouton d'outil pour afficher une info-bulle indiquant le nom et le raccourci clavier correspondant.)
- Pour naviguer parmi des outils masqués, appuyez plusieurs fois sur le raccourci clavier de l'outil.
- Pour passer momentanément d'un outil à un autre, maintenez enfoncée la touche de raccourci correspondant à l'outil souhaité et relâchez-la pour revenir à l'outil précédent. (Cette technique ne fonctionne pas avec tous les outils.)
- Pour afficher les panneaux les plus adaptés à l'outil actif, cliquez sur le bouton du panneau , le cas échéant. Par exemple, en cliquant sur ce bouton alors qu'un outil de peinture est actif, vous ouvrez les panneaux Peinture et Taille de pinceau.

Voir aussi

« Raccourcis permettant l'activation d'outils » à la page 607

Conseils d'utilisation de l'interface utilisateur After Effects

- Utilisez le lissage de texte ClearType sous Windows. ClearType simplifie la lecture du texte système (comme par exemple celui des menus et des boîtes de dialogue). Pour plus de détails sur l'activation du lissage de texte ClearType, reportez-vous à l'aide de Windows.
- Pour afficher les info-bulles, sélectionnez la préférence Afficher les conseils sur les outils (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)).
- Pour affecter un raccourci clavier à l'espace de travail en cours, sélectionnez Fenêtre > Attribuer une touche de raccourci à l'espace de travail *[nom de l'espace de travail]*.
- Si une image contient plus de panneaux groupés qu'il n'est possible d'en afficher en même temps, faites glisser la barre de défilement qui s'affiche au-dessus des onglets.



Barre de défilement pour afficher les autres onglets

- Pour restaurer les paramètres de préférences par défaut, maintenez les touches Ctrl + Alt + Maj (Windows) ou Commande + Option + Maj enfoncées au lancement de l'application. Pour restaurer également les raccourcis clavier par défaut, cliquez sur le bouton OK tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Utilisez les raccourcis clavier.

Voir aussi

« Raccourcis clavier » à la page 605

Chapitre 3 : Planification et gestion de projets

After Effects propose les outils nécessaires à l'organisation de projets complexes et à l'optimisation des performances afin que vous puissiez vous concentrer sur votre travail.

Notions de base relatives aux projets

A propos des fichiers de projet

Un *projet* After Effects est un fichier unique dans lequel sont stockées les compositions et les références à tous les métrages auxquels le projet fait appel. Les *compositions* sont des ensembles de calques. Si bon nombre de calques utilisent les métrages comme source, d'autres (tel est le cas des calques de forme et de texte) contiennent des graphiques créés dans After Effects. L'extension de nom d'un fichier de projet est .aep. Le nom du projet en cours s'affiche au-dessus de la fenêtre de l'application.

Un *modèle de projet* est un fichier dont l'extension de nom de fichier est .aet. Vous pouvez utiliser les divers modèles de projet fournis avec After Effects (notamment les modèles de menu DVD) comme base pour vos propres projets, tout comme vous pouvez créer de nouveaux modèles basés sur vos projets.



Un moyen simple de découvrir la façon dont les utilisateurs avancés travaillent avec After Effects est d'ouvrir l'un des modèles de projet fournis avec After Effects, de sélectionner tous les calques qu'il contient et d'appuyer sur ***U*** *ou* ***UU*** *au clavier pour afficher uniquement les propriétés animées ou modifiées. Vous obtenez des indications sur les modifications que le concepteur du modèle de projet a effectuées pour créer le modèle. Il peut être utile de déverrouiller certains calques pour pouvoir les sélectionner.*

Création et ouverture de projets

Un seul projet peut être ouvert à la fois. Si vous créez ou ouvrez un fichier de projet alors qu'un autre projet est déjà ouvert, After Effects vous invite à enregistrer les modifications apportées au premier projet, puis ferme ce dernier.

- Pour créer un projet, choisissez Fichier > Créer > Nouveau projet. Après avoir créé un projet, vous pouvez y importer un métrage.
- Pour ouvrir un projet, choisissez Fichier > Ouvrir le projet, recherchez le projet puis cliquez sur Ouvrir.
- Pour ouvrir le dernier projet ouvert, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + P (Windows) ou sur Commande + Option + Maj + P (Mac OS).

Voir aussi

« Importation d'un projet After Effects » à la page 71

Utilisation de modèles de projet

Lorsque vous ouvrez un modèle de projet, After Effects crée un projet sans titre basé sur ce modèle. Autrement dit, le fait d'enregistrer les modifications apportées au projet n'a aucune incidence sur le modèle de projet.

Il est fréquent que le créateur d'un modèle de projet verrouille les calques qu'il convient de ne pas modifier et qu'il laisse déverrouillés ceux destinés à être modifiés. Il s'agit d'un moyen pratique de réutiliser les éléments et d'empêcher toute modification fortuite ou inopportune.

Voir aussi

« Verrouillage ou déverrouillage d'un calque » à la page 152

Pour ouvrir un modèle de projet

- Pour rechercher et ouvrir des modèles de projet à l'aide de Bridge, choisissez Fichier > Parcourir les modèles de projet. Cliquez deux fois sur un modèle de projet pour l'ouvrir.
- Pour ouvrir un modèle de projet, choisissez Fichier > Ouvrir un projet. Sous Windows, choisissez Adobe After Effects Project Template dans le menu Fichiers de type.

Pour créer un modèle de projet

- Pour convertir un projet en modèle de projet, remplacez l'extension de nom de fichier .aep par l'extension .aet.
- Pour enregistrer une copie d'un projet en tant que modèle de projet, choisissez Fichier > Enregistrer une copie sous, puis renommez la copie en ajoutant l'extension de nom de fichier .aet.

Enregistrement et sauvegarde de projets

- Pour enregistrer un projet, choisissez Fichier > Enregistrer.
- Pour enregistrer une copie du projet sous un nom généré automatiquement, choisissez Fichier > Incrémenter et enregistrer, ou appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + S (Windows) ou sur Commande + Option + Maj + S (Mac OS).

Une copie du projet en cours est enregistrée dans le dossier du projet d'origine. Le nom de la copie est formé du nom du projet d'origine suivi d'un numéro. Si le nom du projet d'origine s'achève déjà par un numéro, celui-ci est augmenté de 1.

- Pour enregistrer le projet sous un nom ou un emplacement différent, choisissez Fichier > Enregistrer sous.

Le projet ouvert adopte le nouveau nom et se place dans le nouveau répertoire. Le fichier d'origine, quant à lui, ne change pas.

- Pour enregistrer une copie du projet sous un nom ou à un emplacement différent, choisissez Fichier > Enregistrer une copie sous.

Le projet ouvert conserve son nom d'origine et ne change pas de répertoire. La copie est créée avec les nouveaux paramètres, mais elle ne s'ouvre pas.

- Pour enregistrer automatiquement des copies de projets à intervalles réguliers, choisissez Edition > Préférences > Enregistrement automatique (Windows) ou After Effects > Préférences > Enregistrement automatique (Mac OS), puis sélectionnez l'option Enregistrement automatique des projets.

Les fichiers enregistrés automatiquement sont enregistrés dans le dossier Enregistrement automatique d'Adobe After Effects, qui est situé dans le même dossier que le fichier de projet d'origine. Les noms de fichiers enregistrés automatiquement sont basés sur le nom du projet : After Effects ajoute « enregistrement automatique *n* » (où *n* est le numéro du fichier dans la série des fichiers enregistrés automatiquement) à la fin du nom de fichier. La zone Nombre maximal de versions de projet indique le nombre de versions de chaque fichier de projet à enregistrer. Lorsque le nombre de fichiers enregistrés atteint le nombre maximal défini, la fonction d'enregistrement automatique écrase ces fichiers en commençant par le plus ancien.

Utilisation du panneau Organigramme

Dans l'organigramme de chaque composition, les cases (ou cadres) représentent chaque composition, métrage et calque, tandis que les flèches directionnelles représentent la corrélation des composants.

Remarque : *le panneau Organigramme affiche uniquement les interdépendances existantes. Il ne vous permet pas de modifier l'interdépendance des éléments du projet.*

Les compositions imbriquées et tous les autres éléments constitutifs d'une composition sont visibles lorsque le titre de la composition est développé.

La présence de lignes d'un gris moyen entre les cadres de l'organigramme indique que les options Audio ou Vidéo de ces éléments sont désélectionnées dans le panneau Montage. Les lignes noires ou d'un ton gris clair indiquent que l'option est sélectionnée, en fonction du paramétrage de la préférence Luminosité de l'interface utilisateur.

- Pour ouvrir l'organigramme du projet, appuyez sur les touches Ctrl + F11 (Windows) ou Commande + F11 (Mac OS) ou cliquez sur le bouton Organigramme des projets au-dessus de la barre de défilement verticale à droite du panneau Projet.
- Pour ouvrir l'organigramme d'une composition, sélectionnez la composition et choisissez Composition > Fenêtre d'organigramme des compositions ou cliquez sur le bouton Fenêtre d'organigramme des compositions au bas du panneau Composition.
- Pour activer (sélectionner) un élément, cliquez sur le cadre correspondant dans le panneau Organigramme.

Lorsque vous cliquez sur une composition dans l'organigramme, elle devient active dans le panneau Projet et le panneau Montage. Lorsque vous cliquez sur un calque, il devient actif dans le panneau Montage. Lorsque vous cliquez sur un métrage, il devient actif dans le panneau Projet.

- Pour personnaliser l'aspect de l'organigramme, utilisez le menu du panneau Organigramme et les boutons alignés au bas du panneau.

Pour afficher les info-bulles identifiant les boutons du panneau Organigramme, faites pointer votre curseur sur un bouton et attendez que l'info-bulle correspondante s'affiche.

- Pour supprimer des éléments, sélectionnez-les et cliquez sur Suppr. Si l'élément sélectionné est un métrage ou une composition, il est supprimé du projet et n'est donc plus visible dans le panneau Montage, ni le panneau Projet. S'il s'agit d'un calque, il est supprimé de la composition où il apparaît.
- Pour accéder au menu contextuel associé à l'élément sélectionné, faites un clic droit (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle (Mac OS) enfoncée sur l'icône située à gauche du nom dans le titre de l'élément. Les icônes adoptent un aspect différent selon le type d'élément : par exemple, calque et composition. Vous pouvez ainsi utiliser le menu contextuel associé à un calque pour travailler avec des masques et des effets ou modifier des options, appliquer des transformations et ajuster la qualité d'image du calque.

Remarque : *lorsque vous modifiez les propriétés d'un élément dans le panneau Organigramme, veillez à effectuer un clic contextuel sur l'icône du cadre, et non sur le nom de l'élément. Le menu contextuel associé à l'icône de l'élément est différent de celui qui s'ouvre depuis le nom de l'élément.*

Annulation de modifications

Vous pouvez uniquement annuler les opérations qui modifient le projet. Ainsi, il est possible d'annuler une modification, mais pas de revenir à l'emplacement d'origine après avoir fait défiler un panneau.

Vous pouvez annuler de manière séquentielle jusqu'à 99 des modifications les plus récentes apportées au projet, en fonction des niveaux d'annulation définis (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)). La valeur par défaut est 32.

Pour éviter de perdre votre temps à annuler des modifications accidentelles, verrouillez un calque que vous souhaitez afficher sans risquer de le modifier

- Pour annuler la modification la plus récente, choisissez Edition > Annuler *[action]*.
- Pour annuler une modification et toutes les modifications qui la suivent, choisissez Edition > Historique et sélectionnez la première modification à annuler.
- Pour revenir à la dernière version sauvegardée du projet, choisissez Fichier > Version précédente. Toutes les modifications et les métrages importés depuis votre dernière sauvegarde sont perdus. Cette opération ne peut pas être annulée.

Voir aussi

« Verrouillage ou déverrouillage d'un calque » à la page 152

Planification et configuration de projets

Processus

Si vous utilisez Adobe After Effects pour animer un titre simple ou pour créer des effets spéciaux complexes, vous suivez généralement le même processus de base et vous pouvez répéter certaines étapes (modifier les propriétés du calque, animer et prévisualiser par exemple) selon le cycle jusqu'à ce que le résultat vous convienne. Vous pouvez choisir un espace de travail prédéfini pour faciliter chaque étape de votre travail ou créer votre propre espace de travail en fonction de vos besoins.

Importation et organisation des métrages

Après avoir créé un projet, ajoutez votre métrage au panneau Projet. After Effects interprète automatiquement de nombreux formats de support courants, mais vous pouvez également spécifier une méthode d'interprétation pour les attributs tels que la cadence d'images et le format des pixels. Vous pouvez afficher chaque élément dans un panneau Métrage et déterminer ses instants de début et de fin afin de les adapter à la composition. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Importation et interprétation de métrages » à la page 57.

Création et organisation de calques dans une composition

Créez une ou plusieurs compositions. Tout élément de métrage peut être la source d'un ou de plusieurs calques dans une composition. Vous pouvez disposer les calques dans l'espace dans le panneau Composition, ou dans le temps dans le panneau Montage. Vous pouvez empiler les calques en deux dimensions ou les disposer en trois dimensions en utilisant les sources de lumière 3D et les vues de caméra. Vous pouvez utiliser des masques, modes de fusion et outils de masquage pour produire un *composite* (ou combiner les images de calques multiples). Vous pouvez même utiliser des calques de forme, de texte et des outils de peinture pour créer vos propres éléments visuels. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « Compositions » à la page 112, « Calques et propriétés » à la page 137, « Dessin et peinture » à la page 294 et « Texte » à la page 267.

Ajout des effets et modification des propriétés des calques

Vous pouvez ajouter n'importe quelle combinaison d'effets et modifier n'importe quelle propriété de calque, comme la taille, la position ou l'opacité. Les effets vous permettent de modifier l'aspect ou le son d'un calque, voire de générer des éléments visuels à partir de rien. Vous pouvez appliquer l'un des nombreux effets, animations prédéfinies et styles de calques disponibles. Il vous est également possible de créer et d'enregistrer vos propres animations prédéfinies. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Effets et animations prédéfinies » à la page 336.

Animation

Vous pouvez modifier la combinaison de propriétés du calque à tout moment à l'aide d'images clés et d'expressions. Utilisez le panneau Contrôles de suivi pour stabiliser le mouvement ou pour animer un calque de sorte qu'il suive le mouvement d'un autre calque. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « Animation » à la page 183, « Expressions » à la page 523 et « Suivi de mouvement » à la page 325.

Prévisualisation

La prévisualisation des compositions sur l'écran de votre ordinateur ou un écran vidéo externe est rapide et pratique, même pour les projets complexes, surtout si vous utilisez la technologie OpenGL pour accélérer les prévisualisations. Vous pouvez modifier la vitesse et la qualité de la prévisualisation en spécifiant une résolution et une cadence d'images, mais aussi en limitant la zone et la durée de la composition prévisualisée. Vous pouvez utiliser des fonctions de gestion des couleurs pour prévisualiser votre vidéo sur un autre périphérique de sortie. Pour plus de détails, reportez-vous aux sections « Vues et prévisualisations » à la page 124 et « Gestion des couleurs » à la page 237.

Rendu et exportation

Ajoutez une ou plusieurs compositions à la file d'attente de rendu afin de pouvoir effectuer leur rendu avec les paramètres de qualité souhaités, et ainsi créer des films au format spécifié. Dans certains cas, vous exporterez à l'aide du menu Exportation ou Composition plutôt que via le panneau File d'attente de rendu. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Rendu et exportation » à la page 558.

Utilisation d'Adobe Bridge avec After Effects

Adobe Bridge est le centre de contrôle de votre logiciel Adobe Creative Suite. Utilisez Adobe Bridge pour rechercher des modèles de projet et des animations prédéfinies, exécuter des scripts d'automatisation inter-produits, voir et gérer des fichiers et des dossiers, organiser vos fichiers en leur assignant mots-clés, étiquettes et notes, rechercher des fichiers ou des dossiers, et voir, modifier ou ajouter des métadonnées.

Pour plus de détails sur Adobe Bridge, reportez-vous à la section Adobe Bridge.

- Pour ouvrir Adobe Bridge à partir d'After Effects, choisissez Fichier > Parcourir.
- Pour faire apparaître un fichier dans Adobe Bridge, sélectionnez un fichier dans le panneau Projet et choisissez Fichier > Afficher dans Bridge.
- Pour ouvrir des modèles de projet avec Bridge, sélectionnez Fichier > Parcourir les modèles de projet.
- Pour utiliser Bridge afin de rechercher des animations prédéfinies, choisissez Animation > Parcourir les paramètres prédéfinis.

Voir aussi

« Utilisation de modèles de projet » à la page 21

« A propos des animations prédéfinies » à la page 336

Planification d'un projet

Des étapes de configuration de projet, de préparation d'un métrage et de configuration initiale d'une composition correctement exécutées peuvent vous épargner des erreurs et des résultats inattendus lors du rendu du film définitif. Avant de commencer, réfléchissez au type de travail que vous comptez réaliser dans After Effects et au type de sortie que vous avez l'intention de créer. Dès lors que vous aurez établi le plan de votre projet et que vous aurez pris certaines décisions de base quant aux paramètres du projet, vous serez en mesure de lancer l'importation d'un métrage et d'assembler des compositions à partir de calques basés sur ce métrage.

Le meilleur moyen de vous assurer qu'un film convient à un support particulier est d'effectuer un test de rendu d'une séquence et de l'afficher avec un matériel semblable à celui que votre public utilisera pour visualiser votre travail. Il est conseillé d'effectuer cette opération avant d'accomplir les étapes les plus difficiles et les plus fastidieuses de votre travail. Vous pourrez ainsi déceler les problèmes à un stade précoce.

Pour des présentations sur la vidéo numérique, l'audio numérique, la vidéo haute définition, les DVD, la compression et la vidéotransmission, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_dv_primers_fr.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'importation de fichiers Photoshop, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0221_fr.

Pour acquérir, choisir et préparer un métrage

Avant d'importer un métrage, décidez tout d'abord quels supports et quels formats utiliser pour les films finalisés, puis déterminez les paramètres optimaux pour le matériel source. Il est souvent préférable de préparer le métrage avant de l'importer dans After Effects.

Par exemple, si vous souhaitez qu'une image remplisse le cadre de votre composition, configurez cette image dans Adobe® Photoshop® de sorte que sa taille et le format des pixels correspondent à ceux de la composition. Si l'image est trop grande lorsque vous l'importez dans After Effects, les besoins en mémoire et ressources processeur augmenteront pour les compositions qui l'utilisent. Si, par contre, l'image est trop petite, une perte de qualité de l'image s'ensuivra lorsque vous mettrez l'image à l'échelle désirée (voir la section « Modification du format des pixels » à la page 64).

Dans la mesure du possible, utilisez un métrage non compressé : qui dit « faible compression » dit de meilleurs résultats pour bon nombre d'opérations, telles que le masquage et le suivi de mouvement. Certains types de compression (notamment celui utilisé dans l'encodage DV) sont particulièrement néfastes au masquage, dans la mesure où ils ne préservent pas les variations de couleur subtiles nécessaires à un masquage efficace sur fond bleu ou vert. Il est souvent préférable d'attendre la phase de rendu définitif pour faire usage de la compression (voir la section « Présentation du masquage » à la page 263).

Si possible, utilisez un métrage dont la cadence d'images est au moins équivalente à celle de votre sortie. Ainsi, After Effects n'aura pas besoin de recourir à l'interpolation ou à des techniques similaires pour compléter les images manquantes (voir la section « Modification de la cadence des images » à la page 62).

Le type de travail que vous prévoyez de réaliser dans After Effects et le type de film définitif que vous souhaitez créer peuvent même influencer votre façon de filmer et d'acquérir votre métrage. Par exemple, si vous envisagez de créer une animation en utilisant le suivi de mouvement, vous avez tout intérêt à filmer la scène de façon à optimiser cette fonction (par exemple, en fixant une petite balle de couleur vive à l'objet que vous avez l'intention de suivre) (voir la section « Procédure du suivi de mouvement » à la page 326).

Paramètres de projet

Les paramètres de projet se répartissent en trois catégories principales : mode d'affichage de la durée dans le projet, mode de traitement des données colorimétriques dans le projet et taux d'échantillonnage à appliquer aux séquences audio. Parmi ceux-ci, les paramètres de couleur sont ceux sur lesquels vous devez vous pencher en priorité avant d'entreprendre des tâches importantes dans votre projet. En effet, ce sont ces paramètres qui déterminent comment les données colorimétriques sont interprétées lors de l'importation de fichiers de métrage, comment les calculs sur les données sont effectués en cours de travail et comment les données colorimétriques sont converties pour la sortie finale (voir les sections « Gestion des couleurs » à la page 237 et « Modification des unités temporelles » à la page 135).

Si vous activez la gestion des couleurs pour votre projet, les couleurs affichées sont celles visualisées par les utilisateurs lorsqu'ils afficheront la vidéo que vous créez.

Remarque : *cliquez sur le repère de codage des couleurs situé au bas du panneau Projet pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres du projet. Cliquez et appuyez sur Alt (Windows) ou cliquez et appuyez sur Option (Mac OS) pour passer d'un codage de couleurs à un autre : 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc (voir la section « Définition du codage des couleurs » à la page 231).*

Paramètres de composition

Après avoir préparé et importé des métrages, ceux-ci vous permettent de créer des calques dans une composition, où vous animez et appliquez des effets. Lors de la création d'une composition, définissez les paramètres de composition tels que la résolution, le format d'image et le format des pixels de la sortie finale après rendu. Bien que vous puissiez modifier les paramètres de composition à tout moment, il est recommandé de les définir correctement lorsque vous créez une nouvelle composition afin d'éviter tout résultat inattendu dans la sortie finale. Par exemple, les dimensions d'image de la composition doivent correspondre à celles du support de lecture (voir la section « Utilisation des paramètres de composition » à la page 114).

Si vous envisagez d'effectuer le rendu d'une composition sur plusieurs supports de formats différents, la résolution de la composition doit obligatoirement correspondre au paramètre le plus élevé de la sortie. Par la suite, vous pouvez utiliser des modules de sortie du panneau File d'attente de rendu de sorte qu'il affiche la composition dans chaque format (voir la section « Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569).

Remarques relatives aux performances, à la mémoire et au stockage

Si vous manipulez des compositions volumineuses, assurez-vous de configurer After Effects et votre ordinateur de façon à optimiser les performances. Le rendu des compositions complexes peut nécessiter une grande quantité de mémoire, de même que le rendu des films peut occuper un espace important sur le disque. Avant d'effectuer le rendu d'un film de trois heures, vérifiez que vous disposez d'un espace de stockage suffisant sur le disque (voir la section « Mémoire, stockage et performances » à la page 33).

Planification d'une lecture à partir d'un film, d'une bande vidéo et d'un DVD

Si vous créez une vidéo pour un film, tenez compte des proportions de l'image de votre composition et de la cadence d'images de votre métrage source. Dans le cas d'un métrage transféré d'un film vers une vidéo par l'intermédiaire de la méthode de conversion 3:2, vous devez supprimer la conversion 3:2 avant d'ajouter des effets (voir la section « Suppression d'une conversion 3:2 ou 24Pa d'une vidéo » à la page 80).

Dans le cas d'un film ou d'une vidéo, essayez de choisir des paramètres d'importation et de composition identiques à ceux du module de sortie utilisé pour effectuer le rendu d'une séquence. Dans certains cas, vous voudrez peut-être conformer un métrage à une cadence d'images différente de celle du métrage source. Par exemple, vous pouvez vouloir faire passer une vidéo PAL 25 i/s à 24 i/s pour un film (voir la section « Conversion de films » à la page 598).

Si votre sortie finale est une bande vidéo, paramétrez votre composition de sorte qu'elle soit conforme à votre carte de capture, ou, si vous utilisez un port IEEE 1394 (FireWire), choisissez le paramètre DV prédéfini approprié à partir de la boîte de dialogue Paramètres de composition et des paramètres d'exportation du module de sortie du panneau File d'attente de rendu.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de composition » à la page 114

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

Planification d'une lecture sur des moniteurs d'ordinateur et des périphériques mobiles

Lorsque vous créez une vidéo à lire sur un ordinateur (téléchargé depuis le Web ou lu à partir d'un CD-ROM), spécifiez les paramètres de composition, de rendu et de module de sortie permettant de conserver une faible taille de fichier. N'oubliez pas qu'une vidéo avec un débit de données élevé peut ne pas être lue correctement à partir d'un lecteur de CD-ROM obsolète ne pouvant pas lire rapidement les données. De même, le téléchargement d'une vidéo volumineuse peut prendre du temps sur une connexion réseau commuté.

Pour plus de détails sur la compression, reportez-vous à la section Compression Primer (anglais uniquement) sur le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_dv_compressionprimer_fr.

Lorsque vous effectuez le rendu de la vidéo finale, choisissez un type de fichier et un module de compression adaptés au support final. Le décodeur correspondant doit être disponible sur le système utilisé par les utilisateurs visés, sinon ils ne pourront pas lire la vidéo. Les modules de compression courants (codeurs/décodeurs) incluent Flash® Video, Sorenson, les vidéos MPEG-4 et les modules de compression installés sur des lecteurs tels que Flash® Player, RealPlayer, Windows Media Player ou QuickTime Player.

Périphériques mobiles

De nombreuses considérations relatives à la création de vidéos lues sur des périphériques mobiles, comme des téléphones mobiles et l'iPod d'Apple, sont identiques à celles relatives à la création de vidéos lues sur les ordinateurs mais les restrictions sont supérieures. La quantité de stockage (espace disque) et la puissance du processeur étant inférieures sur un téléphone mobile à celles d'un ordinateur, la taille de fichier et le débit de données des vidéos doivent être davantage contrôlés.

Suivez les conseils suivants lorsque vous capturez du contenu destiné à des périphériques mobiles :

- Les films plus courts sont préférables. Le visage d'un sujet est difficile à voir sauf s'il est capturé de manière relativement rapprochée.
- Eclairez correctement vos sujets et séparez-les de l'arrière-plan. Les couleurs et les valeurs de l'arrière-plan et du sujet ne doivent pas être trop semblables.
- Evitez un zoom et un déplacement excessifs qui entravent la compression.

Appliquez les conseils suivants lorsque vous utilisez After Effects :

- Utilisez une cadence d'images inférieure (15-22 i/s) pour les périphériques mobiles.
- Utilisez des outils de stabilisation du mouvement et de réduction du bruit ou des effets de flou avant d'effectuer le rendu en sortie finale pour que le compresseur puisse réduire la taille du fichier.
- Respectez la palette de couleurs des périphériques mobiles visés. Les périphériques mobiles disposent généralement d'une gamme de couleurs limitée. La prévisualisation dans Adobe Device Central permet de déterminer si les couleurs utilisées sont optimales pour un périphérique ou une gamme de périphériques.
- Utilisez les options de format prédéfinies disponibles sur le module de sortie dans le panneau File d'attente de rendu. Des options prédéfinies sont disponibles pour les périphériques mobiles 3GPP, les vidéos iPod et PlayStation Portable.

Après avoir effectué le rendu d'une vidéo, vous pouvez la visualiser telle qu'elle apparaîtra sur une large gamme de périphériques mobiles à l'aide d'Adobe Device Central.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de composition » à la page 114

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« A propos de la compression de fichiers de film » à la page 587

« Prévisualisation d'une séquence sur un périphérique mobile virtuel à l'aide d'After Effects » à la page 587

Utilisation de Photoshop et d'After Effects

Si vous utilisez Photoshop pour créer des images fixes, vous pouvez utiliser After effects pour les assembler, les animer et les modifier. Dans After Effects, vous pouvez animer une image Photoshop complète ou l'un de ses calques. Vous pouvez même animer des propriétés individuelles d'images Photoshop, telles que les propriétés d'un style de calque.

Si vous utilisez After Effects pour créer des animations, vous pouvez recourir à Photoshop pour affiner les blocs constitutifs de ces animations. Vous pouvez supprimer les éléments visuels inutiles, dessiner sur des blocs individuels ou utiliser les outils avancés de sélection et de masquage de Photoshop pour diviser un bloc en éléments pour l'animation ou la composition.

Avantages comparatifs de tâches spécifiques

Les points forts d'After Effects résident dans ses fonctions d'animation et d'automatisation. Cela signifie qu'After Effects excelle dans des tâches qui peuvent être automatisées d'un bloc à l'autre. Vous pouvez, par exemple, utiliser les fonctions de suivi de mouvement d'After Effects pour suivre le déplacement d'une perche de microphone, puis appliquer automatiquement le même mouvement à l'outil Tampon de duplication. De cette manière, vous pourrez enlever le microphone de chaque bloc d'une prise, sans devoir le faire disparaître manuellement sur chaque bloc.

Par contre, Photoshop propose d'excellents outils pour la peinture, le dessin et la sélection de parties d'une image. Le dessin d'une forme complexe en vue de créer un masque est bien plus facile à réaliser à l'aide de l'outil de sélection rapide ou du lasso magnétique de Photoshop qu'avec les outils de masquage d'After Effects. Plutôt que de dessiner manuellement un masque sur chaque bloc dans After Effects, envisagez d'utiliser Photoshop pour réaliser cette tâche. De même, si vous devez appliquer plusieurs traits de peinture à la main pour vous débarrasser de la poussière, envisagez également d'utiliser les outils de peinture proposés par Photoshop.

Le choix de l'application à utiliser pour la peinture dépend de la tâche à réaliser. Les traits de peinture de Photoshop affectent directement les pixels du calque. Dans After Effects, les traits de peinture sont des éléments d'un effet qui peuvent être activés, désactivés ou modifiés à tout moment. Si en appliquant le trait de peinture, vous souhaitez modifier définitivement l'image fixe, utilisez les outils de peinture de Photoshop. En revanche, si vous souhaitez avoir le contrôle complet de chaque trait de peinture après l'avoir appliqué ou si vous souhaitez animer les traits de peinture, utilisez les outils de peinture d'After Effects.

Les fonctions d'animation et de vidéo de Photoshop Extended comprennent l'animation simple basée sur des images clés. After Effects utilise une interface semblable, bien que l'éventail et la souplesse de ses fonctions d'animation soient de loin supérieurs.

La fonctionnalité After Effects 3D se limite à la manipulation de calques bidimensionnels dans trois dimensions. Cependant, Photoshop vous permet de manipuler des modèles 3D complets aux formats 3DS et U3D et de réaliser des composés bidimensionnels, ainsi que des coupes de ces modèles 3D sous n'importe quel angle. Vous pourrez ensuite utiliser ces images bidimensionnelles dans After Effects. After Effects permet également de créer automatiquement des calques 3D qui imitent les plans créés à l'aide de l'outil de point de fuite de Photoshop.

Echange d'images fixes

After Effects permet d'importer et d'exporter des images fixes dans de nombreux formats. Toutefois, lorsque vous transférerez des blocs individuels ou une image fixe depuis After Effects vers Photoshop, ou inversement, il sera préférable d'utiliser le format Photoshop PSD natif.

Lors de l'importation ou de l'exportation d'un fichier PSD, After Effects peut conserver les calques, les masques, les styles de calque, ainsi que la plupart des autres attributs. Lorsque vous importez un fichier PSD dans After Effects, vous pouvez choisir de l'importer en tant qu'image aplatie ou avec ses calques séparés et intacts.

Il est judicieux de préparer une image fixe dans Photoshop avant de l'importer dans After Effects. Par préparation, on entend éventuellement une correction de couleur, une mise à l'échelle ou un recadrage. Il est souvent préférable de modifier l'image source une fois dans Photoshop plutôt que de contraindre After Effects à effectuer la même opération plusieurs fois par seconde en effectuant le rendu de chaque bloc pour les prévisualisations ou le résultat final.

En créant votre document PSD dans la boîte de dialogue Nouveau fichier de Photoshop avec un paramètre prédéfini Film & Vidéo, vous pourrez commencer avec un document qui est correctement défini pour un type de sortie vidéo spécifique. Si vous travaillez déjà dans After Effects, vous pouvez créer un document PSD qui corresponde aux paramètres de votre composition et de votre projet en sélectionnant Fichier > Nouveau > Fichier Adobe Photoshop.

Echange de vidéos

Vous pouvez échanger des fichiers vidéos, tels que des animations QuickTime, entre Photoshop et After Effects. Lorsque vous ouvrez une animation dans Photoshop, un calque vidéo relatif au fichier de métrage source est créé. Les calques vidéo vous permettent de peindre de manière non destructrive sur les blocs de l'animation, à l'image d'After Effects qui travaille avec des calques dont les sources sont les animations. Lorsque vous enregistrez un fichier PSD avec un calque vidéo, vous enregistrez les modifications apportées au calque vidéo, sans modifier le métrage source proprement dit.

Vous pouvez également afficher le rendu d'une animation directement dans Photoshop. Vous pouvez, par exemple, créer dans Photoshop une animation QuickTime qui sera ensuite importée dans After Effects.

Couleur

After Effects travaille de manière interne dans un espace colorimétrique RVB (rouge, vert, bleu). Bien qu'After Effects soit capable de convertir des images CMJN en RVB, nous vous conseillons de travailler sur vos animations dans Photoshop en RVB.

Si cela revêt de l'importance pour le résultat final, il est préférable de s'assurer que la diffusion des couleurs est sécurisée dans Photoshop avant d'importer l'image dans After Effects. Une bonne manière de s'en assurer consiste à attribuer l'espace colorimétrique de destination approprié (SDTV - Rec.601, par exemple) au document dans Photoshop. After Effects effectue la gestion des couleurs sur la base des profils de couleurs incorporés dans les documents, y compris les fichiers PSD importés.

Voir aussi

« Préparation et importation de fichiers Photoshop » à la page 88

Utilisation d'Adobe Flash et d'Adobe After Effects

Si vous utilisez Adobe® Flash® pour créer une vidéo ou une animation, vous pouvez utiliser After Effects® pour la modifier ou l'affiner. Par exemple, vous pouvez exporter des animations et des applications Flash sous la forme de séquences QuickTime ou de fichiers Flash® Video (FLV). Vous pouvez ensuite utiliser After Effects pour modifier et affiner la vidéo.

Si vous utilisez After Effects pour modifier et composer une vidé, vous pouvez ensuite utiliser Flash pour publier cette vidéo. Vous pouvez aussi exporter une vidéo After Effects en tant que contenu Flash afin de pouvoir apporter des modifications supplémentaires dans Flash.

Exportation d'une vidéo QuickTime de Flash

Lorsque vous créez des animations ou des applications à l'aide de Flash, vous pouvez utiliser la commande Fichier > Exporter la séquence dans Flash pour les exporter sous la forme de vidéos QuickTime. Pour une animation Flash, vous pouvez en optimiser la sortie vidéo. Pour une application Flash, Flash déroule un rendu de la vidéo de l'application, permettant ainsi à l'utilisateur de la manipuler. Ceci vous permet de capturer les branches ou les états de l'application que vous voulez inclure dans le fichier vidéo.

Exportation de vidéo Flash (FLV) d'After Effects

Lorsque vous affichez une vidéo terminée dans After Effects, sélectionnez le format de sortie FLV dans fille d'attente de rendu pour l'exporter directement en format Flash Video (FLV). Ceci lance l'application Flash Video Encoder, qui fournit la taille, la compression et les autres options de sortie. Tous les marqueurs After Effects sont ajoutés au fichier FLV en tant que points de repère.

Vous pouvez ensuite importer le fichier FLV dans Flash et le publier en tant que fichier SWF, pouvant être lu par Flash Player.

Importation et publication de vidéo dans Flash

Pour importer un fichier FLV dans Flash, vous pouvez utiliser différentes techniques, comme les scripts ou les composants Flash, pour contrôler l'interface visuelle autour de votre vidéo. Par exemple, vous pouvez inclure des contrôles de lecture ou d'autres graphiques. Vous pouvez aussi ajouter des calques de graphiques en haut du fichier FLV pour des effets composites.

Graphiques composites, animation et vidéo

Flash et After Effects comprennent de nombreuses fonctionnalités vous permettant de créer des compositions complexes de vidéos et de graphiques. Le choix de l'application à utiliser dépend de vos préférences personnelles et du type de sortie finale que vous voulez créer.

Flash est l'application la plus orientée Web, avec une petite taille de fichier final. Flash permet aussi le contrôle de l'animation lors de son exécution. L'application After Effects est plutôt orientée production de film et de vidéo, proposant de très nombreux effets visuels, et est en règle générale utilisée pour créer des fichiers vidéo comme sortie finale.

Vous pouvez utiliser les deux applications pour créer des graphiques et des animations très originaux. Les deux applications utilisent un montage et proposent des possibilités de script pour le contrôle par programme des animations. After Effects comprend de jeu important d'effets, mais le langage ActionScript™ de Flash est l'environnement de scripts le plus puissant.

Les deux applications permettent de placer des graphiques et des effets dans des calques séparés pour les compositions. Ces calques peuvent être activés et désactivés comme nécessaire.

Dans Flash, les composés n'affectent pas directement le contenu de la vidéo ; ils n'affectent que l'apparence de la vidéo pendant la lecture dans Flash Player. En revanche, lorsque vous créez un composé avec une vidéo importée dans After Effects, le fichier vidéo que vous exportez incorpore réellement les graphiques et les effets composites.

Dans After Effects, tous les dessins et toutes les peintures étant effectuées dans des calques séparés des vidéos importées, il s'agit toujours de dessins ou peintures non destructifs. Vous pouvez utiliser Flash en mode destructif ou en mode non destructif.

Exportation d'un contenu After Effects pour une utilisation dans Flash

Vous pouvez exporter des contenus After Effects pour les utiliser dans Flash. Vous pouvez exporter un fichier SWF qui peut être immédiatement lu dans Flash Player ou utilisé comme faisant partie d'un autre projet Flash. Lorsque vous exportez un contenu depuis After Effects dans un format SWF, le contenu est aplati et pixellisé dans le fichier SWF.

Importation de fichiers SWF Flash dans After Effects

FFlash comporte un jeu unique d'outils d'illustrations vectorielles, très utile pour de nombreux dessins qui seraient impossibles à effectuer dans After Effects ni dans Adobe® Illustrator®. Vous pouvez importer des fichiers SWF dans After Effects pour les composer avec une autre vidéo ou les afficher en tant que vidéo avec des effets créatifs supplémentaires. Lorsque After Effects importe un fichier SWF, les images clés internes sont préservées et vous pouvez continuer à les utiliser pour étalonner d'autres effets.

La fonction d'importation SWF en pixels continus d'After Effects permet d'importer le contenu du fichier SWF dans After Effects en tant qu'illustration aplatie, avec une prise en charge des couches alpha. La pixellisation étant continue, l'illustration vectorielle du fichier SWF est mise à l'échelle de manière lisse dans After Effects. Cette méthode d'importation vous permet d'utiliser le calque ou l'objet racine de vos fichiers SWF comme élément affiché de manière lisse dans After Effects, permettant ainsi aux meilleures fonctionnalités de chaque outil de fonctionner ensemble.

Utilisation d'Adobe Premiere Pro et d'After Effects

Adobe® Premiere® Pro est conçu pour la capture, l'importation et la modification de films et de vidéos. Le logiciel After Effects est conçu pour la production d'animations et d'effets visuels destinés aux films, à la diffusion audiovisuelle, aux DVD et au Web. Vous pouvez facilement échanger des projets, des compositions, des pistes et des calques entre After Effects et Adobe Premiere Pro. Vous pouvez importer un projet Adobe Premiere Pro dans After Effects, ou exporter un projet After Effects sous forme de projet Adobe Premiere Pro. Vous pouvez également importer des projets Adobe Premiere 6.0 et 6.5 dans After Effects.

Vous pouvez copier et coller des calques et des pistes entre After Effects et Adobe Premiere Pro. Si vous possédez Adobe® Creative Suite® 3 Production Premium, vous pouvez utiliser Adobe Dynamic Link pour exporter les compositions After Effects dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore sans avoir à en effectuer le rendu, ou démarrer Adobe Premiere Pro depuis After Effects pour capturer les métrages à utiliser dans vos projets After Effects.

Voir aussi

« Copie entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro » à la page 72

« A propos d'Adobe Dynamic Link (Production Premium uniquement) » à la page 578

« Exportation d'un projet After Effects vers Adobe Premiere Pro » à la page 577

Utilisation d'Adobe Encore et d'After Effects

Vous pouvez utiliser After Effects pour créer rapidement des boutons et des calques de bouton pour importation dans Adobe® Encore®. Adobe Encore utilise une norme de dénomination pour définir un bouton et le rôle de calques individuels comme tons clairs de sous-image et vignettes vidéo. Lorsque vous sélectionnez un groupe de calques à créer comme bouton Adobe Encore, After Effects précompose les calques et nomme la précomposition en fonction des normes de dénomination des boutons.

Les noms de calques de tons clairs portent le préfixe (=1), (=2) ou (=3) et les noms de vignettes vidéos portent le préfixe (%).

After Effects comprend des modèles de projet incluant des menus de DVD complets pouvant servir de base à vos propres menus de DVD. Pour utiliser Adobe Bridge afin de rechercher et d'importer ces modèles de projet, choisissez Fichier > Parcourir les modèles de projet (voir la section « Utilisation de modèles de projet » à la page 21).

Voir aussi

« Création d'un lien Web, d'un lien de chapitre ou d'un signal de départ à partir d'un repère » à la page 122

Création d'un bouton pour Adobe Encore

1. Dans le panneau Montage, sélectionnez les calques à utiliser dans le bouton.
2. Choisissez Calque > Adobe Encore > Créer un bouton.
3. Saisissez un nom pour le bouton.
4. Utilisez les menus pour assigner jusqu'à trois calques de tons clairs et un calque de vignettes vidéo, puis cliquez sur OK.

Une nouvelle composition est créée avec le nom du bouton. Pour respecter les normes de dénomination Adobe Encore, le préfixe (+) est ajouté au nom de la composition pour indiquer qu'il s'agit d'un bouton.

Important : *si vous renommez le bouton, veillez à bien conserver le préfixe. Le préfixe garantit la reconnaissance du fichier comme bouton par Adobe Encore.*

Pour assigner un calque de tons clairs de sous-image et de vignette vidéo

1 Sélectionnez le calque.

2 Choisissez Calque > Adobe Encore > Assigner à la sous-image *[numéro]* ou Attribuer à la vignette vidéo.

Exportation d'un bouton à utiliser dans Adobe Encore

1 Ouvrez la composition représentant le bouton et déplacez le repère d'instant courant sur l'image souhaitée.

2 Choisissez Composition > Enregistrer l'image sous > Calques Photoshop.

Création d'une vidéo GIF animée

Un fichier *GIF animé* est une séquence d'images GIF lue sous forme de vidéo. Ce format est fréquemment utilisé pour les vidéos courtes, simples et de petite taille lues sur des navigateurs Web.

Pour lire un fichier GIF animé, le navigateur Web charge tout d'abord l'ensemble du fichier en mémoire puis le lit à partir de la mémoire (et non du disque). Pour éviter des retards excessifs avant la lecture et l'utilisation excessive de la mémoire, un fichier GIF animé doit être de courte durée et avoir une faible cadence d'images. Des cadences de 5 images par seconde (ou moins) sont recommandées sauf si la durée est très courte (1 seconde par exemple).

Lorsque vous effectuez le rendu d'une vidéo au format GIF animé, les couleurs sont interpolées avec une palette 8 bits (256 couleurs). Avant d'effectuer le rendu de la vidéo finale, faites un essai avec une composition de sorte à pouvoir ajuster les couleurs si les résultats ne vous conviennent pas. Vous pouvez créer une palette de couleurs dans Adobe Photoshop si les palettes de couleurs Web ou système par défaut ne donnent pas les résultats escomptés.

Un pixel d'un fichier GIF animé est totalement opaque ou totalement transparent. Lorsque vous effectuez le rendu d'une vidéo GIF animée, After Effects doit convertir la couleur alpha graduée de la composition à sa plus simple transparence. La transition entre les zones transparentes et opaques est brusque et peut ne pas être souhaitée dans le cadre d'effets visuels plus subtils.

Remarques relatives aux projets multiplates-formes

Bien que les fichiers de projet After Effects soient compatibles avec les systèmes d'exploitation Mac OS et Windows, certains facteurs, qui touchent essentiellement à l'emplacement et à la dénomination des fichiers de métrage et de support, peuvent faire obstacle à une utilisation harmonieuse d'un même projet sur les deux plates-formes.

Systèmes de fichiers

Si vous souhaitez transférer de Mac OS vers Windows un projet contenant un métrage stocké sur un serveur, assurez-vous de monter le serveur à l'aide d'AppleShare (AFP). Si vous montez le volume sous Mac OS à l'aide de Samba (SMB), After Effects ne peut pas rétablir les liens vers les fichiers de métrage stockés sur le serveur lorsque vous ouvrez le projet sous Windows.

Chemin d'accès au projet

Lorsque vous transférez un projet sur un ordinateur et que vous l'ouvrez, After Effects tente de localiser les fichiers de métrage du projet comme suit : il commence par le dossier dans lequel se trouve le fichier du projet, poursuit par le chemin d'accès d'origine du fichier ou l'emplacement du dossier, et enfin termine sa recherche par la racine du répertoire comprenant le projet.

Si vous créez des projets destinés à plusieurs plates-formes, il est préférable que les chemins d'accès complets soient identiques sous Mac OS et sous Windows. Si le métrage et le projet ne figurent pas sur le même volume, veillez à ce que le volume approprié soit monté avant d'ouvrir le projet. Vérifiez également que les noms de volume réseau sont identiques sur les deux systèmes.

Il est préférable d'enregistrer le métrage et le fichier de projet dans le même dossier. Vous pouvez également stocker le métrage dans un sous-dossier de ce dossier. Voici un exemple de hiérarchie :

/newproject/project_file.aep

/newproject/source/footage1.psd

/newproject/source/footage2.avi

Vous pouvez alors copier l'intégralité du dossier « nouveauprojet » d'une plate-forme à une autre ; After Effects localisera correctement tous les métrages.

Remarque : *rassemblez les copies de tous les fichiers d'un projet dans un seul dossier à l'aide de la fonction Rassembler les fichiers. Vous pouvez alors déplacer le dossier contenant la copie du projet vers l'autre plate-forme (voir la section « Rassemblement des fichiers dans un emplacement unique » à la page 564).*

Conventions de dénomination des fichiers

Choisissez des noms de métrages et de fichiers de projet utilisant des extensions correctes, telles que .mov pour les séquences QuickTime et .aep pour les projets After Effects. N'utilisez pas de caractères du jeu ASCII étendu ou autres caractères étendus dans le nom des fichiers destinés à une utilisation multiplate-forme. Si vous envisagez d'utiliser les fichiers sur le Web, veillez à ce que les noms de fichier respectent les conventions applicables en ce qui concerne les extensions et les chemins d'accès.

Types de fichiers pris en charge

Certains types de fichiers sont pris en charge sur une plate-forme, mais pas sur l'autre (voir les sections « Formats d'importation pris en charge » à la page 58 et « Formats de sortie pris en charge » à la page 559).

Ressources

Vérifiez que toutes les polices, effets, modules de compression et autres ressources sont disponibles sur les deux systèmes. De telles ressources sont souvent des modules externes.

Si vous utilisez un effet After Effects natif dans un projet et que vous transférez ce même projet du système d'exploitation d'origine vers l'autre, l'effet continuera de fonctionner sur ce dernier. Toutefois, certains effets et modules externes tiers risquent de cesser de fonctionner, même si le système cible est doté de ces modules. En pareil cas, vous serez peut-être contraint de réappliquer certains effets d'éditeurs tiers.

Voir aussi

« A propos des modules externes » à la page 39

« Utilisation des polices » à la page 272

Mémoire, stockage et performances

Utilisation de mémoire et stockage

La consommation de mémoire pour l'affichage et le rendu augmente en fonction de la résolution de la composition, la quantité de mémoire consommée par le calque le plus gourmand en mémoire de cette composition et la taille du fichier de projet.

After Effects effectue le rendu de chaque image d'une composition calque par calque, ce qui revient à dire que la quantité de mémoire consommée par chaque calque individuel est plus importante que la durée de la composition ou que le nombre de calques qu'elle contient. La consommation de mémoire d'une composition équivaut à celle du calque unique le plus gourmand en mémoire de cette composition. Ainsi, le rendu de 30 calques avec une résolution NTSC nécessite moins de mémoire que le rendu de deux calques avec une résolution de film cinématographique.

Remarque : *si l'option Rendu simultané de plusieurs images est sélectionnée, chaque copie de sauvegarde de l'application After Effects effectue le rendu d'une image à la fois.*

Lorsqu'un calque comprend une composition comme élément source, la totalité de la composition doit être rendue avant de procéder au rendu du calque suivant.

La consommation de mémoire d'un calque augmente dans les cas suivants :

- Utilisation d'une image source volumineuse
- Activation de la gestion des couleurs
- Ajout d'un masque
- Ajout de propriétés 3D par caractère
- Utilisation de certains modes de fusion, styles de calque ou effets, notamment ceux faisant intervenir plusieurs calques
- Application de certaines options de sortie, telles que la conversion 3:2, le recadrage et l'étirement
- Ajout d'ombres ou d'effets de profondeur de champ

Si l'affichage de toutes les images d'un aperçu à résolution intégrale de qualité optimale d'une composition ne pose aucun problème, vous disposez de suffisamment de mémoire pour le rendu de la composition. Le rendu du film d'une composition ne nécessite pas plus de mémoire que son affichage à l'écran, à paramétrage identique.

De temps à autre, After Effects affiche un message d'alerte signalant une insuffisance de mémoire pour l'affichage ou le rendu d'une composition. Si un message indiquant que la mémoire disponible est insuffisante s'affiche, libérez de la mémoire ou réduisez la consommation de mémoire des calques les plus gourmands, et essayez de nouveau.


Libérez immédiatement de la mémoire à l'aide des commandes du menu Edition > Purger.

After Effects requiert un bloc de mémoire contigu pour enregistrer chaque image. L'application ne peut pas enregistrer de portions d'image dans une mémoire fragmentée.

Utilisez la formule suivante pour déterminer le nombre de mégaoctets requis pour stocker une image sans compression en résolution intégrale :

(*hauteur en pixels*) x (*largeur en pixels*) x (*nombre de bits par couche*) / 2 097 152

Remarque : *la valeur 2 097 152 est un facteur de conversion qui tient compte du nombre d'octets par mégaoctet (2^{20}), du nombre de bits par octet (8) et du nombre de couches par pixel (4).*

Par exemple, une image DV NTSC dans un projet 8 bpc nécessite une capacité de mémoire égale à 1,3 Mo et une image D1/DV PAL dans un projet 8 bpc nécessite une capacité de mémoire de 1,6 Mo, tandis qu'une image 1080i60 DVCPRO HD dans un projet 32 bpc nécessite 21,1 Mo de mémoire.

Sous Mac OS X, After Effects peut utiliser jusqu'à 3,5 Go de mémoire vive. Sous Windows (32 bits), After Effects peut nécessiter jusqu'à 3 Go de mémoire vive. Toutefois, vous devez configurer Windows de manière spécifique afin de pouvoir utiliser plus de 2 Go dans After Effects. (voir le site Web de Microsoft pour plus de détails). Sous Windows (64 bits), After Effects peut utiliser jusqu'à 4 Go de mémoire vive sans qu'aucune configuration spéciale ne soit requise.

Remarque : *ces valeurs s'appliquent à chaque processus After Effects. Chaque processus d'arrière-plan utilisé pour effectuer le rendu simultané de plusieurs images peut utiliser la capacité de mémoire vive indiquée ci-dessus (voir la section « Rendu simultané de plusieurs images » à la page 36).*

Les éléments vidéo étant généralement compressées lors de l'encodage intervenant au moment du rendu final, vous ne pouvez pas multiplier la quantité de mémoire requise pour une seule image par la cadence et la durée de la composition pour déterminer la quantité d'espace disque nécessaire au stockage du film définitif. Toutefois, ce type de calcul peut vous donner une idée approximative de l'espace de stockage maximum dont vous pourriez avoir besoin. Par exemple, une seconde de vidéo de 8 bpc de définition standard non compressée nécessite environ 40 mégaoctets (Mo). Avec un tel débit de données, un film de long métrage nécessiterait plus de 200 Go d'espace de stockage. Même avec une compression DV, qui fait passer la taille de fichier à 3,6 Mo par seconde de vidéo, un film de long métrage standard occuperait plus de 20 Go. Il n'est pas rare qu'un projet de long métrage, fort d'une résolution élevée et d'un format d'image supérieur, requière une capacité de stockage de plusieurs téraoctets pour le métrage et les séquences définitives.

Caches RAM et disque

Au cours de votre travail sur une composition, After Effects sauvegarde temporairement certaines images rendues ainsi que les images source en mémoire vive (RAM) pour accélérer la génération de l'aperçu et l'édition. After Effects ne met pas en cache les images dont le rendu est rapide. Les images mises en cache le sont sans compression. Vous pouvez déterminer comment After Effects sauvegarde les images en définissant diverses préférences de mise en cache des images.

After Effects effectue la mise en cache au niveau du métrage et du calque pour une prévisualisation plus rapide. Les calques qui ont été modifiés sont rendus durant la prévisualisation, tandis que les calques non modifiés sont affichés à partir du cache.

Des barres bleues dans le panneau Montage indiquent les images mises en cache sur le disque. Des barres vertes indiquent les images mises en cache RAM.

Choisissez la commande Afficher les indicateurs du cache dans le menu du panneau Montage pour activer ou désactiver les indicateurs de cache.

Lorsque le cache est saturé et que vous y ajoutez une nouvelle image, cette dernière écrase une image mise en cache précédemment. Lorsque vous compilez des images pour une prévisualisation RAM, After Effects cesse d'ajouter des images une fois le cache saturé et seules les images stockées dans le cache sont alors lues. Le cache disque n'est pas utilisé pour la prévisualisation RAM. Si le cache disque est activé, After Effects peut stocker les éléments rendus sur votre disque dur lorsque le cache RAM est saturé.

Les caches RAM et disque sont automatiquement purgés lorsque vous quittez After Effects.

Pour purger les caches RAM et disque, choisissez Edition > Purger > Caches d'image.

Préférences de mémoire et cache

Vous pouvez définir les préférences de mémoire et de mise en cache en choisissant Edition > Préférences > Mémoire et cache (Windows) ou After Effects > Préférences > Mémoire et cache (Mac OS).

Utilisation maximum de mémoire Permet de définir la quantité maximum de mémoire pouvant être utilisée dans un but quelconque. Vous pouvez spécifier des valeurs supérieures à 100 % (où ce facteur est égal à la quantité de RAM physique installée) dans la mesure où la mémoire virtuelle consomme l'espace du disque dur. Les valeurs supérieures à 200 % sont déconseillées. La valeur par défaut est de 120 %.

Taille maximum du cache RAM Permet de définir la quantité maximum de mémoire vive (RAM) installée pouvant être utilisée pour la mise en cache d'images. Si vous définissez cette valeur afin qu'elle soit supérieure à la valeur par défaut de 60 %, vous pouvez rencontrer des problèmes comme une moindre performance pour passer d'une application à une autre ou une fréquence d'erreurs supérieure signifiant qu'After Effects n'est pas en mesure de créer une mémoire tampon d'images. A l'instar d'un disque dur, votre espace d'adressage peut se fragmenter. Si vous avez attribué une valeur trop élevée au paramètre Taille maximum du cache RAM, la mémoire risque d'être trop fragmentée pour pouvoir stocker la prochaine image rendue. En abaissant le pourcentage de cache, vous réduisez le risque de fragmentation. Définissez cette option sur une valeur supérieure à 60 % uniquement en cas de nécessité absolue. Elle ne doit en aucun cas être supérieure à 90 %.

Si vous avez activé le multitraitement, la quantité de RAM disponibles pour les processus d'arrière-plan est amputée de la quantité de RAM réservée au processus de premier plan. Diminuez la taille maximum du cache RAM pour libérer de la mémoire pour les processus d'arrière-plan (voir la section « Rendu simultané de plusieurs images » à la page 36).

Activer le cache disque Permet de sauvegarder les images rendues vers le disque dur lorsque le cache RAM est saturé. After Effects n'utilisera que le cache disque pour stocker une image s'il est plus rapide de récupérer une image du cache que d'effectuer un nouveau rendu de celle-ci. Sélectionnez un dossier destiné au cache et cliquez sur OK (Windows) ou Choisir (Mac OS). Pour optimiser les performances, sélectionnez un dossier situé sur un autre disque dur physique que le métrage source. Ce dossier doit, si possible, être situé sur un disque dur qui utilise un contrôleur de disque autre que celui utilisé par le disque sur lequel se trouve le métrage source. Le dossier de cache disque ne peut pas être le dossier racine du disque dur.

Taille maximum du cache disque Permet de définir le nombre de mégaoctets d'espace disque à utiliser. Il doit être de 2 gigaoctets (Go) minimum.

Empêcher la fragmentation de l'espace d'adressage DLL Sélectionnez cette option pour qu'After Effects puisse accéder à une mémoire plus continue sur les systèmes utilisant une grande quantité de mémoire vive. Cette option peut être incompatible avec certains pilotes OpenGL, ce qui peut provoquer un blocage au lancement. En cas de blocage, l'option sera automatiquement décochée afin d'empêcher tout blocage ultérieur au lancement d'After Effects.

Rendu simultané de plusieurs images

After Effects permet de lancer des processus supplémentaires de l'application After Effects à exécuter à l'arrière-plan pour aider l'application principale dans le rendu d'images pour des prévisualisations RAM ou le résultat final. Ces processus d'arrière-plan portent le nom AfterFX.exe (Windows) ou aeselflink (Mac OS).

Chaque processus d'arrière-plan effectue le rendu de sa propre image et s'exécute sur des noyaux de processeur distincts (CPU). Le nombre de processus utilisés pour effectuer le rendu simultané de plusieurs images ne dépasse jamais le nombre de processeurs. Le nombre de processus d'arrière-plan exécutables sur votre ordinateur dépend donc également de la RAM système totale et de la RAM affectée à l'application principale (Taille maximum du cache RAM). La capacité de RAM requise pour chaque processus d'arrière-plan varie en fonction de la configuration système ; 1 Go minimum par processus est recommandé.

Remarque : *vous pouvez vérifier la valeur actuelle de Taille maximum du cache RAM en choisissant Edition > Préférences > Mémoire et cache (Windows) ou After Effects > Préférences > Mémoire et cache (Mac OS).*

Si les processus d'arrière-plan sont utilisés pour effectuer le rendu, le principal processus de premier plan n'est pas utilisé pour appliquer le rendu. Cela signifie que les processus d'arrière-plan créés s'ajoutent en fait au nombre total de processus utilisés pour le rendu, si le nombre de ressources est suffisant pour l'exécution d'au moins deux processus d'arrière-plan.

1 Choisissez Edition > Préférences > Multitraitement (Windows) ou After Effects > Préférences > Multitraitement (Mac OS).

2 Sélectionnez Rendu simultané de plusieurs images.

La partie inférieure de la boîte de dialogue Préférences indique le nombre de processeurs supplémentaires (en plus de la configuration minimale d'un processeur) qui seront utilisés avec les paramètres actuels. Pour augmenter le nombre de processus d'arrière-plan à exécuter, réduisez la valeur de l'option Taille maximum du cache RAM ou augmentez la RAM.

Les processus d'arrière-plan ne démarrent pas immédiatement dès lors que l'option Rendu simultané de plusieurs images est sélectionnée. Une fois l'option sélectionnée, les processus d'arrière-plan démarrent lorsque le premier rendu (pour une prévisualisation RAM ou pour la sortie finale) est lancé. Les processus d'arrière-plan continuent à s'exécuter tant que l'option n'a pas été désélectionnée.

Important : *vous pouvez rencontrer un faible différé au premier lancement des processus d'arrière-plan, lors de la première opération de rendu. Dans le panneau Info, un message signale l'initialisation des processus d'arrière-plan. Désélectionnez l'option Rendu simultané de plusieurs images pour arrêter les processus d'arrière-plan ; resélectionnez cette option pour réactiver le même différé au lancement de la première opération de rendu.*

Un logiciel antivirus contrôlant chaque opération de lecture et d'écriture, un tel logiciel peut réduire la vitesse de rendu, notamment lorsque la préférence Rendu simultané de plusieurs images est sélectionnée.

Si le rendu d'une seule image nécessite une capacité de RAM supérieure à la capacité disponible pour les différents processus d'arrière-plan, After Effects n'effectue pas le rendu simultané de plusieurs images et utilise le principal processus de premier plan pour réaliser le rendu de toutes les images de cette composition. Si After Effects ne peut pas utiliser les processus d'arrière-plan pour effectuer le rendu simultané de plusieurs images, un message s'affiche dans le panneau Info.

Remarque : *After Effects peut également utiliser plusieurs processus pour accélérer le rendu d'une seule image. Cette forme de multitraitement peut profiter de la technologie Hyper-threading. Le nombre de CPU répertoriés par After Effects dans la boîte de dialogue Préférences de multitraitement pour accélérer le rendu dans une seule image compte les CPU virtuelles (logiques) disponibles grâce à la technologie Hyper-threading.*

Amélioration des performances

Vous pouvez améliorer les performances en optimisant votre système informatique, After Effects, votre projet et votre processus.

Pour optimiser les performances avant de lancer After Effects

- Assurez-vous que la dernière version en date d'After Effects est installée, y compris les mises à jour disponibles. Pour plus de détails sur les mises à jour, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_downloads_fr.
- Assurez-vous d'avoir installé les versions les plus récentes des pilotes et modules externes, plus particulièrement des pilotes de carte vidéo. Pour télécharger les mises à jour des pilotes et modules externes, visitez le site Web de leurs éditeurs respectifs.
- Fermez les applications dont vous n'avez pas besoin dans l'immédiat. Il peut s'agir d'applications qui démarrent automatiquement au démarrage du système d'exploitation.
- Assurez-vous que le système est équipé d'une carte graphique prenant en charge OpenGL version 2.0 ou supérieure (Windows) ou OpenGL version 1.5 ou supérieure (Mac OS). Bien qu'After Effects puisse fonctionner sans OpenGL, ce dernier accélère différents types de rendu, y compris le rendu à l'écran pour les prévisualisations (voir la section « Rendu avec OpenGL » à la page 563).
- Ajustez la taille du fichier d'échange de la mémoire virtuelle (Windows uniquement). La mémoire virtuelle permet au système d'utiliser l'espace disque pour stocker des informations normalement stockées dans la mémoire vive. Windows gère la mémoire virtuelle à l'aide d'un fichier d'échange. Pour optimiser les performances dans After Effects, ajustez la taille du fichier d'échange sachant qu'elle ne doit pas dépasser le double de la quantité de mémoire vive installée (taille par défaut sous Windows XP). (Consultez l'Aide de Windows.)
- Défragmentez les disques durs régulièrement. Pour plus de détails, consultez la documentation accompagnant votre système d'exploitation.
- Assurez-vous que le système dispose d'une mémoire vive suffisante. Consultez la documentation accompagnant votre système d'exploitation et votre ordinateur pour connaître la quantité de mémoire vive installée et savoir comment en installer davantage.
- Arrêtez ou interrompez les opérations gourmandes en ressources dans les autres applications, telles que les prévisualisations vidéo dans Adobe Bridge.

Pour améliorer la performance en optimisant les paramètres de mémoire, de cache et de multitraitement

- Utilisez plusieurs processeurs pour effectuer le rendu simultané de plusieurs images en sélectionnant la préférence Rendu simultané de plusieurs images (voir la section « Rendu simultané de plusieurs images » à la page 36).
- Activez la mise en mémoire cache des images sur le disque en sélectionnant la préférence Activer le cache disque.
- Définissez la préférence Taille maximum du cache RAM sur une valeur optimale (voir la section « Préférences de mémoire et cache » à la page 35.
- Purgez les caches RAM et disque (choisissez Edition > Purger > Caches d'image).

Pour optimiser les performances en simplifiant le projet

Vous pouvez éviter qu'After Effects utilise de la mémoire et d'autres ressources pour le traitement d'éléments que vous ne manipulez pas actuellement en simplifiant et en divisant votre projet. Vous pouvez, de même, optimiser les performances globales de manière significative en déterminant quand After Effects effectue certains traitements. Vous pouvez, par exemple, éviter de répéter une action qui n'est requise qu'une seule fois, ou différer une action à un moment plus opportun.

- Supprimez les éléments inutilisés du projet (voir la section « Suppression d'éléments d'un projet » à la page 68).
- Divisez les projets complexes en projets plus simples et reconstituez-les avant le rendu du film finalisé. Pour combiner à nouveau des projets, importez tous les projets dans un projet unique en choisissant Fichier > Importer > Fichier.
- Effectuez le prérendu des compositions imbriquées. Effectuez le rendu d'une composition finalisée sous forme de film de sorte qu'After Effects n'effectue pas de rendu chaque fois que vous affichez la composition (voir la section « Prérendu d'une composition imbriquée » à la page 119).
- Restreignez l'effet des options de calque en choisissant Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS) et en désélectionnant l'option Les « options » affectent les compositions imbriquées. (N'oubliez pas de resélectionner cette option avant d'effectuer le rendu de la composition pour la sortie finale.)
- Condensez les transformations des compositions imbriquées (voir la section « Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119).

- Remplacez un élément source par une doublure à faible résolution ou d'image fixe lorsque cet élément n'est pas directement utilisé (voir la section « Utilisation de pseudo-éléments et de doublures » à la page 69).
- Réduisez la résolution de la composition (voir la section « Résolution » à la page 132).

Remarque : *pour accélérer le rendu des prévisualisations en mémoire vive, définissez la résolution du panneau Composition en fonction de l'agrandissement. Par exemple, si l'agrandissement est de 50 %, choisissez l'option Un demi dans le menu Résolution.*

- Isolez le calque en cours de manipulation à l'aide de l'option Solo (voir la section « Isolation d'un calque » à la page 152).
- Désélectionnez l'option Pixellisation pour un calque vectoriel tant que vous n'avez pas besoin de l'afficher ou d'en réaliser un rendu détaillé. Cela empêche After Effects de pixelliser l'intégralité du calque après chaque modification (voir la section « Pixellisation en continu d'un calque contenant des images vectorielles » à la page 153).

Pour optimiser les performances en modifiant la sortie à l'écran

Vous pouvez optimiser les performances de nombreuses façons sans affecter la manière dont After Effects traite les données du projet, mais en affectant uniquement la manière dont la sortie s'affiche à l'écran tout au long de votre travail. Bien qu'il soit souvent utile de visualiser certains éléments et informations en cours de travail, After Effects utilise de la mémoire et des ressources processeur pour mettre à jour ces informations. Choisissez donc avec soin les éléments à afficher lors de votre travail. Vous souhaiterez visualiser différents aspects de votre projet aux différentes étapes du flux de production. Les suggestions suivantes, dans différentes combinaisons, peuvent s'avérer utiles.

- Désactivez la gestion des couleurs d'affichage et la simulation de la sortie si cela n'est pas nécessaire (voir la section « Simulation de l'aspect des couleurs sur un autre périphérique de sortie » à la page 244).
- Activez l'accélération matérielle des prévisualisations qui utilise GPU pour faciliter la prévisualisation à l'écran. Choisissez Edition > Préférences > Affichage (Windows) ou After Effects > Préférences > Affichage (Mac OS) et sélectionnez Accélération matérielle pour les panneaux Composition, Calque et Métrage.
- Fermez les panneaux superflus. After Effects utilise de la mémoire et des ressources processeur pour mettre à jour les panneaux ouverts, ce qui peut ralentir les manipulations effectuées dans un autre panneau.
- Créez une zone ciblée. Si vous n'utilisez qu'une petite partie de la composition, limitez le rendu à l'écran à cette portion de la composition lors des prévisualisations (voir la section « Utilisation de la zone ciblée » à la page 115).
- Désélectionnez l'option Afficher les indicateurs du cache dans le menu du panneau Montage afin d'empêcher After Effects d'afficher des barres vertes et bleues dans l'échelle de temps pour indiquer les images mises en cache.
- Désélectionnez l'option Afficher l'avancement du rendu dans le panneau Info et organigramme (dans les préférences d'affichage) pour empêcher l'affichage à l'écran des détails de chaque opération de rendu pour chaque image.
- Masquez l'option Détails du rendu en cours dans le panneau File d'attente de rendu en cliquant sur le triangle situé en regard de l'option Détails du rendu en cours dans le panneau File d'attente de rendu.
- Appuyez sur la touche Verr. maj pour empêcher After Effects d'actualiser les panneaux Métrage, Calque ou Composition. Lorsque vous apportez une modification, au lieu de l'afficher, After Effects ajoute une barre rouge complétée d'un texte de rappel au bas du panneau. After Effects continue d'actualiser les options de panneaux telles que les trajectoires, les points d'ancrage et les contours de masque, au fur et à mesure que vous les déplacez. Appuyez de nouveau sur la touche Verr. maj pour rétablir les mises à jour de panneau et l'affichage de toutes les modifications apportées.
- Réduisez la qualité d'affichage d'un calque (Ebauche ou Filaire) (voir la section « Qualité d'image d'un calque » à la page 153).
- Sélectionnez Ebauche 3D dans le menu du panneau Montage, qui désactive l'ensemble des lumières et ombres appliquées aux calques 3D. Il désactive également le flou de profondeur de champ de la caméra.
- Désélectionnez l'option Mise à jour automatique dans le menu du panneau Montage pour empêcher After Effects de mettre à jour les compositions de manière dynamique.
- N'affichez les signaux audio dans le panneau Montage que si nécessaire.
- Désactivez la correction du format des pixels en cliquant sur le bouton Activer/désactiver la correction du format des pixels  au bas du panneau Composition, Calque ou Métrage.

- Désélectionnez l'option Miroir sur le moniteur de l'ordinateur lors de la prévisualisation d'une vidéo sur un moniteur vidéo externe (voir la section « Prévisualisation sur un moniteur vidéo externe » à la page 130).
- Masquez les contrôles de calque, tels que les masques, les axes de référence 3D et les poignées de calque (voir la section « Affichage ou masquage des contrôles du calque dans le panneau Composition » à la page 131).
- Réduisez le pourcentage d'agrandissement de la composition. Lorsque After Effects affiche les panneaux Composition, Calque et Métrage selon un agrandissement supérieur ou égal à 100 %, la vitesse de rafraîchissement de l'écran diminue.

Pour optimiser les performances lors de l'utilisation d'effets

Certains effets, tels que les flous et les déformations, nécessitent une grande quantité de mémoire et de ressources processeur. Vous pouvez optimiser les performances de manière significative en choisissant avec soin comment appliquer ces effets et à quel moment.

- Appliquez en dernier les effets nécessitant beaucoup de mémoire et de ressources processeur. Animez les calques et réalisez les tâches nécessitant des prévisualisations en temps réel avant d'appliquer les effets gourmands en mémoire et ressources processeur (par exemple, les lueurs et les effets de flou) pour éviter un ralentissement.
- Désactivez temporairement les effets afin d'accélérer la prévisualisation (voir la section « Suppression ou désactivation d'effets et d'animations prédéfinies » à la page 340).
- Restreignez le nombre de particules générées par l'effet Laboratoire de particules.
- Définissez l'option Elasticité sur Rigide pour les effets Warping avec maillage, Remodeler et Maculage dans la catégorie des effets de déformation.
- Désactivez le mode de fusion linéaire (voir la section « Linéarisation de l'espace de travail et activation de la fusion linéaire » à la page 241).

Modules externes et scripts

A propos des modules externes

Les *modules externes* sont de petits modules logiciels (avec des extensions de nom de fichier telles que .aex et .8bi) qui permettent d'ajouter des fonctionnalités à une application. Les effets d'After Effects sont implémentés comme des modules externes, tout comme certaines fonctions permettant d'utiliser certains formats de fichier. Par exemple, le module externe Photoshop Camera Raw vous permet d'utiliser les fichiers Camera Raw dans After Effects.

Au démarrage, After Effects charge les modules externes contenus dans le dossier Plug-ins, qui se trouve par défaut dans le dossier Adobe After Effects CS3\Support Files (Windows) ou Adobe After Effects CS3 (Mac OS). After Effects intègre plusieurs modules externes qui sont installés automatiquement dans ce dossier. Vous pouvez vous procurer d'autres modules externes pour Adobe Effects et d'autres produits Adobe auprès d'Adobe ou de fournisseurs tiers. Pour plus de détails sur l'installation d'un module externe, reportez-vous à la documentation correspondante.

Remarque : *sous Mac OS, certains programmes d'installation de modules externes tiers installent par erreur les modules externes dans le progiciel Mac OS X pour After Effects. Pour faire apparaître ces modules externes, cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée sur l'icône de l'application After Effects dans le Finder et choisissez Afficher le contenu du progiciel. Vous pouvez alors déplacer les modules externes dans le dossier Plug-ins d'After Effects.*

After Effects est accompagné de nombreux modules externes tiers, Foundry Keylight, Synthetic Aperture Color Finesse et Cycore FX notamment. Les programmes d'installation de certains modules externes tiers, y compris Keylight et Color Finesse, installent la documentation des modules externes dans les sous-dossiers correspondants du dossier Plug-ins.

Si vous prévoyez de transférer des projets After Effects entre systèmes informatiques, assurez-vous que les modules externes dont dépendent les projets sont installés sur les deux systèmes.

Pour plus d'informations sur les modules externes disponibles pour After Effects, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_ae_plugins_fr.

Pour plus d'informations sur le développement de modules externes pour After Effects, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_ae_devcenter_fr.

Voir aussi

« Présentation de Camera Raw » à la page 91

« A propos des effets » à la page 337

Utilisation de scripts

Un *script* est une série de commandes qui impose à une application d'exécuter une série d'opérations. Vous pouvez utiliser des scripts dans la plupart des applications Adobe dans le but d'automatiser des tâches répétitives, d'effectuer des calculs complexes et même d'accéder à certaines fonctionnalités que l'interface utilisateur ne propose pas directement. Par exemple, vous pouvez demander à After Effects de modifier l'ordre des calques dans une composition, de rechercher et remplacer du texte source dans des calques de texte ou d'envoyer un message électronique une fois que le rendu a été réalisé.

Les scripts After Effects utilisent le langage Adobe ExtendScript, qui est une forme évoluée de JavaScript, comparable à ActionScript. Les noms des fichiers ExtendScript portent l'extension .jsx.

Au démarrage, After Effects recherche des scripts à charger dans le dossier Scripts. Les scripts chargés sont répertoriés dans le menu Fichier > Scripts. Si vous modifiez un script tandis qu'After Effects est ouvert, vous devez enregistrer les modifications pour qu'elles prennent effet. Si vous placez un script dans le dossier Scripts tandis qu'After Effects est en cours d'exécution, vous devez relancer l'application pour que ce script apparaisse dans le menu Scripts. Vous pouvez également exécuter immédiatement le nouveau script à l'aide de la commande Exécuter le fichier de script.

After Effects met à votre disposition plusieurs scripts prédéfinis pour vous aider à exécuter des tâches courantes. Ils constituent par ailleurs une base dont vous pouvez vous servir pour modifier et créer vos propres scripts.

Exécutez l'exemple de script DemoPalette.jsx pour vous faire une idée du type d'opérations que vous pouvez effectuer à l'aide de scripts. Par exemple, le script Inverser l'ordre des calques rend l'inversion de l'ordre d'empilement des calques dans le panneau Montage plus simple que de réorganiser les calques manuellement.

Vous pouvez créer vos propres scripts en vue d'une utilisation dans After Effects à l'aide de l'éditeur de script, qui est intégré à la boîte à outils ExtendScript. Celle-ci fournit une interface conviviale permettant de créer, de déboguer et de tester vos propres scripts.

Remarque : *les scripts créés dans After Effects version 6.5 ou antérieure et utilisant un index pour accéder à une propriété risquent de ne pas fonctionner correctement dans After Effects version 7.0 ou ultérieure. Pour résoudre ce problème, modifiez les scripts de sorte qu'ils contiennent des expressions équivalentes qui accèdent aux propriétés par nom.*

Par défaut, les scripts ne sont pas autorisés à écrire des fichiers ou à envoyer ou recevoir des communications sur un réseau. Pour autoriser les scripts à écrire des fichiers et à communiquer via un réseau, choisissez Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS) et sélectionnez l'option Autoriser les scripts à écrire des fichiers et à accéder au réseau.

- Pour exécuter un script chargé, choisissez Fichier > Scripts > *[nom du script]*
- Pour exécuter un script qui n'a pas été chargé, choisissez Fichier > Scripts > Exécuter le fichier de script, recherchez et sélectionnez un script, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.
- Pour lancer l'éditeur de script, choisissez Fichier > Scripts > Ouvrir l'éditeur de script.

Pour une description exhaustive des fonctions de script disponibles dans After Effects, reportez-vous au guide de script After Effects sur le site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_ae_indepth_fr.

Pour échanger des scripts et autres outils utiles avec d'autres utilisateurs d'After Effects, reportez-vous à la rubrique After Effects Exchange sur le site Web d'Adobe à l'adresse suivante www.adobe.com/go/learn_ae_exchange_fr.

Chapitre 4 : Adobe Bridge

Adobe Bridge CS3 est le centre de contrôle d'Adobe Creative Suite 3. Adobe Bridge permet l'organisation et le partage de fichiers, et fournit un accès centralisé à vos fichiers de projet, vos applications et vos paramètres, ainsi que des possibilités de balisage et de recherche de métadonnées Adobe XMP (Extensible Markup Platform). Adobe Bridge vous aide à simplifier les flux de production créatifs en agissant comme un centralisateur pour les projets impliquant des fichiers Adobe et non Adobe.

Prise en main d'Adobe Bridge

A propos d'Adobe Bridge CS3

Avec Adobe Bridge, intégré aux composants Adobe Creative Suite 3, organisez, parcourez et retrouvez les éléments dont vous avez besoin pour créer des contenus à diverses fins : impression, publication sur le Web, télévision, DVD, films ou dispositifs mobiles. Adobe Bridge facilite l'accès aux fichiers Adobe natifs (tels que PSD et PDF), ainsi qu'aux fichiers non Adobe. Vous pouvez faire glisser des éléments dans vos dispositions, projets et compositions en fonction de vos besoins, prévisualiser les fichiers et même y ajouter des métadonnées (informations clés sur un document) afin de les retrouver plus facilement.

Pour une vidéo de présentation d'Adobe Bridge, voir www.adobe.com/go/vid0090_fr.

Navigation dans les fichiers A partir d'Adobe Bridge, vous pouvez visualiser, rechercher, trier, filtrer, gérer et traiter des fichiers image, vidéo ou audio. Vous pouvez également renommer, déplacer et supprimer des fichiers, modifier des métadonnées, faire pivoter les images et exécuter des commandes de traitement par lots. Enfin, Adobe Bridge vous permet de visualiser les fichiers et les données importés à partir d'un appareil photo ou d'une caméra numérique.

Bridge Home Bridge Home est une fonctionnalité d'Adobe Bridge CS3 qui donne accès à des conseils, des nouvelles et des informations sur les produits et les composants Adobe Creative Suite 3. Depuis Bridge Home, vous avez accès au site Adobe.com et à diverses autres ressources de conception.

Camera Raw Si vous disposez d'Adobe Photoshop® ou d'Adobe After Effects®, vous pouvez ouvrir ou importer des fichiers Camera Raw à partir d'Adobe Bridge, puis les modifier et les enregistrer dans un format compatible avec Photoshop. Vous pouvez modifier les paramètres d'image directement dans la boîte de dialogue Camera Raw sans lancer Photoshop ou After Effects. Vous pouvez également copier des paramètres entre plusieurs images. Si vous n'avez pas installé Photoshop ou After Effects, vous pouvez quand même prévisualiser les fichiers Camera Raw dans Adobe Bridge.

Stock Photos Sélectionnez Adobe Stock Photos dans le panneau Favoris d'Adobe Bridge pour explorer un fonds d'images libres de droits provenant des meilleures banques d'images. Vous pouvez télécharger gratuitement des versions basse résolution des images qui vous intéressent afin de les tester dans vos projets avant de vous décider à l'achat.

Gestion des couleurs Si vous utilisez Adobe Creative Suite 3, vous pouvez faire appel à Adobe Bridge pour synchroniser les paramètres de couleur à travers les différents composants Adobe Creative Suite 3 avec gestion des couleurs. Cette synchronisation garantit un affichage cohérent des couleurs dans tous les composants Adobe Creative Suite 3.

Réunions sur le Web A partir d'Adobe Bridge, vous pouvez démarrer une conférence Web en temps réel pour partager votre bureau et réviser des documents. Les participants rejoignent la réunion en se connectant à l'espace de réunion sur le Web, à partir de leur ordinateur. Pour démarrer une réunion et y participer, vous devez disposer d'un compte. Vous pouvez vous abonner et configurer un compte d'évaluation en cliquant sur le bouton Démarrer la réunion dans Adobe Bridge.

Remarque : *pour plus d'informations sur la gestion des couleurs ou les réunions sur le Web, reportez-vous à l'aide d'Adobe Bridge. Pour plus d'informations sur Adobe Stock Photos, reportez-vous à l'aide complète d'Adobe Stock Photos à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_sp_stockphotohelp_fr.*

Démarrage d'Adobe Bridge

Vous pouvez démarrer Adobe Bridge directement ou à partir de la plupart des composants Adobe Creative Suite 3.

Pour démarrer Adobe Bridge à partir d'un composant Adobe Creative Suite 3

❖ Choisissez Fichier > Parcourir ou Fichier > Parcourir dans Bridge (selon disponibilité).

Remarque : *si vous cliquez deux fois sur un fichier dans Adobe After Effects ou Adobe Premiere Pro après avoir lancé Adobe Bridge au moyen de la commande Fichier > Parcourir, ce fichier s'ouvre ou est importé dans ce composant Creative Suite 3 et non dans son application native. Par exemple, si vous cliquez deux fois sur un fichier Photoshop après avoir choisi Fichier > Parcourir dans Adobe Premiere Pro, ce fichier vient s'ajouter au panneau Projet de Premiere Pro au lieu de s'ouvrir dans Photoshop.*

Pour revenir au dernier composant Adobe Creative Suite 3 ouvert à partir d'Adobe Bridge

❖ Choisissez Fichier > Revenir à *[composant]*.

Pour démarrer Adobe Bridge directement

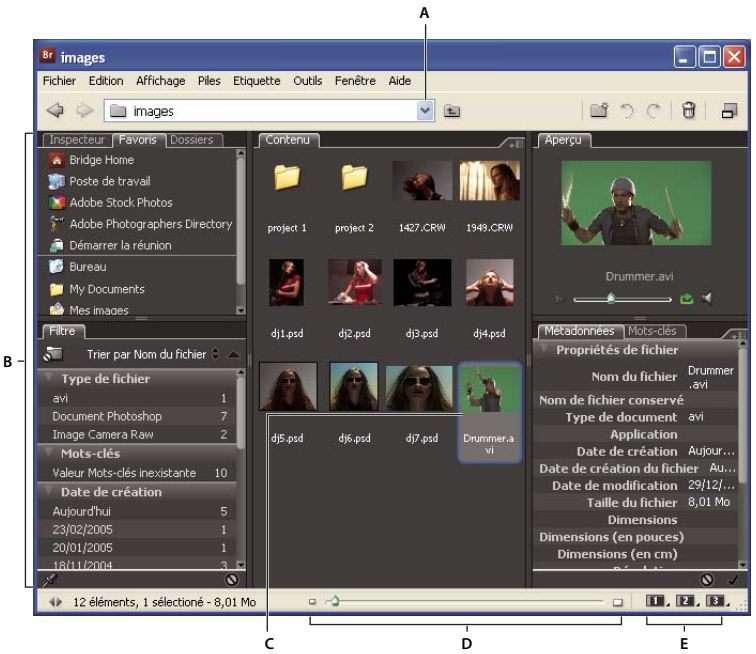
- (Windows) Choisissez Adobe Bridge CS3 dans Démarrer > Tous les programmes.
- (Mac OS) Double-cliquez sur l'icône Adobe Bridge CS3 dans le dossier Applications/Adobe Bridge CS3.

Espace de travail d'Adobe Bridge

A propos de l'espace de travail

L'espace de travail d'Adobe Bridge se compose de trois colonnes, ou volets, contenant divers panneaux. Vous pouvez déplacer ou redimensionner les panneaux de façon à ajuster l'espace de travail d'Adobe Bridge en fonction de vos besoins. Vous pouvez créer des espaces de travail personnalisés ou effectuer une sélection parmi plusieurs espaces de travail d'Adobe Bridge préconfigurés.

Pour une vidéo sur l'espace de travail d'Adobe Bridge, voir www.adobe.com/go/vid0090_fr.



Espace de travail d'Adobe Bridge
A. *Menu Rechercher dans* ***B.*** *Panneaux* ***C.*** *Elément sélectionné* ***D.*** *Curseur Vignette* ***E.*** *Boutons de l'espace de travail*

Les principaux composants de l'espace de travail d'Adobe Bridge sont les suivants :

Menu Rechercher dans Affiche la hiérarchie des dossiers, ainsi que les dossiers favoris et récents. Le menu Rechercher dans (situé en haut de la fenêtre Adobe Bridge) vous permet de trouver rapidement les dossiers contenant les éléments à afficher.

Pour limiter le nombre de dossiers récents affichés dans le menu Rechercher dans, renseignez la zone de texte Nombre d'éléments récents à afficher dans les préférences générales.

Panneau Favoris Permet d'accéder rapidement aux dossiers ainsi qu'à Adobe Stock Photos, Version Cue et Bridge Home.

Panneau Dossiers Affiche la hiérarchie des dossiers. Utilisez ce panneau pour parcourir les dossiers.

Panneau Filtre Permet de trier et de filtrer les fichiers affichés dans le panneau Contenu.

Panneau Contenu Affiche les fichiers spécifiés dans le menu Rechercher dans, le panneau Favoris ou le panneau Dossiers.

Panneau Aperçu Affiche un aperçu du ou des fichiers sélectionnés. Les aperçus sont indépendants de la vignette affichée dans le panneau Contenu et généralement plus grands que celle-ci. Pour agrandir ou réduire un aperçu, faites glisser sa barre de séparation.

Panneau Métadonnées Contient des métadonnées pour le fichier sélectionné. Si plusieurs fichiers sont sélectionnés, les données partagées (tels que des mots-clés, date de création et réglages d'exposition) sont affichées (pour plus de détails, voir la section « Métadonnées et mots-clés » à la page 53).

Panneau Mots-clés Permet à l'utilisateur d'organiser ses images en y associant des mots-clés.

Selon les options sélectionnées, d'autres panneaux peuvent apparaître dans l'espace de travail d'Adobe Bridge.

Remarque : *pour plus d'informations sur la gestion des espaces de travail, le panneau Favoris, les réglages de langue ou les scripts de démarrage, reportez-vous à l'aide d'Adobe Bridge.*

Ajuster l'affichage du panneau Contenu

Le panneau Contenu affiche des vignettes représentant les fichiers et les sous-dossiers contenus dans le dossier sélectionné. Par défaut, Bridge génère des vignettes rapides indiquant seulement les noms de fichier ou de dossier et les affiche dans le panneau Contenu.

Pour personnaliser l'affichage du panneau Contenu, vous pouvez définir la quantité de texte affichée avec les vignettes, redimensionner les vignettes, afficher des métadonnées supplémentaires pour les vignettes et spécifier la qualité des vignettes. Pour positionner les barres de défilement, choisissez Disposition horizontale ou Disposition verticale dans le menu du panneau Contenu. Si vous choisissez Disposition automatique, Bridge passe automatiquement de la disposition horizontale à la disposition verticale en fonction des besoins.

Afficher des vignettes avec texte

❖ Choisissez une des options suivantes dans le menu Affichage :

- Vignettes, pour afficher les fichiers et les dossiers sous forme de vignettes comportant seulement les noms de fichier ou de dossier.
- Détails, pour afficher les vignettes avec du texte supplémentaire.
- Afficher la vignette seule, pour afficher les vignettes sans textes ni libellés ni notes.

Ajuster la taille des vignettes

Vous pouvez réduire les vignettes de façon à en visualiser un plus grand nombre ou les agrandir afin de voir les détails.

❖ Faites glisser le curseur Vignette au bas de la fenêtre Bridge.

Remarque : *lorsque vous redimensionnez la fenêtre de Bridge dans le mode Disposition automatique, les vignettes dans le panneau Contenu sont également redimensionnées. Pour éviter ce comportement, choisissez Disposition horizontale ou Disposition dans le menu du panneau Contenu.*

Afficher des métadonnées supplémentaires pour les vignettes

La préférence Lignes supplémentaires des métadonnées de vignette permet d'indiquer si des métadonnées supplémentaires doivent être affichées avec les vignettes dans le panneau Contenu.

1 Choisissez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS), puis cliquez sur Vignettes.

2 Dans la zone Lignes supplémentaires des métadonnées de vignette, choisissez le type de métadonnées à afficher. Vous pouvez afficher jusqu'à trois lignes d'informations supplémentaires.

Limiter la taille de fichier pour les vignettes

Vous avez la possibilité de définir une limite de taille pour les fichiers pour lesquels Bridge peut créer des vignettes (l'affichage de fichiers volumineux risque de ralentir les performances). Si Bridge ne peut pas créer de vignettes, il affiche l'icône associée au type de fichier concerné. Lors de l'affichage de vignettes liées à des fichiers vidéo, Bridge ne tient pas compte de ce paramètre.

1 Choisissez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS), puis cliquez sur Vignettes.

2 Entrez un nombre dans la zone de texte Ne pas traiter les fichiers de taille supérieure à.

Spécifier la qualité des vignettes

1 Choisissez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS), puis cliquez sur Vignettes.

2 Sélectionnez l'une des options suivantes dans la zone Lors de la création de vignettes générer :

- Vignettes rapides, pour utiliser les vignettes basse résolution intégrées dans le fichier source. Ces vignettes ne sont pas gérées par couleur.
- Vignettes qualité supérieure, pour générer des vignettes à partir du fichier source.
- Convertir en qualité supérieure lors de la prévisualisation, pour utiliser des vignettes rapides jusqu'au moment de la prévisualisation d'une image, stade auquel Bridge met à jour la vignette avec la version qualité supérieure.

Générer des vignettes rapides ou de qualité supérieure

Vous pouvez spécifier que Bridge change les vignettes qualité supérieure en vignettes rapides, ou vice versa.

❖ Sélectionnez la ligne dans le panneau Contenu, et choisissez Edition > Générer une vignette rapide ou Edition > Générer une vignette de haute qualité.

Travailler en mode réduit

Passez au mode réduit lorsque vous souhaitez réduire la fenêtre Bridge. En mode réduit, les panneaux sont cachés et le volet Contenu est simplifié. Un sous-ensemble de commandes Bridge courantes reste disponibles dans le menu déroulant dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

En mode réduit, la fenêtre Bridge est une fenêtre flottante affichée par défaut par-dessus toutes les autres fenêtres (en mode complet, la fenêtre Bridge peut s'afficher derrière les autres fenêtres). L'intérêt de cette fenêtre flottante, c'est qu'elle reste disponible en permanence lorsque vous travaillez dans d'autres applications. Vous pouvez par exemple activer le mode réduit après avoir sélectionné les fichiers que vous prévoyez d'utiliser, puis faire glisser ces fichiers dans l'application en fonction de vos besoins.

Pour empêcher la fenêtre Bridge en mode réduit de s'afficher par-dessus toutes les autres fenêtres, désélectionnez l'option Fenêtre réduite toujours au premier plan dans le menu de la fenêtre Bridge.

1 Cliquez sur le bouton Passer en mode réduit .

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez des commandes dans le menu situé en haut à droite de la fenêtre Bridge.
- Cliquez sur le bouton Passer en mode ultra-réduit pour masquer le panneau Contenu, réduisant ainsi davantage la fenêtre Bridge. Cliquez de nouveau sur ce bouton pour revenir au mode réduit.
- Cliquez sur le bouton Passer en mode complet pour revenir au mode complet, ce qui affiche les panneaux et place la fenêtre Bridge derrière la fenêtre en cours.

Utiliser la mémoire cache

Le cache stocke les informations de vignette et de métadonnées (ainsi que les métadonnées qui ne peuvent pas être stockées dans le fichier, par exemple les étiquettes et les notes) pour améliorer les performances lors de la visualisation des vignettes ou de la recherche de fichiers. Toutefois, le stockage de la mémoire cache occupe de l'espace disque. Vous pouvez gérer la mémoire cache en construisant et en exportant une mémoire cache pour les dossiers sélectionnés ou en purgeant la mémoire cache. Vous pouvez également changer les paramètres de préférences pour contrôler la taille de votre mémoire cache.

Gérer la mémoire cache

❖ Sélectionnez l'une des commandes suivantes dans le menu Outils > Mémoire cache :

Construire et exporter la mémoire cache Un processus en arrière-plan crée une mémoire cache pour le dossier sélectionné et tous les sous-dossiers qu'il contient (à l'exception des alias ou raccourcis vers d'autres dossiers). Cette commande accélère l'affichage des vignettes et des informations sur les fichiers lors des recherches dans les sous-dossiers. Pour créer des caches exportés lorsque vous sélectionnez Constituer la mémoire cache pour les sous-dossiers, sélectionnez Exporter aussi les mémoires cache dans le dossier lorsque Bridge vous demande de constituer une mémoire cache pour les sous-dossiers.

Purger le cache pour le dossier [nom du dossier] Efface la mémoire cache du dossier sélectionné. Cette commande est utile si vous pensez que le cache d'un dossier est ancien (par exemple, si des vignettes et des métadonnées ne sont pas mises à jour) et doit être régénéré, ou si vous souhaitez libérer de l'espace disque.

Définir les préférences de la mémoire cache

1 Sélectionnez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS).

2 Cliquez sur Mémoire cache.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

Exporter automatiquement les mémoires caches dans des dossiers lorsque cela est possible Créer une mémoire cache dans le dossier affiché si possible. Ainsi, vous ne pouvez pas placer les fichiers de la mémoire cache dans le dossier consulté lorsque ce dernier se trouve sur un CD gravé par exemple. Dans ce cas, Bridge place les fichiers de la mémoire cache dans le dossier centralisé.

Emplacement de la mémoire cache Spécifier un nouvel emplacement pour la mémoire cache.

Taille de la mémoire cache Faites glisser le curseur pour spécifier une taille de mémoire cache plus grande ou plus petite. Si la taille de la mémoire cache s'approche de la limite définie, des éléments plus anciens mis en mémoire cache sont retirés lorsque vous quittez Bridge.

Mémoire cache compacte Optimiser la mémoire cache et retirer les éléments mis en mémoire cache qui ne sont plus disponibles.

Purger la mémoire cache Effacer la totalité de la mémoire cache, libérant ainsi de l'espace sur le disque dur.

Remarque : *les fichiers de mémoire cache sont des fichiers masqués. Pour les afficher dans Bridge, sélectionnez Affichage > Afficher les fichiers masqués.*

Affichage et gestion des fichiers

A propos de l'ouverture et de la gestion des fichiers

Vous pouvez ouvrir différents types de fichier à partir d'Adobe Bridge, même des fichiers qui n'ont pas été créés à l'aide de logiciels Adobe. Lorsque vous ouvrez un fichier par l'intermédiaire d'Adobe Bridge, ce fichier s'ouvre dans son application native ou dans l'application que vous indiquez. Vous pouvez également utiliser Adobe Bridge pour importer des fichiers dans un document ouvert via une application Adobe.

Pour ouvrir, renommer, déplacer, copier, coller, supprimer ou rechercher des fichiers ou des dossiers, vous pouvez utiliser les méthodes classiques comme les commandes des menus Fichier et Edition, les raccourcis clavier ou la fonction glisser-déplacer.

Pour trier les fichiers, utilisez la commande Tri ou le menu Trier par du panneau Filtre. Vous pouvez définir les fichiers apparaissant dans le panneau Contenu en choisissant des critères dans le panneau Filtre, comme note, libellé, type de fichier, mots-clés, date de création ou date de modification. (Pour une vidéo sur la recherche, le tri et le filtrage dans Adobe Bridge, voir www.adobe.com/go/vid0096_fr.)

Vous pouvez également spécifier qu'Adobe Bridge affiche ou masque les dossiers, les fichiers rejetés et les fichiers masqués (comme les fichiers de mémoire cache) dans le panneau Contenu, en choisissant des options dans le menu Affichage.

Modifier les applications associées à un type de fichier

Si vous sélectionnez une application pour ouvrir un type de fichier particulier, ce paramétrage s'applique uniquement aux fichiers que vous ouvrez à partir d'Adobe Bridge et se substitue aux paramètres du système d'exploitation.

1 Choisissez Edition > Préférences (Windows) ou Bridge > Préférences (Mac OS), puis cliquez sur Applications associées à un type de fichier.

2 Cliquez sur le nom de l'application (ou sur Aucune) et cliquez sur Parcourir pour rechercher l'application à utiliser.

3 Pour rétablir les valeurs par défaut des associations, cliquez sur Rétablir les associations par défaut.

4 Pour masquer tous les types de fichier auxquels aucune application n'est associée, sélectionnez Masquer les fichiers sans association.

Etiqueter et noter les fichiers

Vous avez la possibilité de marquer rapidement un grand nombre de fichiers en leur appliquant des étiquettes de couleur ou en leur attribuant des notes de zéro (0) à cinq étoiles. Vous pouvez alors trier les fichiers par étiquette de couleur ou par note.

A titre d'exemple, supposons que vous êtes en train de consulter un grand nombre d'images importées dans Bridge. Au fur et à mesure que vous les passez en revue, vous pouvez appliquer une étiquette à celles que vous souhaitez garder. Cela fait, vous pouvez utiliser la commande de tri pour afficher les fichiers auxquels vous avez appliqué une étiquette d'une couleur particulière.

Vous pouvez étiqueter et noter des dossiers ainsi que des fichiers. Vous pouvez même étiqueter et noter des fichiers et des dossiers sur des supports en lecture seule, tels qu'un CD.

Vous pouvez affecter des noms aux étiquettes dans les préférences Etiquettes. Le nom est ensuite ajouté aux métadonnées du fichier lorsque vous appliquez l'étiquette.

Remarque : *lorsque vous affichez des dossiers, Bridge montre les fichiers étiquetés et non étiquetés jusqu'à ce que vous choisissiez une autre option.*

Pour une vidéo sur l'attribution de notes à des fichiers, voir www.adobe.com/go/vid0093_fr.

Etiqueter les fichiers

❖ Sélectionnez un ou plusieurs fichiers et choisissez une couleur dans le menu Etiquette. Pour supprimer les étiquettes associées à des fichiers, sélectionnez Etiquette > Sans étiquette.

Noter les fichiers

1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le panneau Contenu, cliquez sur le bouton représentant le nombre d'étoiles que vous souhaitez attribuer au fichier. Les points n'apparaissent pas dans les très petites vues de vignettes. Si nécessaire, redimensionnez la vue de vignette jusqu'à ce que les points apparaissent.
- Choix d'une note dans le menu Etiquette.
- Pour ajouter ou retirer une étoile, choisissez Etiquette > Augmenter la note ou Etiquette > Baisser la note.
- Pour retirer toutes les étoiles, choisissez Etiquette > Aucune note.
- Pour ajouter une note de rejet, sélectionnez Etiquette > Rejeter.

Remarque : *pour masquer les fichiers rejetés dans Bridge, sélectionnez Affichage > Masquer les fichiers rejetés.*

Renommer des fichiers par lots

Vous pouvez renommer des fichiers en groupes ou *lots*. Lorsque vous renommez des fichiers par lots, vous pouvez choisir les mêmes paramètres pour tous les fichiers sélectionnés. Pour les autres opérations de traitement par lots, vous pouvez utiliser des scripts d'exécution de tâches automatisées.

Pour une vidéo sur le changement de nom par lots, voir www.adobe.com/go/vid0097_fr.

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez les fichiers que vous souhaitez renommer.
- Sélectionnez un dossier dans le panneau Dossiers. Les nouveaux paramètres s'appliquent à tous les fichiers de ce dossier.

2 Choisissez Outils > Renommer par lots.

3 Définissez les options suivantes et cliquez sur Renommer :

- Dans la zone Dossier de destination, indiquez si vous souhaitez que les fichiers renommés soient placés dans le même dossier ou dans un dossier différent, qu'ils soient transférés ou bien copiés vers un autre dossier. Si vous sélectionnez Déplacer vers un autre dossier ou Copier dans un autre dossier, cliquez sur Parcourir pour sélectionner le dossier.
- Pour Nouveaux noms de fichiers, choisissez les éléments dans les menus ou entrez du texte dans les zones de texte. Les éléments et le texte spécifiés sont combinés pour former le nouveau nom de fichier. Vous pouvez cliquer sur les boutons plus (+) ou moins (-) pour ajouter ou supprimer des éléments. Un aperçu du nouveau nom du fichier s'affiche dans le bas de la boîte de dialogue.

Remarque : *si vous choisissez Numéro de séquence, entrez un numéro. Le numéro est automatiquement incrémenté pour chaque fichier nommé.*

- Sélectionnez Conserver le nom actuel du fichier dans les métadonnées XMP si vous souhaitez conserver le nom d'origine du fichier dans les métadonnées.
- Dans la zone Compatibilité, sélectionnez les systèmes d'exploitation avec lesquels vous voulez que les fichiers soient compatibles. Le système d'exploitation en cours d'utilisation est sélectionné par défaut et il ne peut pas être désélectionné.

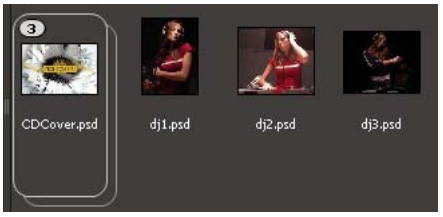
Empiler des fichiers

Les piles vous permettent de regrouper plusieurs fichiers sous une seule vignette. Vous pouvez empiler n'importe quel type de fichier. Ainsi, vous pouvez créer des piles pour organiser des séquences d'images, lesquelles sont souvent constituées d'une multitude de fichiers image.

Remarque : *les piles Bridge et les piles d'images Photoshop sont deux notions différentes. Dans Photoshop, les piles convertissent des groupes d'images en couches puis les stockent dans un Objet dynamique.*

Les commandes qui s'appliquent à un fichier unique s'appliquent également aux piles. Ainsi, vous pouvez appliquer une étiquette à une pile exactement comme vous le feriez pour un fichier. Les commandes que vous appliquez à une pile développée s'appliquent à tous les fichiers contenus dans cette pile. Les commandes que vous appliquez à des piles réduites s'appliquent uniquement au fichier supérieur de la pile (si vous avez sélectionné uniquement le fichier supérieur de la pile) ou à tous les fichiers de la pile (si vous avez sélectionné tous les fichiers dans la pile en cliquant sur la bordure de la pile).

A l'intérieur d'une pile, l'ordre de tri par défaut est basé sur celui du dossier contenant la pile.



Pile Bridge dans le panneau Contenu (réduite)



Pile développée

Créer une pile de fichiers

❖ Sélectionnez les fichiers à inclure dans la pile et choisissez Pile > Grouper sous forme de pile. Le premier fichier que vous sélectionnez devient automatiquement la vignette de la pile. Le nombre apparaissant sur la pile indique combien de fichiers celle-ci regroupe.

Gérer les piles

- Pour changer la vignette de la pile, cliquez avec le bouton droit (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Mac OS) sur le fichier que vous souhaitez utiliser comme nouvelle vignette et choisissez Pile > Placer en début de pile.
- Pour développer une pile réduite, cliquez sur le nombre qui lui est associé. Pour développer toutes les piles, choisissez Pile > Développer toutes les piles.
- Pour réduire une pile développée, cliquez sur le nombre qui y est associé. Pour réduire toutes les piles, choisissez Pile > Réduire toutes les piles.
- Pour ajouter des fichiers à une pile, faites-les glisser vers cette dernière.

Remarque : *vous pouvez ajouter une pile à une autre, mais vous ne pouvez pas imbriquer des piles. Les fichiers contenus dans la pile ajoutée sont groupés avec ceux de la pile existante.*

- Pour retirer des fichiers d'une pile, développez la pile puis faites glisser les fichiers en dehors de celle-ci. Pour retirer tous les fichiers d'une pile, sélectionnez la pile réduite et choisissez Pile > Dissocier de la pile.
- Pour sélectionner tous les fichiers contenus dans une pile réduite, cliquez sur sa bordure. Vous pouvez également cliquer sur la vignette de la pile tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Ctrl (Mac OS).

Prévisualiser les images contenues dans une pile

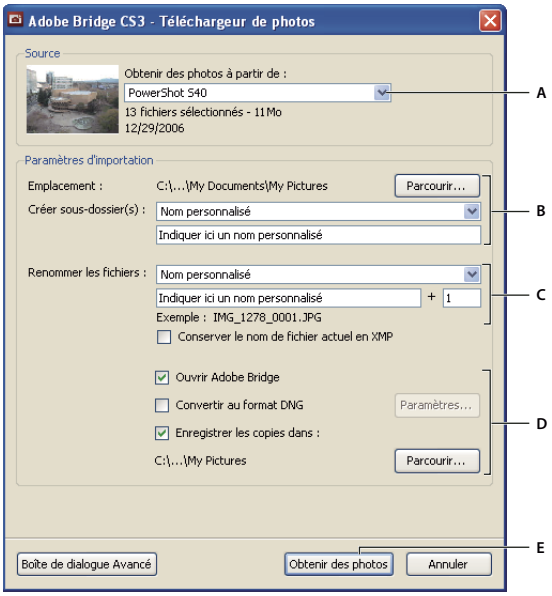
Dans les piles qui contiennent 10 images ou plus, vous pouvez prévisualiser les images, spécifier une fréquence d'images, et activer l'effet pelure d'oignon, qui vous permet de voir les images précédentes et suivantes sous forme de recouvrements semi-transparents sur l'image actuelle.

- Pour prévisualiser une pile, placez dessus le pointeur de la souris. Lorsque le curseur apparaît, faites-le glisser ou cliquez sur Lecture. Si vous ne voyez pas le bouton Lecture ni le curseur, agrandissez la vignette en faisant glisser son curseur au bas de la fenêtre Bridge.
- Pour définir la fréquence d'images de la lecture, cliquez sur la pile avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Mac OS), puis effectuez une sélection dans le menu Pile > Fréquence d'images.
- Pour définir la fréquence d'images par défaut de la lecture, sélectionnez une valeur dans le menu Fréquence d'images de la lecture de pile, accessible via les préférences de lecture.
- Pour activer l'effet pelure d'oignon, cliquez sur la pile avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Mac OS), puis choisissez Pile > Activer les pelures d'oignon.

Gestion des images et des supports dynamiques

Importer des photos à partir d'un appareil photo numérique ou d'un lecteur de carte

Pour une vidéo sur l'utilisation de Bridge dans un flux de production photographique, voir www.adobe.com/go/vid0189_fr.



Téléchargeur de photos Adobe Bridge CS3
A. *Nom du périphérique connecté* ***B.*** *Options d'enregistrement des fichiers* ***C.*** *Options de changement de nom des fichiers* ***D.*** *Options de conversion et de copie des fichiers* ***E.*** *Obtenir des photos*

1 Connectez votre appareil photo ou votre lecteur de carte à l'ordinateur (si nécessaire, reportez-vous à la documentation du périphérique).

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Windows) Cliquez sur Téléchargeur de photos Adobe Bridge CS3 dans la fenêtre de lecture automatique, ou choisissez Fichier > Obtenir des photos à partir d'un appareil photo.
- (Mac OS) Dans Bridge, choisissez Fichier > Obtenir des photos à partir d'un appareil photo.

3 Dans la fenêtre du téléchargeur de photos Adobe Bridge CS3, choisissez le nom de l'appareil photo ou du lecteur de carte dans le menu Obtenir des photos à partir de.

Si vous cliquez sur la boîte de dialogue Avancée, vous obtenez des vignettes de chaque photo située sur la carte de votre appareil photo numérique.

4 Pour supprimer une photo du lot d'importation, cliquez sur la boîte de dialogue Avancée, puis sur la case située sous la vignette correspondante pour la désélectionner.

5 Pour modifier l'emplacement de dossier par défaut, cliquez sur le bouton Choisir en regard du champ Emplacement et indiquez un nouvel emplacement.

6 Pour sauvegarder les photos dans leur propre dossier, sélectionnez Créer un sous-dossier avec, puis choisissez l'une des options suivantes :

- Date du jour, pour créer un sous-dossier portant comme nom la date du jour.
- Date de prise de vue, pour créer un sous-dossier dont le nom correspond à la date/heure de prise de vue.
- Nom personnalisé, pour créer un sous-dossier portant le nom que vous indiquez.

7 Pour renommer les fichiers lors de leur importation, choisissez une option dans le menu Renommer les fichiers. Toutes les photos du lot importé portent alors ce même nom, lequel est suivi d'un numéro unique à chacune d'entre elles.

8 Pour ouvrir Bridge après avoir importé vos photos, sélectionnez Ouvrir Adobe Bridge.

9 Pour convertir des fichiers Camera Raw au format DNG lors de leur importation, sélectionnez Convertir en DNG.

10 Pour enregistrer des copies de vos photos lors de leur importation, sélectionnez Enregistrer des copies dans et indiquez un emplacement.

11 (facultatif) Pour appliquer des métadonnées, cliquez sur la boîte de dialogue Avancée et tapez des informations dans les zones de texte Auteur et Copyright, ou choisissez un modèle de métadonnées dans le menu Modèle à utiliser.

12 Cliquez sur Obtenir des photos. Les photos s'affichent dans Bridge.

Prévisualiser et comparer des images

Le panneau Aperçu de Bridge vous permet de prévisualiser et de comparer jusqu'à neuf images. Vous pouvez utiliser l'outil Loupe pour agrandir les images et en vérifier la fidélité.

Prévisualiser les images

Dans le panneau Contenu, sélectionnez la ou les images à prévisualiser et choisissez Fenêtre > Panneau Aperçu.

Utiliser l'outil Loupe

L'outil Loupe vous permet d'agrandir des parties d'une image. Par défaut, si l'image est affichée à moins de 100 %, l'outil Loupe agrandit à 100 %. Vous pouvez afficher un outil Loupe par image. Mais rien ne vous empêche d'afficher plusieurs outils Loupe pour plusieurs images, puis de les synchroniser.

- Pour afficher l'outil Loupe, cliquez sur une image sélectionnée dans le panneau Aperçu.
- Pour masquer l'outil Loupe, cliquez dessus.
- Pour faire un zoom avant ou arrière à l'aide de la loupe, utilisez la molette de la souris ou appuyez sur le signe plus (+) ou moins (-).
- Pour synchroniser les outils Loupe sur plusieurs images, faites glisser celles-ci tout en appuyant sur la touche Ctrl (Windows) ou sur la touche Commande (Mac OS).

Faire pivoter les images

Vous pouvez faire pivoter des images JPEG, PSD, TIFF et Camera Raw dans Bridge. La rotation n'a pas d'effet sur les données de l'image ; cependant, la rotation d'une image dans Bridge peut également faire pivoter la vue de l'image dans l'application native.

1 Sélectionnez une ou plusieurs images dans la zone de contenu.

2 Choisissez Edition > Rotation 90° horaire, Rotation 90° antihoraire ou Rotation 180°.

Voir les images sous forme de diaporama

La commande Diaporama vous permet d'afficher les vignettes sous la forme d'un diaporama plein écran. Vous pouvez ainsi gérer aisément des versions grand format de tous les fichiers graphiques contenus dans un dossier. Pendant le déroulement du diaporama, vous pouvez appliquer un panoramique ou un zoom à vos images. Vous pouvez également définir des options régissant l'affichage du diaporama, y compris les transitions et les légendes.

Voir un diaporama

❖ Ouvrez un dossier d'images ou sélectionnez les images à inclure dans le diaporama, puis choisissez Affichage > Diaporama.

Afficher les commandes de gestion des diaporamas

❖ Au cours du diaporama, appuyez sur H.

Options de diaporama

Appuyez sur L dans la vue Diaporama ou choisissez Affichage > Options de diaporama pour afficher les options des diaporamas.

Options d'affichage Vous pouvez choisir d'éteindre les moniteurs supplémentaires, de répéter le diaporama ou d'effectuer un zoom avant/arrière.

Options des diapos Vous pouvez définir la durée des diapos, des légendes et une mise à l'échelle.

Options de transition Vous pouvez définir des styles et une vitesse de transition.

Utiliser le rendu logiciel pour les aperçus

Sélectionnez cette option si les diaporamas ou les aperçus ne s'affichent pas correctement. L'utilisation du rendu logiciel pour les aperçus permet d'afficher ceux-ci correctement, mais cela risque d'impliquer une vitesse d'affichage moindre et d'autres restrictions éventuelles.

1 Dans les préférences avancées, sélectionnez Utiliser le rendu logiciel.

2 Redémarrez Bridge.

Pour prévisualiser les fichiers de support dynamique

Adobe Bridge permet de visualiser de nombreux fichiers vidéo et audio, y compris les fichiers pris en charge par la version de QuickTime que vous avez installée sur votre ordinateur, les fichiers FLV (Adobe Flash Video) et les fichiers SBST (Adobe Soundbooth).

Vous pouvez également prévisualiser des séquences d'images à partir de piles d'images.

1 Dans le panneau Contenu, sélectionnez le fichier que vous souhaitez prévisualiser.

2 La lecture du fichier commence dans le panneau Aperçu. Pour ajuster la lecture, effectuez l'une des opérations suivantes dans le panneau Aperçu :

- Pour faire une pause dans la lecture, cliquez sur le bouton Pause.
- Pour reculer ou avancer dans le temps, faites glisser le curseur.
- Pour régler le volume, cliquez sur le bouton Volume et faites glisser le curseur.

Pour une meilleure prévisualisation des fichiers de support dynamique, vous pouvez éclaircir ou obscurcir l'interface Adobe Bridge dans les préférences générales.

Utiliser Camera Raw

Les fichiers Camera Raw contiennent des données d'image non traitées (brutes) obtenues par le capteur de l'appareil photo. Le logiciel Adobe Photoshop Camera Raw, disponible dans Bridge si vous avez installé Adobe Photoshop ou Adobe After Effects, permet de traiter les fichiers bruts. Camera Raw permet également de traiter les fichiers JPEG ou TIFF dans Bridge.

Utilisez Bridge pour copier et coller des paramètres d'un fichier vers un autre, effectuer des traitements par lots ou appliquer des paramètres à des fichiers sans ouvrir la boîte de dialogue Camera Raw.

Remarque : *sélectionnez Modifie les paramètres Camera Raw dans les préférences générales de Bridge pour ouvrir les fichiers bruts dans la boîte de dialogue Camera Raw de Bridge. Si cette préférence n'est pas sélectionnée, les fichiers bruts s'ouvrent dans Photoshop.*

Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel Camera Raw, recherchez « Camera Raw » dans l'aide.

Utilisation d'Adobe Device Central avec Adobe Bridge

Device Central permet aux professionnels de la création et aux développeurs qui utilisent Adobe Bridge de prévisualiser certains types de fichier, comme les fichiers Photoshop, Flash et Illustrator sur différents périphériques mobiles. Ceci permet de rationaliser les flux de test pour différents types de fichier. Adobe Bridge propose aussi un accès direct à Device Central sans avoir d'abord à ouvrir un composant Creative Suite 3 comme Photoshop ou Flash.

Par exemple, un concepteur utilisant plusieurs composants Creative Suite peuvent utiliser un dossier dans Adobe Bridge pour organiser les différents fichiers utilisés dans un même projet. Le concepteur peut naviguer dans ce dossier tout en étant dans Adobe Bridge et voir comment une image Photoshop, un fichier Flash ou un fichier Illustrator s'affichera sur un périphérique mobile.

La prévisualisation d'un contenu à partir d'Adobe Bridge est aussi très utile lorsque vous réutilisez un contenu existant. Par exemple, vous pouvez avoir des fichiers de papiers peints créés précédemment pour un certain groupe de périphériques. Vous pouvez vouloir maintenant tester ces fichiers de papiers peints sur les derniers périphériques mobiles disponibles sur le marché. Mettez simplement à jour la liste des profils dans Device Central et testez, à partir d'Adobe Bridge, les anciens fichiers de papiers peints sur les nouveaux périphériques.

Accès à Adobe Device Central depuis Adobe Bridge

Pour accéder à Device Central depuis Adobe Bridge, sélectionnez un fichier. Les formats pris en charge sont les suivants : SWF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WBM, MOV, 3GP, M4V, MP4, MPG, MPEG, AVI, HTM, HTML, XHTML, CHTML, URL et WEBLOC.

1 Lancez Adobe Bridge.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un fichier et cliquez sur Fichier > Tester dans Device Central.
- cliquez avec le bouton droit de la souris sur un fichier et sélectionnez Tester dans Device Central.

Le fichier est affiché dans l'onglet Emulateur de Device Central. Pour poursuivre le test, cliquez deux fois sur le nom d'un autre périphérique dans les listes Jeux de périphériques ou Périphériques disponibles.

Remarque : *pour afficher les profils de périphérique ou créer des documents mobiles, sélectionnez Outils > Device Central. device central s'ouvre, l'onglet Profils de périphériques étant affiché.*

Pour un didacticiel sur l'utilisation d'Adobe Bridge et Device Central, consultez le site http://www.adobe.com/go/vid0208_fr.

Exécuter des tâches automatisées

Le menu Outils contient des sous-menus correspondant aux diverses commandes accessibles dans les différents composants Adobe Creative Suite 3. Par exemple, si Adobe Photoshop est installé sur votre système, vous pouvez utiliser les commandes du sous-menu Outils > Photoshop pour assembler des groupes d'images et créer des panoramas Photomerge à l'aide de photos sélectionnées dans Bridge. L'exécution de ces tâches dans Bridge vous permet de gagner du temps parce que vous n'avez pas à ouvrir chaque fichier individuellement.

Remarque : *des tiers peuvent également créer et ajouter leurs propres éléments au menu Outils pour ajouter des fonctionnalités dans Bridge. Pour plus d'informations sur la création de vos propres scripts, consultez le guide de référence JavaScript de Bridge.*

1 Sélectionnez les fichiers ou les dossiers à utiliser. Si vous sélectionnez un dossier, la commande est appliquée à tous les fichiers du dossier, pour autant que cela soit possible.

2 Choisissez Outils > *[Composant]*, suivi de la commande de souhaitée, (si votre composant ne dispose d'aucune tâche automatisée, aucun nom de composant ne s'affiche dans le menu).

Pour en savoir plus sur une commande particulière, reportez-vous à la documentation du composant concerné.

Vous pouvez rapidement vectoriser un clip vidéo à l'aide de Bridge pour exécuter la commande Vectorisaton dynamique sur un clip vidéo exporté sous forme d'une série de fichiers d'images fixes (PSD, BMP, TGA ou TIF) à partir d'After Effects ou d'Adobe Premiere Pro : Après la création d'un paramètre prédéfini Vectorisaton dynamique pour un des fichiers d'images fixes dans Adobe Illustrator, sélectionnez la série de fichiers d'images fixes dans Bridge, puis choisissez Outils > Illustrator > Vectorisaton dynamique. Pour compiler vos images dans un clip vidéo, importez dans After Effects ou Premiere Pro les fichiers Illustrator que vous venez de créer en tant que séquence Adobe Illustrator. Rappelons que vous devez vous limiter à 10 cadres lorsque vous exécutez la commande Vectorisaton dynamique à partir de Bridge.

Métadonnées et mots-clés

A propos des métadonnées

Les *métadonnées* sont un ensemble d'informations normalisées concernant un fichier, comme le nom de l'auteur, la résolution, l'espace colorimétrique, le copyright et les mots-clés qui lui sont appliqués. Par exemple, la plupart des appareils photo numériques associent des informations générales à chaque fichier image, notamment la hauteur, la largeur, le format de fichier et l'heure à laquelle la photo a été prise. Vous pouvez utiliser les métadonnées pour simplifier vos flux de production et organiser vos fichiers.

Pour une vidéo sur les métadonnées, voir www.adobe.com/go/vid0094_fr.

A propos de la norme XMP

Les informations de métadonnées sont stockées en utilisant la norme Extensible Metadata Platform (XMP), sur laquelle reposent Adobe Bridge, Adobe Illustrator, Adobe InDesign et Adobe Photoshop. Les réglages effectués sur les images avec Adobe Camera Raw sont stockés sous la forme de métadonnées XMP. Le langage XMP est fondé sur la norme XML et, dans la plupart des cas, les métadonnées sont stockées dans le fichier lui-même. S'il n'est pas possible de stocker les informations dans le fichier, elles seront stockées dans un fichier distinct appelé *fichier annexe*. La technologie XMP facilite l'échange de métadonnées entre les applications Adobe et entre les flux de production de publication. Par exemple, vous pouvez sauvegarder les métadonnées d'un fichier en tant que modèle, puis les importer dans d'autres fichiers.

Les métadonnées stockées sous d'autres formats, comme Exif, IPTC (IIM), GPS et TIFF, sont synchronisées et décrites avec le langage XMP pour en faciliter la consultation et la gestion. D'autres applications et fonctions (par exemple Adobe Version Cue) utilisent également la norme XMP pour communiquer et stocker des informations telles que les commentaires de version, sur lesquelles vous pouvez effectuer une recherche avec Adobe Bridge.

Dans la plupart des cas, les métadonnées restent liées au fichier même si son format change, par exemple si un fichier PSD est converti au format JPG. Les métadonnées sont également conservées lorsque les fichiers sont incorporés à un document ou projet Adobe.

Vous pouvez utiliser le kit de développement logiciel XMP pour personnaliser la création, le traitement et l'échange de métadonnées. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour ajouter de nouveaux champs à la boîte de dialogue Informations sur le fichier. Pour plus de détails sur XMP et sur le kit de développement logiciel XMP, visitez le site Web d'Adobe.

Utilisation des métadonnées dans Adobe Bridge et dans les composants Adobe Creative Suite

Parmi les puissantes fonctions d'Adobe Bridge qui vous permettent d'organiser, de rechercher et de suivre vos fichiers et versions, beaucoup dépendent des métadonnées XMP contenues dans les fichiers. Pour utiliser les métadonnées dans Adobe Bridge, deux possibilités s'offrent à vous : le panneau Métadonnées ou la boîte de dialogue Informations sur le fichier.

Dans certains cas, plusieurs vues de la même propriété de métadonnées peuvent exister. Par exemple, une propriété peut être libellée Auteur dans une vue et Créateur dans une autre, mais il est toujours fait référence à la même propriété. Même si vous personnalisez ces vues pour des flux de production spécifiques, elles resteront normalisées par la technologie XMP.

Remarque : *pour plus d'informations sur la définition des préférences de métadonnées, l'utilisation des modèles de métadonnées et l'importation des métadonnées dans un document, reportez-vous à l'aide d'Adobe Bridge.*

Afficher et modifier les métadonnées

Pour pouvez visualiser les métadonnées dans le panneau Métadonnées, la boîte de dialogue Informations ou les vignettes du panneau Contenu. Modifiez les métadonnées dans le panneau Métadonnées.

Afficher les métadonnées

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers et affichez les informations dans le panneau Métadonnées. Si vous sélectionnez plusieurs fichiers, seules les métadonnées communes aux fichiers apparaissent. Utilisez les barres de défilement pour afficher les catégories masquées. Cliquez sur le triangle pour afficher tout ce qui est inclus dans une catégorie.

Vous pouvez changer la taille de la police dans le panneau en choisissant Augmenter le corps de la police ou Réduire le corps de la police dans le menu du panneau.

- Sélectionnez un ou plusieurs fichiers, puis choisissez Fichier > Informations. Sélectionnez ensuite l'une des catégories répertoriées sur la gauche.
- Choisissez Affichage > Détails pour afficher les métadonnées à côté des vignettes dans le panneau Contenu.
- Positionner le pointeur sur une vignette dans la zone de contenu. Les métadonnées apparaissent dans une info-bulle uniquement si Afficher les info-bulles est sélectionné dans les préférences générales.

Modifier les métadonnées dans le panneau Métadonnées

1 Cliquez sur l'icône crayon au bout à droite du champ de métadonnées à modifier.

2 Entrez du texte dans la zone de saisie pour modifier ou ajouter des métadonnées.

3 Appuyez sur la touche de tabulation pour passer d'un champ de métadonnées à l'autre.

4 Une fois que vous avez terminé la modification des métadonnées, cliquez sur le bouton Appliquer ✓ en bas du panneau Métadonnées. Pour annuler les modifications que vous avez apportées, cliquez sur le bouton Annuler ⊘ en bas du panneau.

Pour ajouter des métadonnées via la boîte de dialogue Informations

La boîte de dialogue Informations affiche des données sur l'appareil photo, d'autres propriétés de fichiers, un historique des modifications, des informations de copyright et de droits d'auteur (le cas échéant), et des panneaux de métadonnées personnalisées (si l'application les a installés). Vous pouvez ajouter des métadonnées aux fichiers en utilisant la boîte de dialogue Informations. Si vous sélectionnez plusieurs fichiers, la boîte de dialogue indique les champs pour lesquels les valeurs diffèrent. Toute information que vous ajoutez à un champ est appliquée à tous les fichiers sélectionnés.

Remarque : *vous pouvez également afficher les métadonnées dans le panneau Métadonnées, dans certaines vues du panneau Contenu ou en positionnant le pointeur sur la vignette correspondante dans ce panneau.*

1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers.

2 Choisissez Fichier > Informations.

3 Sélectionnez le type de métadonnées dans la liste située dans la partie gauche de la boîte de dialogue.

4 Tapez les informations à ajouter dans un champ affiché.

5 Cliquez sur OK pour appliquer les modifications.

Appliquer des mots-clés aux fichiers

Le panneau Mots-clés permet de créer des mots-clés Bridge et de les appliquer à des fichiers. Les mots-clés sont organisés en catégories hiérarchiques composées de mots-clés parents et de mots-clés enfants (qualifiés de *sous-mots-clés*). Avec des mots-clés, vous identifiez les fichiers en fonction de leur contenu. Par exemple, vous pouvez utiliser le panneau Filtre pour afficher tous les fichiers dans un dossier qui partagent des mots-clés, et vous pouvez utiliser la commande Rechercher pour localiser les fichiers contenant le mot-clé spécifié.

Créer de nouveaux mots-clés ou des sous-mots-clés

1 Dans le panneau Mots-clés, sélectionnez un mot-clé.

Par exemple, si Noms est sélectionné, l'ajout d'un nouveau mot-clé crée un mot-clé au même niveau que Noms, tels que Sports ; et l'ajout d'un nouveau sous-mot-clé vous permet de créer un mot-clé sous Noms, tel que Juanita.

2 Cliquez sur le bouton Nouveau mot-clé ou Nouveau Sous-mot-clé , ou choisissez l'option correspondante via le menu du panneau.

3 Saisissez ensuite le nom de mot-clé et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

Si vous souhaitez qu'un mot-clé parent ne soit utilisé qu'à des fins structurelles, placez le mot-clé entre crochets, comme dans [Noms]. Les mots-clés entre crochets ne peuvent pas être ajoutés à des fichiers.

Vous pouvez également ajouter des mots-clés en utilisant la zone Rechercher en bas du panneau Mots-clés. Utilisez des virgules et des points-virgules pour indiquer des entrées séparées. Par exemple, pour ajouter « Los Angeles » à la catégorie Places, sélectionnez le mot-clé « Places », tapez ***Los Angeles****, puis cliquez sur le bouton Nouveau sous-mot-clé.*

Ajouter des mots-clés ou des ensembles de mots-clé à des fichiers

1 Sélectionnez-le ou les fichiers auxquels ajouter le mot-clé.

2 Dans le panneau Mots-clés, cliquez sur la case située en regard du mot-clé ou du sous-mot-clé qui vous intéresse. Appuyez sur Maj et cliquez sur la zone pour sélectionner tous les mots-clés parents.

Une coche apparaît dans la case en regard du mot-clé lorsqu'il a été ajouté à un fichier sélectionné. Si vous sélectionnez plusieurs fichiers, alors que le mot-clé n'a été ajouté qu'à certains d'entre eux, un trait d'union (-) apparaît dans la zone de mot-clé.

Remarque : *si vous appuyez sur Maj et cliquez sur un sous-mot-clé, les mots-clés parents sont également ajoutés aux fichiers. Pour changer le comportement afin de qu'un clic sur un sous-mot-clé ajoute automatiquement les mots-clés parents (et qu'une pression sur Maj et un clic ajoutent uniquement le sous-mot-clé), sélectionnez Appliquer automatiquement les mots-clés parents dans les préférences des métadonnées.*

Supprimer des mots-clés d'un fichier

- Pour désactiver la case à cocher, sélectionnez le fichier, puis cliquez sur la case située en regard du mot-clé ou de l'ensemble de mots-clés. Pour aussi désactiver la case à cocher de tous les mots-clés parents, appuyez sur Maj et cliquez sur la zone de mot-clé.
- Pour imposer la désactivation d'une case à cocher, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur la zone de mot-clé. Cette méthode est particulièrement utile lorsque vous sélectionnez plusieurs fichiers auxquels le mot-clé n'a été appliqué qu'à certains, ce qui entraîne l'apparition d'un trait d'union dans la zone de mot-clé. Pour imposer la désactivation d'une case à cocher d'un mot-clé et de tous ses parents, maintenez enfoncés Alt+Maj (Windows) ou Option+Maj (Mac OS), puis cliquez sur la zone de mot-clé.
- Sélectionnez le fichier, puis choisissez Supprimer les mots-clés dans le menu du panneau Mots-clés. Pour supprimer tous les mots-clés du fichier, cliquez sur Oui.

Gérer des mots-clés

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour renommer un mot-clé, sélectionnez le mot-clé ou l'ensemble de mots-clés, puis cliquez sur Renommer dans le menu du panneau. Tapez ensuite le nom dans le panneau et appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

Remarque : *lorsque vous renommez un mot-clé, le nom du mot-clé change uniquement pour les fichiers sélectionnés. Le nom du mot-clé d'origine est conservé dans tous les autres fichiers auxquels le mot-clé a été précédemment ajouté.*

- Pour déplacer un mot-clé dans un autre groupe de mots-clés, faites glisser le mot-clé sur le mot-clé parent dans lequel il doit apparaître, puis relâchez le bouton de la souris.
- Pour supprimer un mot-clé, sélectionnez le mot-clé en cliquant dessus puis cliquez sur le bouton de suppression en bas du panneau ou sélectionnez Supprimer dans le menu du panneau.

Remarque : *les mots-clés obtenus par le biais d'autres utilisateurs sont répertoriés dans la catégorie [Autres mots-clés], en attente de reclassement. Pour que ces mots-clés deviennent permanents dans Bridge, cliquez avec le bouton droit (Windows) sur le mot-clé ou appuyez sur Ctrl et cliquez sur (Mac OS) le mot-clé, puis choisissez Rendre permanent dans le menu contextuel.*

- Pour développer ou réduire des catégories de mots-clés, cliquez sur la flèche en regard de la catégorie, ou choisissez Développer tout ou Réduire tout dans le menu du panneau.
- Pour rechercher des fichiers à l'aide de mots-clés, choisissez Rechercher dans le menu du panneau Mots-clés. (Voir Recherche de fichiers et de dossiers.)

Remarque : *vous ne pouvez pas modifier les mots-clés dans les résultats de recherche pour Adobe Stock Photos.*

Rechercher des mots-clés

❖ Dans la zone en bas du panneau Mots-clés, tapez le nom du mot-clé que vous recherchez.

Par défaut, tous les mots-clés contenant les caractères que vous tapez sont mis en surbrillance. La première occurrence est mise en surbrillance en vert ; toutes les occurrences suivantes sont mises en surbrillance en jaune. Cliquez sur Rechercher le mot-clé suivant ou Rechercher le mot-clé précédent pour sélectionner un autre mot-clé mis en surbrillance.

Pour ne mettre en surbrillance que les mots-clés qui commencent par les caractères que vous tapez, choisissez Commence par dans Méthode de recherche de mots-clés des préférences de métadonnées. Par exemple, si Contient est sélectionné, la saisie de « in » met en surbrillance « Indiana » et « Maine » ; si Commence par est sélectionné, seul « Indiana » est mis en surbrillance.

Importation ou exportation de mots-clés

Vous pouvez importer des fichiers texte à retrait par tabulation exportés depuis d'autres applications telles que Adobe Photoshop Lightroom. Vous pouvez également exporter des mots-clés Bridge sous la forme de fichiers texte.

- Pour importer un fichier de mots-clés dans Bridge sans supprimer de mots-clés existants, choisissez Importer dans le menu du panneau Mots-clés, puis double-cliquez sur le fichier à importer.
- Pour importer un fichier de mots-clés dans Bridge et supprimer de mots-clés existants, choisissez Effacer et importer dans le menu du panneau Mots-clés, puis double-cliquez sur le fichier à importer.
- Pour exporter un fichier de mots-clés, choisissez Exporter dans le menu du panneau Mots-clés, spécifiez un nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Chapitre 5 : Importation

Vous pouvez importer des films, des photographies, des images vectorielles, des fichiers de musique, des animations Flash, des images Photoshop, des projets Adobe Premiere Pro et de nombreux autres métrages vidéo et audio dans After Effects. Vous pouvez ensuite assembler ces supports dynamiques en un film.

Importation et interprétation de métrages

Utilisation de fichiers importés

Vous importez des *éléments de métrage* dans un projet et vous les utilisez comme sources pour les calques. Vous travaillez avec des ensembles de calques au sein d'une *composition* pour animer, composer et appliquer des effets. Vous pouvez importer de nombreux types de fichier, ensembles de fichiers ou composants de fichier comme sources de métrages, y compris des fichiers d'images animées, des fichiers d'images fixes, des séquences d'images fixes et des fichiers audio. After Effects vous permet également de créer vos propres métrages, tels que des solides et des précompositions. Vous pouvez importer des métrages dans un projet à tout moment.

Lorsque vous importez des fichiers, After Effects ne copie pas les données d'image proprement dites dans le projet, mais crée un lien de référence au métrage dans le panneau Projet. Cela permet de travailler sur des fichiers de projet relativement petits.

Lorsque vous supprimez, renommez ou déplacez un fichier source importé, vous supprimez également la référence à ce fichier. Dans ce cas, le nom du fichier source s'affiche en italique dans le panneau Projet et la colonne Chemin d'accès indique qu'il est absent. Si le métrage est disponible, vous pouvez rétablir le lien. Pour ce faire, vous devez généralement cliquer deux fois sur le métrage et sélectionner de nouveau le fichier.

Pour réduire le temps nécessaire au rendu et améliorer les performances, il est préférable de préparer le métrage avant de l'importer dans After Effects. Par exemple, il est plus rapide de mettre une image fixe à l'échelle ou de la recadrer dans Photoshop avant de l'importer dans After Effects, plutôt que d'effectuer ces opérations directement dans After Effects. Vous gagnerez du temps en effectuant une opération d'un bloc dans Photoshop plutôt que de laisser After Effects effectuer cette même action plusieurs fois par seconde (une fois pour chacune des trames dans laquelle l'image apparaît).

Vous pouvez utiliser le panneau Métrage afin d'évaluer le métrage et d'effectuer des tâches d'édition simples, telles que le raccourcissement d'une durée de métrage.

Pour gagner du temps et réduire la taille ou la complexité d'un projet, importez un métrage une fois pour toutes et réutilisez-le autant de fois que nécessaire dans une composition. Toutefois, il est parfois utile d'importer un métrage plusieurs fois, notamment lorsque vous souhaitez l'utiliser avec deux cadences différentes.

Si vous utilisez une autre application pour modifier un métrage utilisé dans un projet, vos changements apparaîtront dans After Effects à l'ouverture suivante du projet ou la prochaine fois que vous sélectionnerez le métrage, puis Fichier > Recharger le métrage.



Pour remplacer un métrage source d'un calque sans toucher aux changements apportés aux propriétés du calque, sélectionnez le calque, puis faites glisser le nouveau métrage sur le calque dans le panneau Montage tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Pour des présentations sur la vidéo numérique, l'audio numérique, la vidéo haute définition, les DVD, la compression et la vidéotransmission, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/learn_dv_primers_fr.

Voir aussi

« Création de calques à partir de métrages » à la page 138

« Raccourcis relatifs au métrage » à la page 611

Formats d'importation pris en charge

Formats audio

- AAC (Advanced Audio Coding, M4A)
- AIF, AIFF (Audio Interchange File Format)
- MP3 (MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Vidéo pour Windows (AVI, WAV ; requiert QuickTime sous Mac OS)
- WAV (Waveform Audio Vector)

Formats d'images fixes

- Adobe Illustrator (AI, AI4, AI5, EPS, PS ; pixellisation en continu)
- Adobe PDF (PDF ; première page seulement ; pixellisation en continu)
- Adobe Photoshop (PSD)
- Bitmap (BMP, RLE, DIB)
- Camera Raw (TIF, CRW, NEF, RAF, ORF, MRW, DCR, MOS, RAW, PEF, SRF, DNG, X3F, CR2, ERF ; 16 bpc)
- Cineon (CIN, DPX ; conversion en 8, 16 ou 32 bpc, selon le codage des bits de couleur du projet)
- Discreet RLA/RPF (RLA, RPF ; 16 bpc, importe les données de caméra)
- EPS
- JPEG (JPG, JPE)
- Données de caméra Maya (MA)
- Maya IFF (IFF, TDI ; 16 bpc)
- Open EXR (EXR ; 32 bpc)
- PBM (8, 16 et 32 bpc)
- PCX
- PICT (PCT)
- Pixar (PXR)
- Portable Network Graphics (PNG ; 16 bpc)
- Radiance (HDR, RGBE, XYZE ; 32 bpc)
- SGI (SGI, BW, RGB ; 16 bpc)
- Softimage (PIC)
- Targa (TGA, VDA, ICB, VST)
- TIFF (TIF)

Vous pouvez importer des fichiers d'un format d'image fixe quelconque sous forme de séquence (voir la section « Importation d'images fixes » à la page 85).

Formats de vidéo et d'animation

- GIF animé (GIF)
- DV (dans un conteneur MOV ou AVI ou sous forme de flux DV sans conteneur)
- ElectricImage (IMG, EI)
- Filmstrip (FLM)
- Flash (SWF ; pixellisation en continu)

Remarque : *les fichiers SWF sont importés avec une couche alpha. Le contenu interactif n'est pas conservé.*

- Formats MPEG (MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, VOB, MOD, AC3, MP4, M4V, M4A)
- Open Media Framework (OMF ; support brut [ou d'origine] seulement ; Windows uniquement)
- QuickTime (MOV ; 16 bpc, requiert QuickTime)
- Adobe Photoshop avec calque vidéo (PSD ; requiert QuickTime)
- Vidéo pour Windows (AVI, WAV ; requiert QuickTime sous Mac OS)

Vous pouvez importer les fichiers YUV AVI 10 bpc non compressés créés dans Adobe Premiere Pro dans les projets RVB 16 bpc d'After Effects. Vous pouvez également effectuer un rendu avec une compression YUV de 10 bpc (voir la section « Définition des options de compression Vidéo pour Windows » à la page 589).

- Windows Media File (WMV, WMA, ASF ; Windows uniquement)

Formats de projets

- Advanced Authoring Format (AAF ; Windows uniquement)
- Adobe Premiere 6.0 et 6.5 (PPJ)
- Adobe Premiere Pro 1.0, 1.5, 2.0, CS3 (PRPROJ ; 1.0, 1.5 et 2.0 sous Windows uniquement)
- Adobe After Effects 4.0 et supérieure (AEP, AET)
- XML Forms Data Format (XFDF ; pour l'importation des commentaires Clip Notes)

Voir aussi

« Formats de sortie pris en charge » à la page 559

Importation de métrages

Vous pouvez importer des fichiers multimédia dans votre projet à partir de la boîte de dialogue d'importation ou en les faisant glisser. Si la boîte de dialogue Interprétation de métrage apparaît après l'importation d'un élément de métrage, ce dernier contient une couche alpha non identifiée. Dans ce cas, vous devez sélectionner une méthode d'interprétation de couche alpha ou cliquer sur Evaluer pour qu'After Effects sélectionne automatiquement cette méthode.

Les métrages importés apparaissent dans le panneau Projet.

Voir aussi

« Définition de l'interprétation des couches alpha » à la page 61

« Importation d'une image fixe ou d'une séquence d'images fixes » à la page 86

« Raccourcis relatifs au métrage » à la page 611

Importation de métrages à l'aide de la boîte de dialogue d'importation

1 Sélectionnez Fichier > Importer > Fichier ou Fichier > Importer > Fichiers multiples, ou cliquez deux fois sur une zone vide du panneau Projet. Si vous importez plusieurs fichiers, vous pouvez effectuer l'étape suivante plusieurs fois de suite en sélectionnant la commande d'importation une seule fois.

Pour afficher uniquement les fichiers de métrage pris en charge (en excluant les fichiers de projet), sélectionnez l'option Tous les fichiers de métrage dans le menu Type de fichiers (Windows) ou Activer (Mac OS).

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez un fichier, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.
- Cliquez sur les différents fichiers à sélectionner tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.
- Cliquez sur un premier fichier, puis sur un deuxième tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner une série de fichiers. Cliquez ensuite sur le bouton Ouvrir.
- Sélectionnez un dossier entier, puis cliquez sur le bouton Dossier d'importation.

Remarque : *si l'option Séquence est sélectionnée, les fichiers du dossier seront importés sous la forme d'une séquence d'images fixes.*

Importation de métrages par glissement



Si vous souhaitez que le métrage de calques que vous faites glisser dans After Effects soit toujours importé sous la forme d'une composition, sélectionnez Edition > Préférences > Importer (Windows) ou After Effects > Préférences > Importer (Mac OS), puis sélectionnez l'option Comp dans le menu Import. par glissement par défaut.

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour importer le contenu d'un dossier sous la forme d'une séquence d'images fixes affichée dans le panneau Projet en tant que métrage distinct, faites glisser un fichier ou un dossier de l'Explorateur Windows (Windows) ou du Finder (Mac OS) dans le panneau Projet.
- Pour importer le contenu d'un dossier sous la forme d'éléments de métrage individuels affichés dans le panneau Projet d'un dossier, appuyez sur la touche Alt et faites glisser un dossier de l'Explorateur Windows (Windows) ou appuyez sur la touche Option et faites glisser un dossier du Finder (Mac OS) dans le panneau Projet.

Interprétation de métrages

After Effects utilise un ensemble de règles internes pour *interpréter* chaque métrage importé en évaluant au mieux le format des pixels, la cadence, le profil des couleurs et le type de couche alpha du fichier source. Si l'évaluation d'After Effects est erronée ou si vous souhaitez utiliser le métrage différemment, vous pouvez modifier les règles de tous les métrages d'un type donné en modifiant le fichier des règles d'interprétation (interpretation.rules.txt). Vous pouvez également modifier l'interprétation d'un métrage donné à partir de la boîte de dialogue Interpréter le métrage.

Les paramètres d'interprétation fournissent à After Effects les informations suivantes sur chacun des métrages :

- comment interpréter l'interaction de la couche alpha avec les autres couches (voir la section « Définition de l'interprétation des couches alpha » à la page 61).
- la cadence appropriée pour le métrage (voir la section « Modification de la cadence des images » à la page 62).
- la séparation éventuelle des trames et, le cas échéant, l'ordre des trames (voir les sections « Séparation des trames vidéo » à la page 78 et « Détermination de l'ordre initial des trames » à la page 79).
- la suppression éventuelle de la conversion 3:2 ou 24Pa (voir la section « Suppression d'une conversion 3:2 ou 24Pa d'une vidéo » à la page 80).
- le format des pixels du métrage (voir la section « Modification du format des pixels » à la page 64).
- le profil de couleurs du métrage (voir la section « Interprétation d'un élément de métrage par affectation d'un profil colorimétrique d'entrée » à la page 241).

Important : *ces informations déterminent l'interprétation des données du métrage importé. Les paramètres d'interprétation de la boîte de dialogue Interpréter le métrage doivent concorder avec ceux utilisés pour créer le fichier de métrage source. Ils ne doivent pas servir à spécifier les paramètres de la sortie finale.*

En règle générale, il n'est pas nécessaire de modifier les paramètres d'interprétation. Cependant, si vous utilisez un métrage de type peu familier, l'application After Effects peut avoir besoin d'informations supplémentaires pour interpréter correctement cet élément.

Vous pouvez utiliser les commandes de la zone Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Interpréter le métrage pour indiquer à After Effects comment interpréter les informations de couleur d'un métrage spécifique. En règle générale, cette opération n'est nécessaire que si le métrage ne contient pas de profil de couleurs incorporé.

Voir aussi

« Raccourcis relatifs au métrage » à la page 611

Interprétation d'un métrage à l'aide de la boîte de dialogue Interpréter le métrage

❖ Sélectionnez un métrage dans le panneau Projet, puis choisissez Fichier > Interpréter métrage > Options principales.

Application de paramètres d'interprétation de métrage à plusieurs métrages

Vous pouvez appliquer les mêmes paramètres à différents métrages en copiant les paramètres d'interprétation d'un métrage et en les appliquant aux autres.

1 Dans le panneau Projet, sélectionnez l'élément comportant les paramètres d'interprétation à appliquer.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Se rappeler de l'interprétation.

3 Sélectionnez un ou plusieurs métrages dans le panneau Projet.

4 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Appliquer l'interprétation.

Modification des règles d'interprétation pour tous les éléments d'un même type

Le fichier des règles d'interprétation (interpretation rules.txt) contient les règles qui spécifient la manière dont After Effects interprète les métrages. Dans la plupart des cas, vous n'avez pas à modifier ce fichier. Lorsque vous importez un métrage, After Effects recherche une correspondance dans le fichier des règles d'interprétation, puis détermine les paramètres d'interprétation du métrage. Vous pouvez modifier ces paramètres après importation à l'aide de la boîte de dialogue Interpréter le métrage.

1 Quittez After Effects.

2 Par mesure de précaution, effectuez une copie de sauvegarde du fichier des règles d'interprétation. Par défaut, ce fichier réside dans le même dossier que l'application After Effects.

3 Ouvrez le fichier des règles d'interprétation dans un éditeur de texte.

4 Modifiez les paramètres conformément aux instructions du fichier.

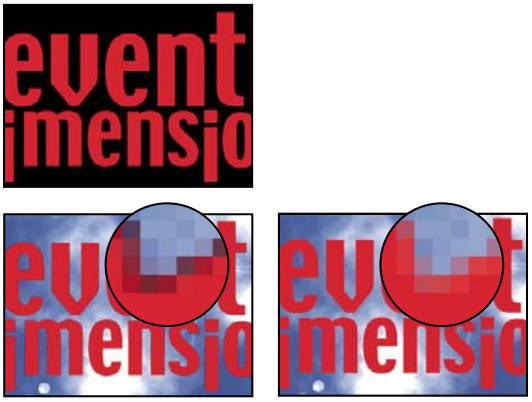
Remarque : *vous devez saisir un code de type de fichier à quatre caractères pour chaque type de métrage ou chaque module de compression. Si vous ne connaissez pas le code d'un fichier ou d'un module de compression, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) tout en sélectionnant le fichier dans le panneau Projet. Le code du type de fichier et celui du module de compression (si le fichier est compressé) s'affichent sur la dernière ligne de la description du fichier en haut du panneau Projet.*

5 Enregistrez le fichier des règles d'interprétation dans le même dossier que l'application After Effects.

Définition de l'interprétation des couches alpha

Les couches alpha stockent des informations de transparence selon l'une des façons suivantes : directe ou prémultipliée. Bien que les couches alpha soient identiques, les couches de couleur diffèrent. Les couches *directes* (sans cache) stockent des informations de transparence uniquement dans la couche alpha et non dans les couches de couleur visibles. Les couches *prémultipliées* (avec cache) stockent des informations de transparence dans la couche alpha de même que dans les couches RVB visibles, qui sont multipliées avec une couleur d'arrière-plan. Les couleurs des zones semi-transparentes, telles que les contours de masque progressifs, s'orientent vers la couleur d'arrière-plan en fonction de leur degré de transparence.

L'interprétation correcte de la couche alpha au moment de l'importation d'un fichier permet d'éviter des problèmes tels que l'apparition de couleurs indésirables sur le contour d'une image ou la dégradation de la qualité d'image sur les contours de la couche alpha. Par exemple, si des couches sont interprétées comme directes alors qu'elles sont prémultipliées, les zones semi-transparentes conservent une nuance de la couleur d'arrière-plan. Si un défaut colorimétrique, tel qu'un halo, s'affiche le long des contours semi-transparents dans une composition, essayez de changer de méthode d'interprétation.



Un métrage comportant des couches prémultipliées (en haut) apparaît avec un halo noir s'il est interprété comme Direct - sans cache (en bas à gauche). Si le métrage est interprété comme Prémultiplié (avec cache couleur) et que l'arrière-plan est noir, le halo n'apparaît pas (en bas à droite).

Voir aussi

« A propos des couches directes et prémultipliées » à la page 249

Définition de l'interprétation de couche alpha pour un élément de métrage

1 Dans le panneau Projet, sélectionnez un métrage.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Pour inverser les zones opaques et transparentes de l'image, sélectionnez l'option Inverser alpha.

4 Dans la zone Alpha, sélectionnez une méthode d'interprétation :

Evaluer Tente d'identifier le type de couche utilisé dans l'image. Si After Effects ne parvient pas à l'identifier avec certitude, un signal sonore retentit.

Ignorer Ignore les informations de transparence de la couche alpha.

Direct - sans cache Interprète les couches comme étant directes.

Prémultiplié - cache couleur Interprète les couches comme étant prémultipliées. Utilisez la pipette ou le sélecteur de couleurs pour spécifier la couleur de l'arrière-plan avec laquelle les couches ont été prémultipliées.

Définition des préférences de couche alpha par défaut

1 Choisissez Edition > Préférences > Importer (Windows) ou After Effects > Préférences > Importer (Mac OS).

2 Choisissez des options dans le menu Interpréter alpha non libellé comme. Ce menu contient les mêmes options que la boîte de dialogue Interpréter le métrage. L'option Demander à l'utilisateur vous permet de spécifier l'ouverture de la boîte de dialogue Interpréter le métrage à chaque importation d'un métrage comprenant une couche alpha non libellée.

Modification de la cadence des images

La cadence des images d'une composition détermine le nombre d'images affichées par seconde et le mode de division du temps en images utilisé par l'échelle de temps et l'affichage des unités temporelles. Elle est généralement déterminée par le type de sortie que vous souhaitez obtenir. En général, une vidéo NTSC est cadencée à 29,97 images par seconde (ips), une vidéo PAL à 25 ips et un film cinématographique à 24 ips. Selon le système de diffusion utilisé, la vidéo DVD peut avoir la même cadence que la vidéo NTSC ou PAL, ou une cadence de 23,976. Les animations et les vidéos destinées aux CD-ROM ou au Web ont souvent une cadence de 10 à 15 ips.

Si vous définissez une cadence de composition double de la cadence du format de sortie, After Effects risque d'afficher séparément chaque zone de métrage source entrelacé dans le panneau Composition. Ce processus vous permet de définir des images clés sur les zones individuelles et de gagner en précision lorsque vous animez des masques.

Lorsque vous effectuez le rendu d'un film pour sortie finale, vous pouvez choisir d'utiliser la cadence de la composition ou une autre cadence. Cette option est utile si vous utilisez la même composition pour créer une sortie pour plusieurs supports.

Les différents métrages animés d'une composition peuvent également avoir leur propre cadence. Le rapport entre la cadence du métrage animé et celle de la composition détermine la régularité de la lecture du calque. Si, par exemple, le métrage et la composition ont tous les deux une cadence de 30 ips, les cadres de la composition défilent au même rythme que les cadres du métrage. Si la cadence du métrage est de 15 ips et que celle de la composition est de 30 ips, pour chaque cadre de métrage qui s'affiche, deux cadres successifs de composition défilent. Ces exemples s'appliquent aux cas les plus simples et supposent qu'aucune extension temporelle ou fusion d'images n'a été appliquée au calque.

L'idéal est d'utiliser un métrage source correspondant à la cadence de la sortie finale. De cette manière, After Effects effectue le rendu de chaque image sans que le résultat final ne comporte d'omissions ni de doublons d'images. Toutefois, si la cadence d'images du métrage source est légèrement différente de la cadence de sortie que vous recherchez (par exemple, un métrage de 30 images/seconde et une sortie finale de 29,97 images/seconde), vous pouvez faire correspondre la cadence du métrage à celle de la composition en la *conformant*.

L'alignement de la cadence d'un métrage modifie uniquement la référence utilisée par After Effects, pas le fichier d'origine. Lorsque vous conformez la cadence, After Effects modifie la durée interne des images sans toucher au contenu. Par la suite, la vitesse de lecture du métrage est différente. Par exemple, si la cadence passe de 15 i/s à 30 i/s, la lecture du métrage est deux fois plus rapide. Dans la plupart des cas, vous ne conformez la cadence que lorsque la différence entre le métrage et la sortie est minime.

Remarque : *la conformité risque de modifier la synchronisation du métrage visuel contenant une piste audio, car la cadence est liée à la durée de la vidéo, mais pas à la durée de la séquence audio. Si vous souhaitez étendre temporellement les séquences audio et vidéo, utilisez la commande Extension temporelle (voir la section « Extension temporelle d'un calque » à la page 216). Les images clés appliquées au métrage source restent à leurs emplacements d'origine (conservant leur synchronisation au sein de la composition, mais pas le contenu visuel du calque). Il peut être nécessaire d'ajuster les emplacements des images clés après l'alignement d'un métrage.*

Vous pouvez modifier la cadence d'images d'un film ou d'une séquence d'images fixes. Par exemple, vous pouvez importer une séquence de dix images fixes et spécifier une cadence de 5 images par seconde (ips) pour ce métrage ; la séquence aura alors une durée de deux secondes dans la composition.

Remarque : *si vous supprimez la conversion 3:2 d'un métrage vidéo entrelacé, After Effects définit automatiquement la cadence du métrage sur quatre cinquièmes de la cadence d'origine. Lors de la suppression d'une conversion 3:2 dans une vidéo NTSC, la cadence résultante est de 24 i/s.*

La cadence de la composition doit concorder avec celle du format de sortie finale. Dans la plupart des cas, vous pouvez choisir un paramètre de composition prédéfini. En revanche, vous devez définir la cadence de chaque métrage sur celle du métrage source d'origine.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Conversion de films » à la page 598

Modification de la cadence d'un métrage

1 Sélectionnez le métrage dans le panneau Projet.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Sélectionnez l'option Se conformer à la cadence, indiquez la nouvelle cadence dans la zone Images par seconde, puis cliquez sur le bouton OK.

Modification de la cadence d'une composition

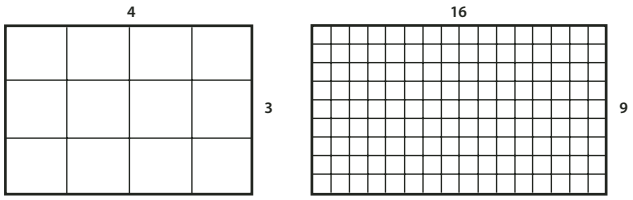
1 Choisissez Composition > Paramètres de composition.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez un paramètre de composition prédéfini dans le menu Prédéfinir.
- Définissez la valeur Cadence.

Modification du format des pixels

Le *format des pixels* représente le rapport longueur/hauteur d'un pixel dans l'image. Le *format de l'image* correspond au rapport largeur/hauteur de l'image.



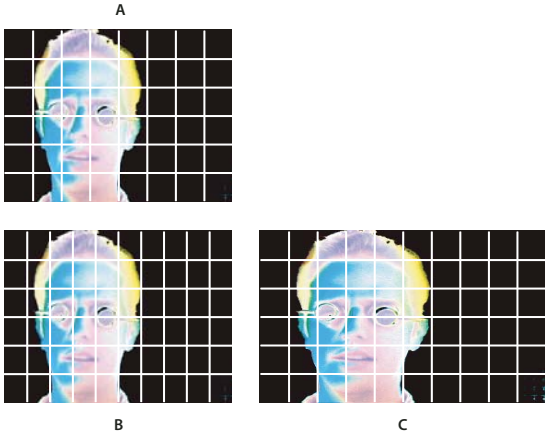
Format d'image 4:3 (gauche) et format d'image 16:9 plus grand (droite)

Tandis que la plupart des moniteurs d'ordinateur utilisent des pixels carrés, la grande majorité des formats vidéo, y compris ITU-R 601 (D1) et DV, utilisent des pixels rectangulaires non carrés.

Certains formats vidéo produisent le même format d'image, mais font appel à un format de pixels différent. Par exemple, certains numériseurs NTSC produisent un format d'image 4:3, avec des pixels carrés (format des pixels de 1) et une résolution de 640 x 480. Le format D1 NTSC génère le même format d'image 4:3, mais utilise des pixels non carrés (format des pixels de 0,9) et une résolution de 720 x 486. Les pixels D1, qui ne sont jamais carrés, ont une orientation verticale dans les systèmes générant des vidéos NTSC et une orientation horizontale dans les systèmes générant des vidéos PAL.

Si vous affichez des pixels non carrés sans altération sur un moniteur à pixels carrés, les images et les animations sont déformées. Les cercles, notamment, prennent une forme elliptique. En revanche, les images s'affichent correctement sur les téléviseurs. Lorsque vous importez un métrage source D1 NTSC ou DV dans After Effects, l'image apparaît légèrement plus large que sur un système D1 ou DV (les éléments PALD1 semblent légèrement plus étroits). L'effet inverse se produit lorsque vous importez un métrage anamorphique sur un grand écran D1/DV NTSC ou D1/DV PAL. Les formats vidéo grand écran permettent d'obtenir un rapport L/H de 16:9.

Remarque : *pour prévisualiser les pixels non carrés sur un moniteur d'ordinateur, cliquez sur le bouton Activer/désactiver la correction du format des pixels en bas du panneau Composition.*



Pixels carrés et non carrés
A. *Pixels carrés et rapport L/H des images 4:3* ***B.*** *Pixels non carrés et rapport L/H des images 4:3* ***C.*** *Pixels non carrés affichés sur un écran à pixels carrés*

Lorsqu'un métrage contient des pixels non carrés, After Effects affiche le format des pixels en regard de la vignette de l'image du métrage dans le panneau Projet. Vous pouvez modifier l'interprétation du format des pixels de chaque métrage dans la boîte de dialogue Interpréter le métrage. En veillant à ce que tous les métrages soient correctement interprétés, vous pouvez associer des métrages possédant des formats de pixels différents au sein d'une même composition.

After Effects accède directement en lecture et en écriture au format des pixels des séquences QuickTime. Par exemple, si vous importez une séquence dont la capture a été effectuée au format grand écran (DV 16:9), After Effects la configure correctement automatiquement. De la même manière, les fichiers AVI et PSD contiennent des informations qui indiquent explicitement le format de pixels des images.

Si un métrage ne contient pas d'informations indiquant de manière explicite le format de pixels des images, After Effects se base sur les dimensions du cadre du métrage pour évaluer ce format. Lorsque vous importez un métrage avec une résolution D1 de 720 x 486 ou une résolution DV de 720 x 480, After Effects définit automatiquement ce métrage sur D1/DV NTSC. Lorsque vous importez un métrage avec une résolution D1 ou DV de 720 x 576, After Effects définit automatiquement ce métrage sur D1/DV PAL. Cependant, vous pouvez vous assurer que tous les fichiers sont interprétés correctement en vérifiant le contenu du panneau Projet ou de la boîte de dialogue Interpréter le métrage.

Remarque : *veillez à rétablir la valeur Pixels carrés pour le format des pixels lorsque vous importez un fichier à pixels carrés de résolution D1 ou DV (par exemple, une image en résolution 720 x 480).*

Le format des pixels de la composition doit concorder avec celui de la sortie finale. Dans la plupart des cas, vous pouvez choisir un paramètre de composition prédéfini. En revanche, vous devez définir le format des pixels de chaque métrage sur celui du métrage source d'origine.

Voir aussi

« Formats de pixels courants » à la page 65

Modification du format des pixels d'un métrage

1 Sélectionnez un métrage dans le panneau Projet.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Choisissez un format dans le menu Format des pixels et cliquez sur le bouton OK.

Modification du format des pixels d'une composition

1 Choisissez Composition > Paramètres de composition.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez un paramètre de composition prédéfini dans le menu Prédéfinir.
- Choisissez une valeur dans le menu Format des pixels.

Formats de pixels courants

Elément	Rapport L/H en pixels	Utilisation
Pixels carrés	1.0	La résolution d'image du métrage est de 640 x 480 ou 648 x 486, est 1920 x 1080 HD (pas HDV ou DVCPRO HD), est 1280 x 720 HD ou HDV ou a été exportée d'une application qui ne prend pas en charge les pixels non carrés. Ce réglage peut également convenir pour un métrage transféré d'un film ou pour des projets personnalisés.
D1/DV NTSC	0.9	La résolution d'image du métrage est de 720 x 486 ou 720 x 480 et le format d'image de la sortie finale doit être 4:3. Ce réglage convient également aux éléments en provenance d'une application qui fonctionne avec des pixels non carrés, telle qu'une application d'animation 3D.
D1/DV NTSC Grand écran	1.2	La résolution d'image du métrage est de 720 x 486 ou 720 x 480 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.
D1/DV PAL	1.0666	La résolution d'image du métrage est de 720 x 576 et le format d'image de la sortie finale doit être 4:3.
D1/DV PAL Grand écran	1.422	La résolution d'image du métrage est de 720 x 576 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.
Anamorphique 2:1	2.0	Le métrage a été tourné à l'aide d'un anamorphoseur ou a été transféré de façon anamorphosée à partir d'une image de film présentant un format 2:1.
HDV 1080/DVCPRO HD 720 (After Effects), Anamorphique HD 1080 (Adobe Premiere Pro)	1.33	La résolution d'image du métrage est de 1440 x 1080 ou 960 x 720 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.
DVCPRO HD 1080 (After Effects uniquement)	1.5	La résolution d'image du métrage est de 1 280 x 1 080 et le format d'image de la sortie finale doit être 16:9.

Utilisation d'un métrage à pixels carrés pour les sorties au format D1/DV NTSC

Si vous comptez réaliser un film au format de sortie D1, sélectionnez le paramètre de composition prédéfini D1 NTSC ou D1 PAL. Le format de pixels approprié pour D1 NTSC ou D1 PAL est choisi automatiquement lorsque vous sélectionnez le paramètre de composition prédéfini correspondant.

1 Configurez le métrage à pixels carrés pour qu'il occupe la totalité de l'image dans l'un des formats de sortie suivants :

DV NTSC Créez le métrage et enregistrez-le à la résolution de 720 x 534.

D1 NTSC Créez le métrage et enregistrez-le à la résolution de 720 x 540.

D1/DV PAL Créez le métrage et enregistrez-le à la résolution de 768 x 576.

2 Importez le fichier dans After Effects.

3 (Facultatif) Si le métrage à pixels carrés a été créé et enregistré à la résolution de 720 x 486 ou 720 x 480, sélectionnez-le et choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal. Choisissez ensuite Pixels carrés dans le menu Format des pixels, puis cliquez sur le bouton OK.

4 Choisissez Composition > Nouvelle composition, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Si la sortie finale est au format DV, choisissez NTSC DV, 720 x 480 dans la zone Prédéfinir et D1/DV NTSC (0,9) dans la zone Format des pixels.
- Si la sortie finale est au format D1, choisissez NTSC D1, 720 x 486 dans la zone Prédéfinir et D1/DV NTSC (0,9) dans la zone Format des pixels.

5 Sélectionnez les autres paramètres de composition de votre choix, puis cliquez sur le bouton OK.

6 Insérez le métrage dans la nouvelle composition.

7 Sélectionnez le calque contenant le métrage à pixels carrés et appliquez la commande Ajuster à la composition. Pour ce faire, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + F (Windows) ou Cmde + Option + F (Mac OS).

Remarque : *si le métrage a été créé et enregistré à une taille d'image différente de celle indiquée à l'étape 1, passez à l'étape 7.*

Voir aussi

« Modification du format des pixels » à la page 64

Utilisation des métrages

Organisation et affichage des éléments dans le panneau Projet

Les compositions et les métrages sont répertoriés dans le panneau Projet. Contrairement aux éléments figurant dans les panneaux Montage et Effets, l'ordre des éléments dans le panneau Projet n'a aucune incidence sur l'aspect des séquences que vous créez. Cela signifie que vous pouvez organiser les métrages et les compositions comme bon vous semble, y compris dans des dossiers. Les solides se placent automatiquement dans le dossier Solides.

Les dossiers créés dans le panneau Projet figurent uniquement dans ce panneau. Vous pouvez développer un dossier pour afficher son contenu et placer des dossiers dans d'autres dossiers. Pour transférer un fichier ou un dossier vers la racine du panneau Projet, faites-le glisser vers la zone d'informations grise en haut du panneau.

Vous pouvez rassembler les copies de tous les fichiers d'un projet dans un seul dossier en sélectionnant Fichier > Rassembler les fichiers.

Voir aussi

« Rassemblement des fichiers dans un emplacement unique » à la page 564

« Utilisation des couleurs de libellés » à la page 152

« Raccourcis relatifs aux projets » à la page 605

Affichage d'informations sur les éléments

- Pour afficher des informations sur un métrage ou une composition, sélectionnez l'élément correspondant dans le panneau Projet. Les informations s'affichent en haut du panneau Projet en regard de la vignette correspondante.
- Pour afficher l'ID du créateur d'un fichier de métrage, cliquez sur ce dernier dans le panneau Projet tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Création d'un dossier

❖ Choisissez Fichier > Créer > Nouveau dossier ou cliquez sur l'icône de création de dossier située au bas du panneau Projet.

Changement de nom et tri des éléments

- Pour renommer une composition ou un dossier, sélectionnez le nom correspondant et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS). Tapez ensuite le nouveau nom, puis appuyez de nouveau sur la touche Entrée ou Retour.
- Pour renommer la colonne Commentaire, Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'en-tête de la colonne (Windows) ou cliquez sur celui-ci tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS), puis choisissez la commande Renommer.

Vous pouvez vous servir de la colonne Commentaire pour créer une option de tri personnalisée. Renommez la colonne, entrez les informations correspondantes pour chaque élément (p.ex., numéro de caméra), puis effectuez un tri en fonction de cette colonne.

- Pour trier des éléments en fonction d'une colonne, cliquez sur le nom de la colonne dans le panneau Projet.

Copie d'éléments

- Pour dupliquer ou copier un élément dans le panneau Projet, sélectionnez-le et choisissez Edition > Dupliquer ou Edition > Copier.
- Pour copier un métrage dans l'Explorateur Windows (Windows) ou le Finder (Mac OS), faites-le glisser du panneau Projet vers le bureau.

Recherche et affichage d'éléments dans le panneau Projet

- Pour rechercher des éléments dans le panneau Projet, choisissez Fichier > Rechercher ou cliquez sur le bouton de recherche situé dans la partie inférieure gauche du panneau. Sélectionnez Rechercher le métrage manquant pour rechercher tous les métrages associés à un fichier déplacé, supprimé ou renommé.
- Pour rechercher l'élément suivant correspondant aux derniers critères de recherche utilisés, cliquez sur le bouton de recherche tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Utilisation de métrages dans le panneau Métrage

Lorsque vous cliquez deux fois sur un film dans le panneau Projet, il s'affiche par défaut dans le panneau Métrage ou dans une fenêtre de lecture spécifique : les fichiers QuickTime (.mov) s'ouvrent dans une fenêtre QuickTime Player et les fichiers Vidéo pour Windows (.avi) s'ouvrent dans une fenêtre Vidéo pour Windows. Les images fixes s'affichent toujours dans le panneau Métrage. Certains fichiers AVI ne sont pas pris en charge par la fenêtre de lecture AVI et s'ouvrent dans le panneau Métrage After Effects. Il s'agit notamment des fichiers créés avec le codec DirectX DV de Microsoft et les fichiers de taille supérieure à 2 Go.

Pour ouvrir un film QuickTime ou Vidéo pour Windows dans le panneau Métrage, cliquez deux fois sur le métrage dans le panneau Projet tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Les fenêtres de lecture QuickTime et Vidéo pour Windows lisent le fichier source, pas le métrage édité et interprété à partir du fichier source.

Vous pouvez utiliser les commandes Définir le point d'entrée , Définir le point de sortie , Modifier Insérer Raccorder et Modifier recouvrir du panneau Métrage pour raccorder un métrage et l'insérer dans une composition. Cette méthode est plus pratique que d'ajouter le métrage à une composition, puis de le raccorder dans le panneau Montage.

Voir aussi

« Raccordement, extension ou modification rapide d'un calque » à la page 144

« Raccourcis relatifs au métrage » à la page 611

Affichage des métrages

- Pour révéler l'emplacement d'un métrage dans une composition, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur le métrage dans le panneau Projet, choisissez la commande Afficher dans la composition, puis sélectionnez l'instance spécifique à rendre visible (*nom de composition*, *nom de calque*).
- Pour afficher le métrage source d'un calque dans le panneau Projet, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur le calque dans le panneau Montage, puis choisissez la commande Afficher la source des calques du projet.
- Pour révéler l'emplacement d'un métrage dans Adobe Bridge, l'Explorateur Windows ou le Finder, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur le métrage dans le panneau Projet, puis choisissez la commande Faire apparaître dans Bridge, Afficher dans l'Explorateur Windows ou Afficher dans le Finder.

Actualisation des métrages

❖ Pour actualiser les métrages sélectionnés dans le panneau Projet afin d'utiliser les versions actuelles des fichiers de métrage source, sélectionnez Fichier > Recharger le métrage.

Modification d'un métrage dans son application d'origine

Vous pouvez ouvrir et retoucher un métrage dans l'application dans laquelle il a été créé, directement depuis un projet After Effects. L'application d'origine doit être installée sur votre ordinateur et ce dernier doit disposer d'une quantité de mémoire vive inutilisée suffisante pour l'exécuter. Lorsque vous enregistrez les modifications apportées au métrage dans l'application native, celles-ci s'appliquent à toutes les instances du métrage lorsque After Effects devient l'application active.

Remarque : *si le métrage que vous retouchez comporte une couche alpha, veillez à afficher et à modifier toutes les couches, y compris la couche alpha, dans l'autre application. A défaut, les modifications apportées risquent de ne pas être reportées sur la couche alpha, d'où un risque de décalage avec les couches de couleur.*

Lorsque vous retouchez une séquence d'images fixes sélectionnée dans le panneau Composition ou dans le panneau Montage, l'image individuelle actuellement affichée s'ouvre. En revanche, lorsque vous retouchez une séquence d'images fixes sélectionnée dans le panneau Projet, la première image de cette séquence s'ouvre.

1 Dans le panneau Projet, Composition ou Montage, sélectionnez le métrage ou un calque utilisant le métrage comme source. Si vous avez sélectionné une séquence d'images fixes dans le panneau Composition ou dans le panneau Montage, déplacez le repère d'instant courant sur l'image représentant l'image fixe à retoucher.

2 Choisissez Edition > Modifier l'original.

3 Retouchez le métrage dans son application native, puis enregistrez les modifications.

Suppression d'éléments d'un projet

- Pour supprimer un élément d'un projet, sélectionnez-le dans le panneau Projet et appuyez sur la touche Suppr du clavier.
- Pour supprimer tous les métrages superflus d'un projet, choisissez Fichier > Supprimer le métrage inutilisé.
- Pour supprimer tous les doublons de métrages d'un projet, choisissez Fichier > Consolider tout le métrage. Notez qu'After Effects considère les métrages comme des doublons uniquement s'ils utilisent les mêmes paramètres Interpréter le métrage.

Lorsque vous supprimez un élément dupliqué, les couches qui lui sont associées sont mises à jour pour faire référence à la copie restante.

- Pour supprimer les compositions non sélectionnées et les métrages superflus de compositions sélectionnées dans le panneau Projet, choisissez Fichier > Réduire le projet. Cette commande est uniquement disponible lorsque le panneau Projet est actif et supprime à la fois les métrages superflus et toutes les autres compositions ne faisant pas partie d'une composition sélectionnée en tant que compositions imbriquées (subordonnées).

Si la composition sélectionnée contient des éléments désactivés (par exemple, si l'option Vidéo ou Audio du panneau Montage est désélectionnée), la commande Réduire le projet ne supprime pas l'option désactivée.

Si une expression de la composition sélectionnée renvoie à un élément d'une composition non subordonnée, la commande Réduire le projet supprime à la fois la composition non subordonnée et l'expression appliquée. Un message s'affiche après la sélection de la commande Réduire le projet et vous signale cette possibilité de sorte que vous puissiez annuler la commande, si nécessaire. Pour éviter de supprimer les expressions d'une composition non subordonnée, faites glisser cette composition dans celle qui s'y rapporte. Désactivez ensuite les options Audio et Vidéo de la composition que vous venez d'ajouter.

Utilisation de pseudo-éléments et de doublures

Si vous souhaitez utiliser temporairement un métrage substitutif, utilisez un *pseudo-élément* ou une *doublure*.

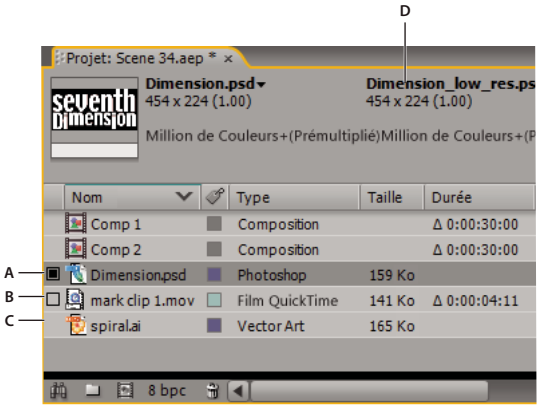
Pseudo-élément Il s'agit d'une image fixe composée de bandes de couleur, utilisée pour remplacer momentanément un métrage manquant. Un pseudo-élément vous permet de faire des essais lorsqu'un métrage n'est pas disponible pendant l'élaboration d'une composition. After Effects génère automatiquement des pseudo-éléments, ce qui vous dispense de fournir des pseudo-métrages.

Doublure Il s'agit d'un fichier visant à remplacer momentanément un métrage qui, néanmoins, correspond le plus souvent à une version basse résolution ou fixe d'un métrage existant destiné à remplacer l'original. Il est fréquent que des images de scénario-maquette soient utilisées comme doublures. Vous pouvez utiliser une doublure soit parce que vous ne disposez pas encore du métrage définitif, soit parce que, bien que disposant du métrage, vous souhaitez accélérer la prévisualisation ou le rendu de séquences d'essai. Il vous suffit pour cela de disposer d'un fichier faisant office de doublure.

Les masques, attributs, expressions, effets et images clés que vous appliquez au calque sont conservés lorsque vous remplacez son pseudo-élément ou sa doublure par le métrage définitif.

La doublure et le métrage en cours d'utilisation sont faciles à repérer dans le panneau Projet d'After Effects :

- Une case noire indique qu'une doublure est utilisée dans l'ensemble du projet. Son nom s'affiche en gras dans la liste de projet.
- Une case vide indique que le métrage est utilisé dans l'ensemble du projet.
- L'absence de case indique qu'aucune doublure n'est assignée au métrage.



Doublures dans le panneau Projet
***A.** Doublure assignée et en cours d'utilisation **B.** Doublure assignée, mais original en cours d'utilisation **C.** Aucune doublure assignée **D.** Nom de la doublure*

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Utilisation d'une action postrendu » à la page 571

Utilisation des pseudo-éléments et des métrages manquants

Pour obtenir les meilleurs résultats, attribuez au pseudo-élément les mêmes dimensions, durée et cadence d'images que celles du métrage.

Si un métrage source est introuvable à l'ouverture d'un projet, le métrage correspondant s'affiche dans le panneau Projet avec la mention Absent et le nom du métrage manquant apparaît en italique. Ce métrage est remplacé par son pseudo-élément dans toutes les compositions qui l'utilisent. Si vous décidez de conserver l'élément manquant dans votre projet, tous les effets appliqués au métrage original demeurent inchangés. Lorsque vous remplacez le pseudo-élément par le métrage source, After Effects positionne le métrage à son emplacement exact dans toutes les compositions qui l'utilisent.

- Pour utiliser un pseudo-élément, choisissez Fichier > Importer > Pseudo-élément.
- Pour remplacer le métrage sélectionné par un pseudo-élément, choisissez Fichier > Remplacer le métrage > Pseudo-élément.
- Pour remplacer un pseudo-élément par le métrage, sélectionnez le pseudo-élément à remplacer dans le panneau Projet, choisissez Fichier > Remplacer le métrage > Fichier, puis recherchez le métrage correspondant.

Utilisation de doublures avec les éléments de métrage

After Effects remplace le métrage existant par une doublure dans toutes les compositions qui utilisent ce métrage. Une fois vos travaux terminés, rien ne vous empêche de rétablir le métrage existant dans la liste de projet. After Effects remplace alors la doublure par le métrage existant dans toutes les compositions.

Pour le rendu d'une composition sous forme de film, vous pouvez utiliser au choix tous les métrages haute résolution ou bien leurs doublures. Il est conseillé d'utiliser les doublures si, par exemple, vous testez simplement l'animation d'un premier montage dont le rendu est rapide.

Pour obtenir les meilleurs résultats, veillez à ce que la doublure ait le même format que le métrage. Si, par exemple, le métrage est un film de 640 x 480 pixels, définissez une doublure de 160 x 120 pixels. Une fois la doublure importée, After Effects lui applique les mêmes dimensions et la même durée que le métrage. La mise à l'échelle prendra plus de temps si le format de la doublure créée diffère de celui du métrage.

❖ Dans le panneau Projet, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour trouver et utiliser une doublure, sélectionnez un métrage, choisissez Fichier > Configurer une doublure > Fichier, recherchez et sélectionnez le fichier que vous souhaitez utiliser en tant que doublure, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.
- Pour basculer entre l'utilisation du métrage d'origine et l'utilisation de sa doublure, cliquez sur le repère de doublure situé à gauche du nom du métrage.
- Pour arrêter d'utiliser une doublure, sélectionnez le métrage d'origine, puis choisissez Fichier > Configurer une doublure > Aucune.

Création d'une doublure

La commande Créer une doublure permet de créer une doublure à partir de compositions ou d'un métrage sélectionnés dans le panneau Projet ou dans le panneau Montage. Cette commande ajoute le métrage sélectionné au panneau File d'attente de rendu et définit l'option Action postrendu sur Définir la doublure.

1 Sélectionnez un élément de métrage ou une composition dans le panneau Projet ou Montage.

2 Choisissez l'une des commandes suivantes :

- Fichier > Créer une doublure > Fixe, pour créer une doublure d'image fixe ;
- Fichier > Créer une doublure > Séquence, pour créer une doublure d'image animée.

3 Choisissez un nom et une destination de sortie pour la doublure.

4 Dans le panneau File d'attente de rendu, indiquez les paramètres de rendu et cliquez sur le bouton Rendu.

Remarque : *pour créer une doublure d'image fixe à partir d'un film ou d'un métrage de séquence, ouvrez le métrage dans le panneau Métrage et définissez, en tant qu'affiche, l'image que vous souhaitez utiliser comme doublure.*

Création de pseudo-éléments pour la sortie

Il est possible de créer des fichiers de pseudo-éléments qui pourront être utilisés dans diverses compositions. Par exemple, vous pouvez créer un pseudo-élément pour un élément de la file d'attente qui créera ensuite un film de 24 images par seconde, puis faire glisser ce pseudo-élément dans une composition de 30 images par seconde. Ensuite, lors du rendu de la composition de 30 images par seconde, After Effects effectue d'abord le rendu du pseudo-élément de 24 images par seconde, puis utilise cette version pour le rendu de la composition de 30 images par seconde.

❖ Faites glisser l'en-tête Module de sortie d'un élément en file d'attente du panneau File d'attente de rendu vers le panneau Projet. After Effects génère un pseudo-élément pour la sortie dans le panneau Projet et définit l'option Action postrendu de l'élément sur Importer & remplacer utilisation.

Lecture en boucle d'un métrage

Si vous envisagez de lire en boucle un métrage visuel en continu dans votre projet, ne créez qu'un seul cycle du métrage dans After Effects.

1 Dans le panneau Projet, sélectionnez le métrage à lire en boucle.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Saisissez un nombre entier pour Boucle, puis cliquez sur OK.

Importation à partir d'After Effects et Adobe Premiere Pro

Importation d'un projet After Effects

Vous pouvez importer un projet After Effects dans un autre. Toutes les composantes du projet importé, y compris les métrages, les compositions et les dossiers, s'affichent dans un nouveau dossier dans le panneau Projet actif.

Vous pouvez importer un projet After Effects provenant d'un système d'exploitation différent, à condition de conserver les noms de fichier, les noms de dossier et les chemins d'accès absolus ou relatifs (emplacement des dossiers) de tous les fichiers appartenant au projet. Pour conserver les chemins d'accès relatifs, les fichiers de métrage source doivent se trouver sur le même volume que le fichier du projet. Sélectionnez Fichier > Rassembler les fichiers pour regrouper les copies de tous les fichiers d'un projet ou d'une composition dans un emplacement unique.

1 Choisissez Fichier > Importer > Fichier.

2 Sélectionnez le projet After Effects que vous souhaitez importer, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

Si un format de fichier n'est pas pris en charge sur le système d'exploitation que vous utilisez, qu'un fichier est absent ou que le lien de référence n'existe plus, After Effects insère à la place un pseudo-élément contenant des barres de couleur. Vous pouvez rétablir la liaison entre le pseudo-élément et le fichier approprié en cliquant deux fois sur l'entrée dans le panneau Projet et en naviguant jusqu'au fichier source. Dans la plupart des cas, vous ne devrez rétablir qu'un seul fichier de métrage. After Effects recherche d'autres éléments manquants s'ils se trouvent au même emplacement.

Voir aussi

« Rassemblement des fichiers dans un emplacement unique » à la page 564

« Utilisation de pseudo-éléments et de doublures » à la page 69

Importation d'un projet Adobe Premiere Pro

La possibilité d'importer des projets Adobe Premiere Pro dans After Effects supprime tout besoin d'effectuer un rendu du projet dans Premiere Pro avant d'appliquer des effets visuels et des animations dans After Effects. Lorsque vous importez un projet Adobe Premiere Pro, After Effects l'importe dans le panneau Projet sous deux formes différentes : une nouvelle

composition contenant des séquences Adobe Premiere Pro converties en calques et un dossier contenant chacune des séquences converties en métrages distincts. Si le projet Adobe Premiere Pro contient des chutiers, After Effects les convertit en dossiers dans le dossier du projet Adobe Premiere Pro. After Effects convertit les séquences imbriquées en compositions imbriquées. Vous pouvez également importer des projets Adobe Premiere 6.0 et 6.5 dans After Effects.

Remarque : *sous Mac OS, After Effects ne permet pas d'importer des projets Adobe Premiere Pro 1.0, 1.5 ou 2.0. Sous Mac OS, After Effects permet d'importer des projets Adobe Premiere Pro CS3 et Adobe Premiere 6.0 et 6.5.*

After Effects conserve l'ordre des séquences dans le montage, la durée du métrage (notamment tous les points d'entrée et de sortie), ainsi que l'emplacement des repères et des transitions. After Effects base la disposition des calques dans le panneau Montage sur la disposition des séquences dans le panneau de montage d'Adobe Premiere Pro. After Effects insère les séquences Adobe Premiere Pro sous la forme de calques dans le panneau Montage dans l'ordre dans lequel elles se présentent dans le panneau de montage Adobe Premiere Pro (de bas en haut et de gauche à droite). After Effects préserve les modifications apportées à la vitesse d'une séquence, par exemple via la commande Clip > Vitesse, et ces modifications s'affichent sous forme de valeur dans la colonne Extension du panneau Montage d'After Effects.

L'application After Effects importe les effets qu'elle a en commun avec Adobe Premiere Pro et préserve les images clés de ces effets. Si vous utilisez Adobe Premiere Pro, la présence d'une icône (After Effects) dans le panneau Effets indique les effets communs utilisés par les deux applications.

Les transitions et les titres (à l'exception des fondus) figurant dans le projet Adobe Premiere Pro s'affichent dans la composition After Effects sous la forme de calques uniformes avec leur emplacement et durée d'origine.

Les images clés de niveau audio sont conservées.

1 Choisissez Fichier > Importer > Fichier.

2 Sélectionnez un projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Premiere, puis cliquez sur le bouton OK.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour importer une seule séquence, choisissez-la dans le menu.
- Pour importer des données audio, sélectionnez l'option Importer l'audio.

Pour ajouter un seul élément d'une piste à partir d'un projet Adobe Premiere Pro, copiez l'élément dans Adobe Premiere Pro, puis choisissez Edition > Coller dans After Effects.

Voir aussi

« Copie entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro » à la page 72

« A propos de l'imbrication et de la précomposition » à la page 117

Utilisation d'Adobe Premiere Pro pour la capture (Production Premium uniquement)

Si vous utilisez Adobe Creative Suite 3 Production Premium, vous pouvez lancer Adobe Premiere Pro depuis After Effects et l'utiliser pour capturer les métrages à utiliser dans vos projets After Effects.

❖ Choisissez Fichier > Importer > Capture dans Adobe Premiere Pro.

Copie entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro

Vous pouvez copier et coller des calques et des éléments entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro. Pour une vidéo sur le flux de travail entre After Effects et Adobe Premiere Pro, reportez-vous à l'adresse www.adobe.com/go/vid0256_fr.

- A partir du panneau Montage d'Adobe After Effects, vous pouvez copier des calques solides ou de métrage, et les coller dans le panneau Montage d'Adobe Premiere Pro.
- A partir du panneau Montage d'Adobe Premiere Pro, vous pouvez copier des éléments (n'importe quel élément d'une piste) et les coller dans le panneau Montage d'Adobe After Effects.
- A partir d'After Effects ou d'Adobe Premiere Pro, vous pouvez copier et coller un métrage dans le panneau de projet de l'autre.

Remarque : *cependant, vous ne pouvez pas coller un métrage du panneau Projet d'Adobe After Effects dans le panneau Montage d'Adobe Premiere.*

Si vous souhaitez utiliser tous les éléments ou une seule séquence d'un projet Adobe Premiere Pro, utilisez plutôt la commande d'importation pour importer le projet dans After Effects.

Utilisez Adobe Dynamic Link pour créer des liens dynamiques, sans rendu, entre des compositions nouvelles ou existantes dans Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro.

Voir aussi

« A propos d'Adobe Dynamic Link (Production Premium uniquement) » à la page 578

Copie d'Adobe After Effects vers Adobe Premiere Pro

Vous pouvez copier un calque de métrage depuis une composition After Effects et le coller dans une séquence Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro convertit les calques de métrage en éléments dans la séquence et copie le métrage source dans son panneau Projet. Si le calque comprend un effet également utilisé par Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro convertit l'effet et tous ses paramètres et images clés.

Vous pouvez également copier des compositions imbriquées, des calques Photoshop, des calques solides et des calques audio. Adobe Premiere Pro convertit les compositions imbriquées en séquences imbriquées et les calques solides en caches de couleurs. Vous ne pouvez pas copier des calques d'ajustement, de forme, de lumière, d'appareil photo ou de texte dans Adobe Premiere Pro.

1 Démarrez Adobe Premiere Pro (vous devez démarrer Adobe Premiere Pro avant de copier le calque dans Adobe After Effects).

2 Sélectionnez un ou des calques dans le panneau Montage d'After Effects.

Remarque : *si vous sélectionnez plusieurs calques et si les calques ne se chevauchent pas dans Adobe After Effects, ils sont placés dans la même piste dans Adobe Premiere Pro. D'autre part, si les calques se chevauchent dans After Effects, l'ordre dans lequel vous les sélectionnez détermine l'odre de leur placement de piste dans Adobe Premiere Pro. Chaque calque est placé sur une piste distincte et le dernier calque sélectionné apparaît sur la piste 1. Par exemple, si vous sélectionnez des calques de haut en bas, les calques apparaissent dans l'ordre inverse dans Adobe Premiere Pro, le calque le plus bas se trouvant à la Piste 1.*

3 Choisissez Edition > Copier.

4 Dans Adobe Premiere Pro, ouvrez une séquence dans le panneau Montage.

5 Placez l'indicateur de temps présent à l'emplacement souhaité, puis choisissez Edition > Coller ou Edition > Coller et insérer.

Résultats de collage dans Adobe Premiere Pro

Lorsque vous collez un calque dans une séquence Adobe Premiere Pro, les images clés, les effets et les autres propriétés du calque copié sont convertis comme suit :

Elément Adobe After Effects	Conversion dans Adobe Premiere Pro	Remarques
Valeurs et images clés de la propriété Transformation	Valeurs et images clés de trajectoire et d'opacité	Le type d'image clé (Bézier, Bézier auto, Bézier continue ou Par paliers) est conservé.
Propriétés et images clés de l'effet	Propriétés et images clés de l'effet, si l'effet existe aussi dans Adobe Premiere Pro	Adobe Premiere Pro liste les effets non pris en charge comme off-line dans le panneau Options de l'effet. Certains effets d'Adobe After Effects portent des noms identiques dans Adobe Premiere Pro, mais, comme ce sont des effets différents, ils ne sont pas convertis.
Propriété Volume audio	Filtre Volume de couche	
Effet Mixeur stéréo	Filtre Volume de couche	
Masques et caches	Pas de conversion	

Elément Adobe After Effects	Conversion dans Adobe Premiere Pro	Remarques
Propriété Extension temporelle	Propriété Vitesse	La vitesse et l'extension temporelle ont une relation inverse. Par exemple, une extension de 200 % dans Adobe After Effects est convertie en une vitesse de 50 % dans Adobe Premiere Pro.
Repères temporels de calque	Marques d'élément	
Modes de fusion	Pas de conversion	
Expressions	Pas de conversion	

Copie d'Adobe Premiere Pro vers Adobe After Effects

Vous pouvez copier un élément vidéo ou audio depuis une séquence Adobe Premiere Pro et le coller dans une composition Adobe After Effects. After Effects convertit les éléments en calques de métrage et copie le métrage source dans son panneau Projet. Si l'élément comprend un effet également utilisé par Adobe After Effects, ce dernier convertit l'effet et tous ses paramètres et images clés.

Vous pouvez copier des caches de couleur, des vues fixes, des séquences imbriquées et des fichiers hors ligne également. Adobe After Effects convertit les caches de couleurs en calques solides et convertit les séquences imbriquées en compositions imbriquées. Lorsque vous copiez une image fixe Photoshop dans After Effects, ce dernier conserve les informations de calque Photoshop. Vous ne pouvez pas copier de titres Adobe Premiere Pro dans Adobe After Effects.

1 Sélectionnez un élément du panneau Montage d'Adobe Premiere Pro.

2 Choisissez Edition > Copier.

3 Dans Adobe After Effects, ouvrez une composition dans le panneau Montage.

4 Tandis que le panneau Montage est actif, sélectionnez Edition > Coller. L'élément apparaît comme le calque le plus haut dans le panneau Montage.

Remarque : *pour coller l'élément au niveau de l'indicateur de temps présent, positionnez l'indicateur de temps présent et appuyez sur les touches Ctrl+Alt+V (Windows) ou Commande+Option+V (Mac OS).*

Résultats du collage dans After Effects

Lorsque vous collez un élément dans une composition Adobe After Effects, les images clés, les effets et les autres propriétés de l'élément copié sont convertis comme suit :

Elément Adobe Premiere Pro	Conversion dans Adobe After Effects	Remarques
Valeurs et images clés de trajectoire et d'opacité	Valeurs et images clés de la propriété Transformation	Le type d'image clé (Bézier, Bézier auto, Bézier continue ou Par paliers) est conservé.
Valeurs et images clés de l'effet vidéo	Propriétés et images clés de l'effet, tant que l'effet existe aussi dans Adobe After Effects.	Adobe After Effects n'affiche pas les effets non supportés dans le panneau Options d'effet.
Filtre Recadrage	Masque de fusion	
Transitions audio et vidéo	Images clés d'opacité (Fondu enchaîné uniquement) ou solides	
Filtres audio Volume et Volume de couche	Effet Mixeur stéréo	Les autres filtres audio ne sont pas convertis.
Propriété Vitesse	Propriété Extension temporelle	La vitesse et l'extension temporelle ont une relation inverse. Par exemple, une vitesse de 50 % dans Adobe Premiere Pro est convertie en une extension de 200 % dans Adobe After Effects.
Arrêt sur image	Remappage temporel	
Marque d'élément	Repère temporel de calque	

Elément Adobe Premiere Pro	Conversion dans Adobe After Effects	Remarques
Marque de séquence	Marqueurs sur un nouveau calque solide	Pour copier des marques de séquence, vous devez copier la séquence en soi ou importer l'ensemble du projet Adobe Premiere Pro en tant que composition.
Piste audio	Calques audio	Les pistes audio 5.1 Surround ou supérieures à 16 bits ne sont pas prises en charge. Les pistes audio mono et stéréo sont importées comme un ou deux calques.
Caches de couleurs	Unies	
Titres	Pas de conversion	
Barres et tons	Pas de conversion	
Configurations de l'amorce SMPTE	Pas de conversion	

Importation vidéo et audio

Utilisation du cache de support

Lorsque After Effects importe des séquences vidéo et audio dans certains formats, l'application traite et met en cache les versions des séquences auxquelles elle peut accéder lors de la génération de prévisualisations. Les fichiers audio importés sont conformés dans un nouveau fichier .cfa et les fichiers MPEG sont indexés dans un nouveau fichier .mpgindex. Cela accélère considérablement les prévisualisations, car les éléments vidéo et audio n'ont pas besoin d'être retraités avant chaque prévisualisation.

Remarque : *lors de la première importation de fichier, le traitement et la mise en cache du support peuvent prendre un certain temps.*

Les liens de tous les fichiers de support mis en cache sont stockés dans une base de données. Cette base de données est partagée avec les applications Adobe Premiere Pro, Adobe Encore et Adobe Soundbooth ; cela permet à ces applications d'avoir accès aux mêmes fichiers de support mis en cache lors des opérations de lecture/écriture. Si vous déplacez la base de données dans l'une de ces applications, l'emplacement de la base est mis à jour dans toutes les autres applications. Chaque application peut utiliser son propre dossier de mise en cache, mais le suivi est effectué par une seule et même base de données.

❖ Choisissez Edition > Préférences > Mémoire et cache (Windows) ou After Effects > Préférences > Mémoire et cache (Mac OS), et utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur l'un des boutons Choisir un dossier pour modifier l'emplacement de la base de données de cache de support ou le cache de support lui-même.
- Cliquez sur le bouton Nettoyer pour supprimer les fichiers indexés et conformés du cache et supprimer les entrées correspondantes de la base de données. Cette opération n'affecte que les métrages dont le fichier source n'est plus disponible.

Types de vidéo et de film

Certains métrages source sont numérisés (dans Photoshop ou Adobe Premiere Pro, par exemple), tandis que d'autres doivent être transférés sur l'ordinateur depuis des sources analogiques, comme les films et les bandes vidéo. Il peut être utile de connaître les différences qui existent entre les supports pour savoir comment gérer les métrages au moment du transfert entre des périphériques numériques et analogiques.

Pour des présentations sur la vidéo numérique, l'audio numérique, la vidéo haute définition, les DVD, la compression et la vidéotransmission, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/learn_dv_primers_fr.

Vidéo analogique La vidéo analogique est réalisée par une caméra analogique, et véhicule les informations d'images et audio en créant des variations en continu dans un signal électromagnétique. Pour pouvoir importer une vidéo analogique

dans After Effects, vous devez d'abord la capturer. L'opération de capture transfère la vidéo de la bande sur votre disque dur et implique la conversion du signal analogique en signal numérique.

Vidéo numérique La vidéo numérique est réalisée par une caméra vidéo numérique, et véhicule les informations d'image en représentant chaque pixel d'image vidéo par une couleur et des valeurs d'intensité discrètes, puis en transmettant et stockant les valeurs de pixel sous la forme de données binaires utilisées par les ordinateurs. Le son est également véhiculé sous la forme de données binaires.

La vidéo numérique n'est pas un format, mais un support. Il existe de nombreux formats de fichier vidéo numérique. Même si le métrage source a été créé sur support numérique, vous devez vérifier qu'After Effects peut importer les fichiers de ce format.

Si vous envisagez de diffuser la séquence sur un support numérique (sur DVD, par exemple), vous devez en effectuer le rendu dans un format de fichier qui convient à la méthode de diffusion prévue.

Le format vidéo DV est un type de vidéo numérique pouvant être capturé directement sur le disque dur pour vous permettre d'effectuer des retouches dans les applications comme After Effects et Adobe Premiere Pro. La plupart des caméras et platines DV peuvent se connecter directement à un ordinateur via l'interface IEEE 1394 (FireWire/i.Link).

Remarque : *certains formats, comme Adobe Flash Video, comportent des éléments de vidéo numérique conventionnels, mais correspondent à une catégorie intermédiaire entre la conception conventionnelle du format vidéo et la conception conventionnelle du format d'animation sur ordinateur.*

Film analogique Le film analogique véhicule les informations vidéo en créant des variations de différentes teintes sur une bande d'acétate (la bobine des projecteurs de film traditionnels). Les exemples incluent les transparences fixes et les films animés courants.

Pour pouvoir appliquer des effets numériques à un film dans After Effects, vous devez commencer par convertir le film dans un format numérique. Il existe deux méthodes de conversion :

- Utilisez un scanner de film pour convertir directement chaque image du film analogique en image numérique. Il s'agit de la meilleure méthode pour conserver la qualité d'image. Il est préférable d'utiliser un scanner de film, car il vous permet de numériser directement le métrage sur ordinateur pour obtenir un métrage 24 i/s non entrelacé haute résolution. En d'autres termes, il est prêt à l'emploi dans After Effects
- Transférez le film analogique en bande vidéo analogique, puis numérisez la bande vidéo. Ce procédé s'appelle le transfert *télécinéma.* Il permet de convertir un métrage 24 i/s en bande vidéo analogique 30 i/s à l'aide de la méthode de *conversion 3:2*. Cette méthode de conversion pose deux problèmes : la différence entre la cadence de la bande vidéo et du film, et la séparation des trames de la vidéo entrelacée. After Effects peut automatiquement résoudre ces deux problèmes, tout en préservant la qualité d'image

Remarque : *pour utiliser une séquence After Effects dans un film cinématographique analogique, vous devez reconvertir la séquence sur le support du film analogique. En général, cette conversion s'effectue à la fin du projet.*

Voir aussi

« Utilisation de métrages Cineon » à la page 246

A propos de la vidéo haute définition (HD)

La vidéo haute définition (HD) se réfère à tout format vidéo bénéficiant d'une résolution supérieure aux formats *vidéo à définition standard (SD)*. Généralement, la *définition standard* se réfère aux formats numériques présentant des résolutions proches de celles des standards de télévision analogiques, tels que NTSC et PAL (autour de 480 ou 576 lignes verticales, respectivement). Les formats HD les plus courants ont des résolutions de 1280 x 720 ou 1920 x 1080, avec un format grand écran 16:9.

Les formats vidéo HD comprennent des variétés entrelacées et non entrelacées. En général, les formats de la plus haute résolution sont entrelacés aux cadences supérieures, car la vidéo non entrelacée à cette résolution nécessiterait un débit excessivement élevé.

Les formats de vidéo HD sont désignés par leur résolution verticale, le mode d'analyse et la fréquence de trame ou du vertical (selon le mode d'analyse). Par exemple, *1080i60* représente un balayage entrelacé de 60 champs 1920 x 1080 entrelacés par seconde, tandis que *720p30* désigne un balayage progressif de 30 images 1280 x 720 non entrelacées par seconde. Dans les deux cas, la cadence est d'environ 30 images par seconde. Pour plus d'informations sur la vidéo haute résolution, reportez-vous à l'adresse www.adobe.com/go/learn_dv_primer_highdef_fr.

Les programmes dans Adobe Creative Suite 3 Production Premium (Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Soundbooth et Adobe Encore) incluent des préconfigurations conçues pour une utilisation avec divers formats HD. Parmi les formats de vidéo HD les plus courants, citons :

DVCPRO HD La variante haute définition de Panasonic de son format DVCPRO, qui comprend également DVCPRO25 et DVCPRO50. Alors que DVCPRO25 et DVCPRO50 supportent des débits de respectivement 25 Mbit/s (mégabits par seconde) et 50 Mbit/s, DVCPRO HD supporte un débit de 100 Mbit/s, d'où son autre nom : *DVCPRO100*.

HDCAM La version haute définition de Sony de son format Digital Betacam. Une variante intitulée *HDCAM SR* utilise une bande avec une densité particulaire plus élevée pour enregistrer des vidéos avec un plus grand échantillonnage de couleurs et des débits binaires plus élevés. Toutefois, HDCAM SR est uniquement supporté par des enregistreurs et non par des caméscopes.

HDV Développé conjointement par plusieurs sociétés, le HDV utilise une sorte de compression MPEG-2 pour permettre le codage de vidéos haute définition sur des supports de cassettes mini-DV standard.

H.264 Egalement connu sous le nom de *MPEG-4 part 10* et *AVC (Advanced Video Coding)*, H.264 peut fournir une vidéo sur une gamme de débits plus efficacement que les standards précédents. Par exemple, H.264 peut fournir la même qualité que le MPEG-2 avec un débit deux fois moindre. H.264 est intégré dans l'architecture multimédia Apple QuickTime 7, et est pris en charge par HD-DVD et Blu-ray Disc, deux nouveaux formats DVD.

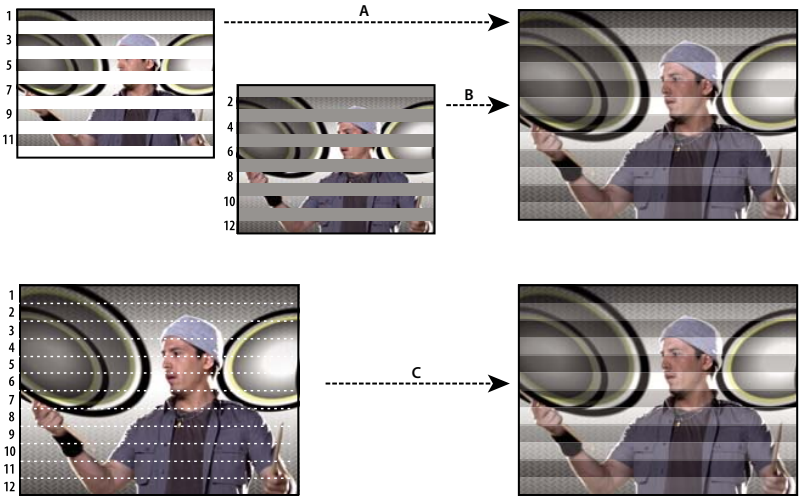
HD non compressée Vidéo haute définition dans un format non compressé. Sans compression pour réduire le débit de la vidéo, la vidéo non compressée nécessite des disques durs et des processeurs informatiques relativement rapides ainsi qu'un appareil d'acquisition spécial.

WM9 HDTV Le format de réception haute définition de Microsoft est compris dans le logiciel intégré Windows Media 9 (WM9) avec de nombreux autres formats. Grâce à un procédé de compression agressif, WM9 HDTV permet le codage et la lecture de vidéo haute définition avec des débits relativement faibles.

A propos de la vidéo entrelacée et non entrelacée

L'*entrelacement* est une technique développée pour transmettre les signaux de télévision en utilisant des bandes passantes limitées. Dans un système entrelacé, la moitié seulement des lignes horizontales pour chaque image vidéo est transmise en une fois. En raison de la vitesse de transmission, de la rémanence inhérente aux tubes cathodiques et de la persistance visuelle, le spectateur perçoit chaque image avec une résolution complète. Tous les standards de télévision analogique utilisent l'entrelacement. Les standards de télévision numérique comprennent les systèmes *entrelacés* et *non entrelacés*. En règle générale, les signaux entrelacés sont générés à partir d'un balayage entrelacé et les signaux non entrelacés sont générés à partir d'un *balayage progressif*.

Chaque image vidéo entrelacée se compose de deux *champs*. Chaque champ contient la moitié des lignes horizontales de l'image. Le *champ supérieur* (ou *Champ 1*) contient toutes les lignes numérotées impaires et le *champ inférieur* (ou *Champ 2*) comprend les lignes numérotées paires. Un écran vidéo entrelacé affiche chaque image en représentant tout d'abord toutes les lignes d'un champ, puis toutes les lignes de l'autre champ. L'*ordre des champs* indique le champ qui est représenté en premier. Dans une vidéo NTSC, de nouveaux champs sont représentés à l'écran 60 fois par seconde environ, ce qui correspond à une cadence d'environ 30 images par seconde.



Comparaison entre le balayage entrelacé de champs vidéo entrelacés et le balayage progressif d'une image vidéo non entrelacée.
***A.** Pour la vidéo entrelacée, l'ensemble du champ supérieur est tout d'abord représenté à l'écran, de haut en bas, en une passe.* ***B.** Ensuite, l'ensemble du champ inférieur est représenté à l'écran, de haut en bas, en une passe.* ***C.** Pour la vidéo non entrelacée, l'ensemble de l'image est représenté à l'écran, de haut en bas, en une passe.*

Les images vidéo non entrelacées ne sont pas séparées en champs. Un écran *à balayage progressif* affiche une image vidéo non entrelacée en représentant toutes les lignes horizontales, de haut en bas, en une passe. Pratiquement tous les écrans d'ordinateur sont des écrans à balayage progressif et la majorité des vidéos représentées sur des écrans d'ordinateur sont non entrelacées.

Les termes *progressif* et *non entrelacé* sont donc étroitement liés et sont souvent utilisés l'un pour l'autre. Cependant, le terme *progressif* fait référence à l'enregistrement ou à la représentation des lignes de balayage par une caméra ou un écran tandis que le terme *non entrelacé* fait référence au fait que les données vidéo en soi ne sont pas séparées en champs. Par exemple, avec certaines caméras modernes, il est possible d'utiliser un balayage progressif pour enregistrer deux champs simultanés par image de vidéo entrelacée.

Séparation des trames vidéo

Pour obtenir de meilleurs résultats lorsque vous utilisez un métrage entrelacé ou avec rendu de trames (vidéo NTSC, par exemple) dans un projet After Effects, il est recommandé de séparer les trames vidéo au moment de l'importation du métrage. After Effects sépare les trames vidéo en créant une image complète de chaque trame, sans perdre aucune donnée du métrage d'origine.

Il est essentiel de séparer les trames si vous envisagez d'apporter des modifications importantes à un métrage. Lorsque vous effectuez la mise à l'échelle d'une vidéo entrelacée, que vous la faites pivoter ou que vous lui appliquez des effets, des éléments indésirables, tels que des trames croisées, risquent souvent d'apparaître. La séparation des trames permet à After Effects de convertir avec précision les images entrelacées de la vidéo en images non entrelacées, en conservant une qualité d'image optimale. Les images non entrelacées permettent d'effectuer des modifications et d'appliquer des effets de manière homogène et avec un niveau de qualité élevé dans After Effects.

After Effects crée un métrage avec séparation de trames à partir d'une trame initialement entrelacée. La technique consiste à séparer les trames en deux images indépendantes. Chaque nouvelle image ne contient que la moitié des informations de l'image d'origine. Par conséquent, il est possible que la résolution de certaines images semble inférieure à celle des autres lors d'un affichage en mode d'ébauche. Lorsque vous effectuez le rendu de la composition finale, After Effects reproduit les images entrelacées avec une haute qualité pour bande vidéo. Lorsque vous effectuez le rendu d'un film avec une qualité optimale, After Effects effectue une interpolation entre les lignes de balayage d'une trame pour optimiser la qualité d'image.

Si vous ne souhaitez pas produire une sortie entrelacée, utilisez plutôt un métrage source non entrelacé pour éviter d'avoir à séparer les trames. Toutefois, si vous ne disposez pas d'une version non entrelacée de votre métrage source, le métrage entrelacé fera très bien l'affaire.

Lorsque vous effectuez le rendu d'une composition contenant des métrages séparés, définissez l'option Rendu de trame sur l'ordre de trames configuré sur votre matériel vidéo. Si vous n'effectuez pas le rendu de trames de la composition ou si vous choisissez des paramètres incorrects, le film final risque d'être trop flou, saccadé ou déformé.

Pour donner très vite l'apparence d'un film à votre métrage vidéo, importez le métrage deux fois et interprétez chaque métrage avec un ordre de trames différent. Ajoutez-les tous les deux à la composition et fusionnez-les. Le calque incorrectement interprété ajoute un flou cinématographique.

After Effects sépare automatiquement les trames pour les métrages vidéo D1 et DV. Pour tous les autres types de métrages vidéo, vous pouvez séparer manuellement les trames à partir de la boîte de dialogue Interpréter le métrage.

1 Sélectionnez le métrage dans le panneau Projet.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Choisissez une option dans le menu Trames séparées.

4 Cliquez sur l'option Conserver les contours (qualité Optimale seulement) pour améliorer la qualité d'image dans les zones statiques lorsque vous effectuez le rendu de l'image avec une qualité optimale. Cliquez ensuite sur OK.

Remarque : *si les paramètres de trame de la boîte de dialogue Interpréter le métrage sont corrects pour le métrage d'entrée et si ceux de la boîte de dialogue Paramètres de rendu conviennent au périphérique de sortie, vous pouvez mélanger dans une composition des métrages ayant différents ordres de trame. Toutefois, si l'un de ces paramètres est incorrect, les images seront dans le bon ordre, mais les trames risquent d'être inversées et les images produites seront saccadées et de mauvaise qualité.*

Détermination de l'ordre initial des trames

L'*ordre des trames* d'un élément de métrage vidéo entrelacé détermine l'ordre d'affichage des deux trames vidéo (supérieure et inférieure). Lorsqu'un système affiche les lignes supérieures avant les lignes inférieures, on parle de *trame supérieure en premier*. Lorsqu'il affiche les lignes inférieures avant les lignes supérieures, on parle de *trame inférieure en premier*. La plupart des formats de définition standard (comme DV NTSC) affichent la trame inférieure en premier, tandis que la majorité des formats haute définition (comme 1080i DVCProHD) affichent la trame supérieure d'abord.

Remarque : *l'option Trame supérieure en premier correspond à la trame paire en premier d'un fichier ElectricImage.*

L'ordre d'affichage des trames est important, particulièrement lorsqu'elles comprennent des animations. Si vous séparez des trames vidéo sans suivre l'ordre approprié, les animations risquent d'apparaître saccadées.

Certains programmes, notamment After Effects, identifient l'ordre des trames lors du rendu des fichiers vidéo entrelacés. Lorsque vous importez un fichier vidéo identifié, After Effects respecte automatiquement l'ordre des trames défini. Vous pouvez modifier l'ordre des trames en appliquant différents paramètres d'interprétation de métrage.

Lorsqu'un fichier ne définit pas l'ordre des trames, vous pouvez adopter l'ordre des trames initial du métrage. Si vous ne connaissez pas exactement l'ordre dans lequel les trames d'un métrage ont été entrelacées, suivez la procédure ci-après.

1 Sélectionnez le métrage dans le panneau Projet.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Dans la boîte de dialogue Interpréter le métrage, sélectionnez l'option Trame supérieure en premier dans le menu Trames séparées, puis cliquez sur le bouton OK.

4 Dans le panneau Projet, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez deux fois sur le métrage pour l'ouvrir dans le panneau Métrage.

5 Si le panneau Navigation n'est pas affiché, choisissez Fenêtre > Navigation.

6 Dans le panneau Métrage, recherchez un segment comprenant une ou plusieurs zones animées.

7 A l'aide du bouton Image suivante du panneau Navigation, avancez d'au moins cinq images dans le panneau Métrage. Les zones animées doivent normalement se déplacer de manière homogène dans un seul sens. Si vous constatez qu'une image sur deux revient en arrière, cela signifie que vous n'avez pas appliqué l'option de séparation des trames convenant au métrage.

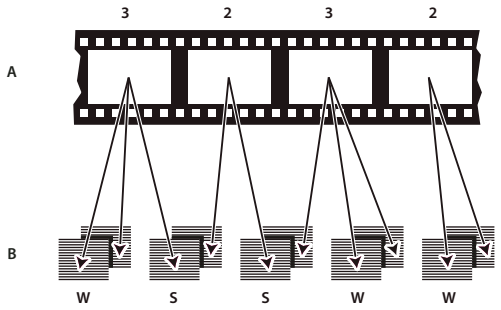
Remarque : *les cartes de capture analogiques peuvent produire des différences. Dans le cas de la capture DV ou de métrages par l'intermédiaire de l'interface IEEE 1394 (FireWire/i.Link), l'ordre des trames est toujours défini sur la trame inférieure en premier.*

Suppression d'une conversion 3:2 ou 24Pa d'une vidéo

Le processus de conversion d'un film 24 i/s en vidéo 29,97 i/s s'appelle la *conversion 3:2*. Elle consiste à répartir les images du film entre les trames vidéo en suivant un modèle 3:2 qui se répète. La première image du film est copiée dans les trames 1 et 2 de la première image de la vidéo, ainsi que dans la trame 1 de la deuxième image de la vidéo. La deuxième image du film est ensuite répartie dans les deux trames suivantes de la vidéo (trame 2 de la deuxième image de la vidéo et trame 1 de la troisième image de la vidéo). Ce modèle 3:2 se répète jusqu'à ce que quatre images du film soient réparties sur cinq images de la vidéo, et ainsi de suite.

La conversion 3:2 produit des *images complètes* (désignées par la lettre W) et des images à *trames séparées* (désignées par la lettre S). Les trois images vidéo complètes contiennent deux trames issues de la même image du film. Les deux autres images à trames séparées contiennent une image vidéo issue de deux images différentes du film. Les deux images à trames séparées sont toujours adjacentes. La *phase* de conversion 3:2 est le point sur lequel les deux images à trames séparées se trouvent dans les cinq premières images du métrage.

Elle est le résultat de deux conversions qui se produisent au cours de la conversion 3:2 : le film 24 i/s est redistribué sous la forme d'une vidéo 30 i/s de sorte que chaque groupe de quatre images du film 24 i/s se répartisse sur cinq images de 30 i/s (29,97 i/s) de la vidéo. La cadence du film est d'abord réduite de 0,1 % pour tenir compte de la différence entre 29,97 i/s et 30 i/s. Chaque image du film est ensuite répétée selon un modèle spécial et associée aux trames de la vidéo.



Lorsque vous effectuez la conversion 3:2 d'un métrage, une image du film (A) est scindée en deux ou trois trames vidéo entrelacées (B), regroupées au sein d'images vidéo comprenant deux trames chacune.

Lorsque vous importez une vidéo entrelacée qui se trouvait à l'origine sur film, vous pouvez supprimer la conversion 3:2 appliquée pendant la conversion film-vidéo au moment de la séparation des trames. En procédant ainsi, les effets appliqués dans After Effects ne sont pas déformés.

Il est important de supprimer la conversion 3:2 d'un métrage vidéo qui se trouvait initialement sur film pour que les effets ajoutés dans After Effects puissent se synchroniser parfaitement avec la cadence initiale du film. La suppression de la conversion 3:2 réduit la cadence de 1/5, soit de 30 à 24 ips ou de 29,97 à 23,976 ips, ce qui réduit également le nombre d'images à modifier. Pour supprimer une conversion 3:2, vous devez également indiquer la phase de la conversion 3:2.

After Effects prend également en charge la conversion Panasonic DVX100 24p DV, appelée *24P Advance (24Pa)*. Certaines caméras font appel à ce format pour capturer les images par balayage progressif à la cadence de 23,976 à l'aide de bandes DV standard.

Avant de supprimer une conversion 3:2, séparez les trames (trame supérieure en premier ou trame inférieure en premier). Une fois les trames séparées, After Effects peut analyser le métrage pour identifier la phase de conversion 3:2 et l'ordre des trames appropriés. Si vous connaissez déjà la phase et l'ordre des trames, choisissez-les dans les menus Trames séparées et Suppression de la conversion de la boîte de dialogue Interpréter le métrage.

1 Dans le panneau Projet, sélectionnez le métrage pour lequel vous voulez supprimer la conversion 3:2.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Dans la zone Trames et conversion, sélectionnez l'option Trame supérieure en premier ou Trame inférieure en premier dans le menu Trames séparées.

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes, puis cliquez sur le bouton OK :

- Si vous connaissez la phase de la conversion 3:2 ou 24Pa, choisissez-la dans le menu Suppression de la conversion.
- Pour qu'After Effects identifie les paramètres appropriés, cliquez sur le bouton de conversion 3:2 ou 24Pa.

Remarque : *si le fichier de métrage contient des images issues de différentes sources, la phase risque de ne pas être homogène. Dans ce cas, importez le métrage plusieurs fois, à raison d'une fois par phase, et interprétez chaque métrage avec un paramètre différent. Ajoutez ensuite les différents métrages à votre composition et découpez les calques afin de ne conserver que les images qui vous intéressent.*

Importation de fichiers AAF et OMF (Windows uniquement)

Le format AAF (Advanced Authoring Format) est un format d'échange de fichiers multimédia qui contient toutes les manipulations d'édition d'un projet effectuées dans un éditeur non linéaire (NLE). Le format AAF permet d'échanger des projets NLE entre des plates-formes, des systèmes et des applications. Les fichiers AAF ne contiennent pas de supports tels que des séquences vidéo ou audio ; ils contiennent des décisions liées à l'édition et des liens vers des supports.

Le format OMF (Open Media Framework) est un format orienté objet extensible qui permet d'effectuer le suivi des informations de production et de postproduction. Contrairement aux fichiers AAF, les fichiers OMF peuvent contenir des supports et des informations sur le projet. Un fichier AAF peut être lié à un fichier OMF associé en tant que source de support. Lorsque vous importez un fichier AAF référençant un fichier OMF, le métrage OMF est également importé. After Effects importe uniquement les fichiers OMF bruts (ou d'origine) qui incluent des supports incorporés, mais pas d'informations sur le projet. After Effects ne permet pas d'importer les fichiers de projet OMF.

Vous pouvez cependant utiliser une application comme Automatic Duck pour importer des fichiers de projet OMF sous Windows ou Mac OS.

Remarque : *vous pouvez également réaliser une sortie en OMF (voir la section « Rendu d'une composition au format OMF (Windows uniquement) » à la page 590.*

Les modules de compression OMF suivants sont pris en charge pour l'importation et la sortie en OMF : Sans compression, Avid AVR, Avid JPEG, JFIF et DV.

Le format de fichier OMF prend uniquement en charge la vidéo. Les systèmes de montage Avid stockent les fichiers audio sous forme de fichiers .wav distincts que vous pouvez importer dans After Effects, si nécessaire. Selon la résolution et le module de compression, chaque image peut être composée d'une image entière non entrelacée, de deux champs entrelacés ou d'un seul champ à ligne double (pour les supports à un seul champ). Le module de compression utilisé pour encoder le support est affiché dans la zone d'informations du métrage dans le panneau Projet.

Pour vous assurer que le projet à importer est conforme aux spécifications générales AAF et compatible avec After Effects, tenez compte des considérations suivantes :

Limites de caractères pour les noms Le nom de dossier (basé sur le nom du fichier AAF) créé dans le panneau Projet est tronqué à 31 caractères, limite maximale dans After Effects. Les noms des éléments dans le panneau Projet et des calques dans le panneau Montage sont également tronqués à 31 caractères.

Références de métrage spécifiques à la plate-forme Les références de métrage sont enregistrées avec les chemins et les noms de fichier spécifiques à la plate-forme dans le fichier AAF.

Pistes vidéo et audio distinctes Un fichier AAF peut comporter des séquences distinctes pour le son et la vidéo. Lorsque le fichier AAF est importé dans After Effects, chaque séquence est convertie en calque. Pour une séquence audio, seul le bouton audio est activé pour le calque. Pour une séquence vidéo, seul le bouton vidéo est activé.

Séquences sur la même piste Les séquences apparaissant sur la même piste dans Avid s'affichent sous forme de calques distincts dans After Effects.

Ordre de profondeur des pistes vidéo et audio Durant l'importation au format AAF, les pistes vidéo sont traitées avant les pistes audio, de sorte que les calques audio convertis apparaîtront au-dessus des calques vidéo dans le panneau Montage d'After Effects.

Dimensions d'image et formats des pixels différents Lorsqu'un système de montage Avid importe un métrage, celui-ci est mis à l'échelle aux dimensions du projet quelles que soient les dimensions d'origine du métrage. Lorsque le fichier AAF est importé dans After Effects, le métrage apparaît avec ses dimensions et son format de pixels d'origine, qui peuvent être

différents des dimensions du projet. Vous pouvez utiliser la commande Interpréter le métrage d'After Effects pour ajuster le format des pixels.

Supports manquants Les supports référencés non accessibles durant l'importation apparaissent sous la forme d'un pseudo-élément de métrage dans After Effects.

Séquences vides Si une séquence ne contient aucune piste, la composition créée lorsqu'elle est importée est définie sur une résolution DV (720 x 480 ; format de 0,9 pixel) avec une durée de 10 secondes.

Séquences vidéo et audio de transitions uniquement Prises en charge.

Audio Les modifications de gain audio (niveau) sont prises en charge, mais pas le panoramique audio. Les modes mono et stéréo sont pris en charge, mais pas les données audio 5.1. Les pistes de canal audio distinctes (même en cas de désynchronisation) sont importées dans After Effects sous la forme d'un seul calque audio.

Vitesse de la séquence Les séquences comportant un effet de mouvement sont converties dans la valeur d'extension du calque correspondant (pour ralenti et accéléré) ou dans les images clés de remappage temporel du calque (pour un mouvement inversé).

Pistes vides Ignorées.

Pistes muettes Avid n'enregistre pas les informations de pistes muettes dans un fichier AAF exporté, de sorte que les pistes muettes ne peuvent pas être conservées dans After Effects.

Localisateurs Ignorés.

Taille de la composition et format des pixels Créés d'après les valeurs StoredWidth et StoredHeight pour le premier fichier de support de la première séquence trouvée.

Importation d'un métrage depuis un graveur

Pour savoir si les modules externes d'After Effects sont compatibles avec votre graveur de disque numérique, contactez le fabricant du graveur. Pour plus de détails sur l'utilisation de votre graveur avec After Effects, reportez-vous à la documentation livrée avec le graveur.

Modification audio dans Adobe Soundbooth ou Adobe Audition

Alors que vous utilisez After Effects, vous pouvez souhaiter utiliser les fonctionnalités de modification audio plus complètes d'Adobe Soundbooth ou d'Adobe Audition afin d'affiner vos calques audio. Vous pouvez utiliser la commande Modifier dans Adobe Soundbooth ou Modifier dans Adobe Audition pour lancer Adobe Soundbooth ou Adobe Audition depuis After Effects.

Si vous modifiez un fichier audio uniquement (un fichier WAV par exemple) dans Adobe Soundbooth ou Adobe Audition, les modifications sont apportées dans le fichier d'origine. Si vous modifiez un calque contenant de l'audio et de la vidéo (un fichier AVI par exemple), vous modifiez une copie du fichier audio du calque.

Important : *Adobe Soundbooth n'est disponible que pour Windows et Mac OS exécuté sur processeurs Intel. Adobe Audition n'est disponible que pour Windows. Adobe Soundbooth et Adobe Audition ne sont pas disponibles sous Mac OS exécuté sur processeurs PowerPC.*

1 Sélectionnez le calque contenant l'audio à modifier. L'élément doit être d'un type pouvant être modifié dans Adobe Soundbooth ou Adobe Audition.

2 Choisissez Edition > Modifier dans Adobe Soundbooth ou Edition > Modifier dans Adobe Audition pour ouvrir le clip dans la vue de modification dans Adobe Soundbooth ou Adobe Audition.

3 Modifiez le fichier, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Si vous modifiez un calque audio uniquement, choisissez Fichier > Enregistrer pour appliquer vos modifications au fichier audio d'origine ou choisissez Fichier > Enregistrer sous pour appliquer vos modifications à une copie du fichier audio. Si vous choisissez Fichier > Enregistrer sous, vous devrez réimporter la copie du fichier dans After Effects.
- Si vous modifiez un calque contenant de l'audio et de la vidéo, choisissez Fichier > Enregistrer sous. Une fois le fichier enregistré, importez-le dans After Effects, ajoutez-le à la composition et désactivez l'audio d'origine dans le clip audio-vidéo en désélectionnant le bouton Audio dans le panneau Montage.

Remarque : *tous les effets appliqués à l'audio dans After Effects ne sont pas inclus dans la copie envoyée à Adobe Soundbooth ou Adobe Audition.*

Importation des fichiers d'images 3D

Fichiers 3D provenant d'autres applications

After Effects permet d'importer les fichiers d'images 3D enregistrés au format Softimage PIC, RLA, RPF ou Electric Image (EI). Ces fichiers contiennent des couches rouge, verte, bleue et alpha (RVBA), ainsi que des couches secondaires renfermant des paramètres facultatifs, notamment la profondeur z, les ID d'objet et les coordonnées des textures.

Remarque : *certaines applications 3D, telles que Cinema 4D, permettent d'exporter directement une composition After Effects.*

Dans le cas des fichiers RLA et RPF, toutes les couches secondaires figurent dans un même fichier. Les fichiers Softimage PIC sont associés à un fichier ZPIC qui renferme les paramètres de profondeur z. Bien qu'il soit impossible d'importer un fichier ZPIC, vous pouvez accéder aux paramètres des couches supplémentaires, à condition que le fichier ZPIC réside dans le même dossier que le fichier PIC importé.

De même, il est possible d'associer les fichiers Electric Image (EI) à des fichiers EIZ renfermant des données de couche relatives à la profondeur z. Comme pour les fichiers ZPIC, il est impossible d'importer des fichiers EIZ dans After Effects. En revanche, vous pouvez les enregistrer dans le même dossier que les fichiers EI. Pour plus de détails sur la création de fichiers EIZ, reportez-vous à la documentation Electric Image.

After Effects peut également importer des données de caméra ayant subi une opération de « baking », telles que la distance focale, la taille du film et les données de transformation, depuis des fichiers de projets Maya sous forme de composition unique ou de deux compositions.

Vous pouvez importer dans After Effects des fichiers composites contenant des informations 3D, mais vous ne pouvez pas manipuler leurs objets ou créer des modèles 3D dans ce programme.

Lors de l'utilisation d'une application de modélisation 3D, une technique courante consiste à insérer des objets nuls (comme des lumières nulles ou des nœuds de localisateur nuls) dans l'image, aux emplacements que vous souhaitez modifier dans After Effects. Après avoir importé le fichier 3D dans After Effects, vous pouvez utiliser ces objets nuls comme références pour l'insertion d'autres éléments visuels.

After Effects traite chaque fichier 3D composite tiers comme s'il s'agissait d'un seul calque 2D. Ce calque peut globalement accepter des attributs 3D et être traité comme un calque 3D d'After Effects, mais les objets qu'il contient ne peuvent pas être manipulés individuellement dans un espace 3D. Pour accéder aux données de profondeur 3D et à d'autres informations sur les couches auxiliaires dans les fichiers image 3D, utilisez les effets de couches 3D.

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

« Effets de couches 3D » à la page 354

Importation d'images 3D à partir de Photoshop Extended et d'Illustrator

Modèles 3D dans Photoshop

Adobe Photoshop Extended permet d'importer et de manipuler des modèles 3D dans plusieurs formats courants, tels que 3D Studio (.3ds) et Universal 3D (.u3d). Vous pouvez manipuler ces modèles 3D dans Photoshop Extended, puis enregistrer une ou plusieurs images en tant que fichiers PSD que vous pourrez ensuite importer dans After Effects.

Vanishing Point exchange

Lorsque vous utilisez la fonction de point de fuite dans Photoshop Extended, vous pouvez ensuite utiliser la commande Fichier > Exporter vers After Effects CS3 (.vpe) afin d'enregistrer les résultats sous forme d'ensemble de fichiers PNG (un pour chaque plan) et de fichier .vpe décrivant la géométrie de la scène. Vous pouvez alors importer le fichier .vpe dans After Effects. After Effects utilise les informations du fichier .vpe pour recréer la scène sous forme d'une composition contenant un calque de caméra et un calque 3D à perspective corrigée pour chaque fichier PNG.

La caméra est située sur l'axe z négatif, sur (x,y)=(0,0). Le point ciblé de la caméra pointe sur le centre de la composition. Le zoom de la caméra est défini en fonction de l'angle d'ouverture dans la scène du point de fuite.

Les calques 3D des plans de la scène possèdent un calque parent avec son point d'ancrage au centre de la composition. Ainsi, la scène entière peut être transformée.

Vanishing Point exchange donne de bons résultats uniquement pour les images à pixels carrés dans Photoshop.

Effets 3D dans Illustrator

Les effets 3D dans Illustrator (extrusion et biseautage, révolution et rotation) confèrent une apparence tridimensionnelle à tous les objets d'images vectorielles, y compris le texte et les dessins. Pour ajouter de la profondeur à vos dessins et textes vectoriels, créez-les dans Illustrator en utilisant les effets 3D, puis importez le résultat dans After Effects.

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

Importation de données RLA ou RPF dans un calque de caméra

After Effects importe des données de caméra enregistrées avec des fichiers de séquence RLA ou RPF. Ces données sont incorporées dans des calques de caméra, à raison d'un par caméra dans la séquence, créés par After Effects dans le panneau Montage. Vous pouvez accéder aux données de caméra d'une séquence RLA ou RPF importée et créer un calque de caméra contenant ces données.

1 Ajoutez la séquence dans une composition et sélectionnez la couche correspondante dans le panneau Montage.

2 Choisissez Animation > Assistant d'image clé > Importation fichier caméra RPF.

Remarque : *pour créer un fichier RLA ou RPF avec les données de caméra dans 3D Studio Max, enregistrez le rendu au format RPF avec les options Couverture, Profondeur Z et Couches alpha activées.*

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

Baking et importation de données Maya

After Effects importe les données de caméra depuis les fichiers de projets Maya. Avant d'importer les données de caméra Maya, vous devez procéder à une opération de « *baking* » (terminologie Maya). Ceci facilitera l'animation avec des images clés dans la suite de votre projet. Cette opération consiste à placer une image clé à chaque image de l'animation. Chaque caméra ou propriété de transformation peut avoir 0, 1 ou un nombre déterminé d'images clés. Par exemple, si une propriété n'est pas animée dans Maya, il est possible de ne définir aucune image clé pour cette propriété ou d'en définir une au début de l'animation. Si une propriété possède plusieurs images clés, elle doit en posséder le même nombre que toutes les autres propriétés d'animation possédant plusieurs images clés.

Réduisez la durée d'importation en créant ou en enregistrant un fichier Maya aussi simple que possible. Dans Maya, réduisez le nombre d'images clés en supprimant les couches statiques avant l'opération de « baking » et enregistrez une version allégée du projet Maya, contenant uniquement l'animation de la caméra.

Remarque : *les indicateurs de transformation suivants ne sont pas pris en charge : query, relative, euler, objectSpace, worldSpace, worldSpaceDistance, preserve, shear, scaleTranslation, rotatePivot, rotateOrder, rotateTranslation, matrix, boundingBox, boundingBoxInvisible, pivots, CenterPivots et zeroTransformPivots. After Effects ignore ces indicateurs non pris en charge. Aucun avertissement ou message d'erreur n'apparaît.*

Par défaut, After Effects traite les unités linéaires spécifiées dans le fichier Maya en tant que pixels.

Vous pouvez importer des données de caméra à partir de fichiers de projet Maya (.ma) et utiliser les données sous la forme d'une composition unique ou de deux compositions.

Pour chaque fichier Maya importé, After Effects crée une ou deux compositions comme suit :

- Si le projet Maya utilise le format des pixels carrés, After Effects crée une seule composition de type pixels carrés contenant les données et les transformations de la caméra.
- Si le projet Maya n'utilise pas ce format, After Effects crée deux compositions. La première, dont le nom de fichier commence par *Carré*, utilise le format des pixels carrés et contient les données de caméra. La seconde, ou composition *parente*, n'utilise pas le format des pixels carrés et conserve les dimensions du fichier d'origine. Elle contient, en outre, la composition basée sur les pixels carrés.

Lorsque vous importez un fichier Maya avec une caméra à un nœud, After Effects crée une caméra dans la composition à pixels carrés qui comporte la distance focale, le format du film et les données de transformation de la caméra. Lorsque vous importez un fichier Maya avec une caméra à deux nœuds ou ciblée, After Effects crée une caméra ainsi qu'un nœud parent supplémentaire dans la composition à pixels carrés. Le nœud parent contient uniquement les données de transformation de caméra. After Effects ne lit pas les caméras à 3 nœuds.

Lorsque vous utilisez des données de caméra importées, servez-vous des calques 3D et du métrage à pixels carrés dans la composition à pixels carrés, et utilisez tous les métrages à pixels non carrés dans la composition parent.

Remarque : *After Effects lit uniquement les caméras de rendu dans les fichiers Maya et ignore les caméras de type orthographique et de perspective. Par conséquent, pensez à toujours générer une caméra de rendu à partir de fichiers Maya, même si elle est identique à la caméra de perspective. Si vous appliquez le paramètre de caméra FilmFit, veillez à bien utiliser un FilmFit horizontal ou vertical, et non un remplissage.*

After Effects peut lire les nœuds de localisateur Maya, qui vous permettent de suivre les objets depuis la scène Maya tels qu'ils sont traduits dans After Effects. After Effects crée un calque nul et lui applique les transformations appropriées si le nom d'un nœud de localisateur Maya contient le mot *Null*, *NULL* ou *null*. Evitez l'association des nœuds de localisateur dans Maya, associez-les plutôt à la géométrie.

Remarque : *After Effects ne lit pas les coordonnées World ni Underworld dans LocatorShape. Utilisez un nœud de transformation pour les placer.*

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

Importation d'images fixes

Préparation des fichiers d'images fixes pour l'importation

Vous pouvez importer dans After Effects des images fixes individuelles ou une série d'images fixes sous forme de séquence. Vous pouvez importer des images fixes depuis les applications Adobe telles que Photoshop et Illustrator, ou importer des images à l'aide du service Adobe Stock Photos avec Adobe Bridge. Pour plus de détails sur les formats d'images fixes pouvant être importés par After Effects, voir la section « Formats d'importation pris en charge » à la page 58.

After Effects utilise un espace colorimétrique RVB, mais peut importer et convertir des images CMJN. Cependant, dans la mesure du possible, privilégiez l'utilisation de l'espace colorimétrique RVB dans des applications telles qu'Illustrator ou Photoshop lorsque vous créez des images pour des vidéos, des films ou d'autres supports non destinés à l'impression. L'utilisation de l'espace RVB fournit une gamme de couleurs plus étendue et assure un rendu plus précis de votre sortie finale.

Avant d'importer une image fixe dans After Effects, préparez-la le plus possible pour réduire le temps nécessaire au rendu. Il est généralement plus facile et plus rapide de préparer une image fixe dans son application d'origine que de la modifier dans After Effects. Avant d'importer une image dans After Effects, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Vérifiez que le format du fichier est compatible avec le système d'exploitation que vous comptez utiliser.
- Définissez les dimensions en pixels sur la résolution et indiquez le format d'image à utiliser dans After Effects. Si vous envisagez d'effectuer une mise à l'échelle de l'image au fil du temps, définissez des dimensions qui permettent d'afficher suffisamment de détails, compte tenu de la taille maximale de l'image dans le projet. After Effects prend en charge une taille d'image maximale de 30 000 x 30 000 pixels pour l'importation et le rendu des fichiers, sauf pour les fichiers PICT (4 000 x 4 000 pixels) et BMP (16 000 x 30 000 pixels). La taille d'image que vous pouvez importer ou exporter dépend de la capacité de mémoire RAM physique dont dispose After Effects.
- Découpez les parties de l'image à ne pas afficher dans After Effects.
- Si vous souhaitez désigner des zones transparentes, créez une couche alpha ou utilisez les outils de transparence d'applications telles que Photoshop ou Illustrator.
- Si vous envisagez d'effectuer la sortie finale sur vidéo TV, n'utilisez pas de lignes horizontales fines (lignes de 1 pixel, par exemple) dans les images ou le texte pour éviter les scintillements causés par l'entrelacement. Si ce n'est pas possible, ajoutez un léger flou pour que l'image ou le texte apparaisse dans les deux champs vidéo sans scintiller d'une trame à l'autre (voir la section « A propos de la vidéo entrelacée et non entrelacée » à la page 77).
- Si la sortie finale est une vidéo TV, veillez à ce que les parties importantes de l'image coïncident avec les zones admissibles pour les titres et les actions. Lorsque vous créez un document dans Illustrator ou Photoshop en utilisant un paramètre prédéfini pour les films et les vidéos, les zones admissibles sont affichées sous forme de lignes de repère (voir la section « Utilisation de zones admissibles, de grilles, de repères et de règles » à la page 133).
- Si la sortie finale est une vidéo TV, veillez à ce que les couleurs coïncident avec les zones compatibles avec la plage de diffusion (voir la section « Couleur TV » à la page 246).
- Enregistrez le fichier en respectant les conventions de dénomination appropriées. Par exemple, si vous comptez importer le fichier dans After Effects sous Windows, utilisez une extension de nom de fichier à trois caractères.

Voir aussi

« Utilisation de mémoire et stockage » à la page 33

Importation d'une image fixe ou d'une séquence d'images fixes

Vous pouvez importer des fichiers d'images fixes sous forme de métrages individuels ou importer une série de fichiers d'images fixes en tant que *séquence d'images fixes*. Celle-ci est un métrage distinct dans lequel chaque image fixe est reproduite sous la forme d'une trame unique.

Pour importer plusieurs fichiers d'images sous forme d'une séquence d'images fixes, il faut que ces fichiers se situent dans le même dossier et utilisent le même type de nom de fichier numérique ou alphabétique (par exemple, Seq1, Seq2, Seq3).

Si vous importez un fichier qu'After Effects considère comme élément d'une séquence d'images fixes, l'application importe par défaut tous les fichiers situés dans le même dossier et semblant appartenir à la même séquence. De la même manière, lorsque vous sélectionnez plusieurs fichiers qui semblent appartenir à une séquence, After Effects les importe tous dans une seule et même séquence. Vous pouvez voir les fichiers qu'After Effects va importer en bas de la boîte de dialogue d'importation. Vous pouvez également importer des images et des séquences en faisant glisser des fichiers et des dossiers vers le panneau Projet.

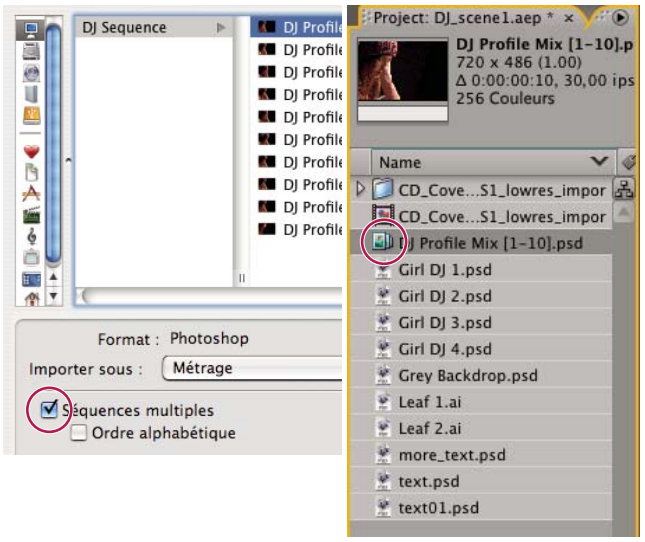
Pour empêcher After Effects d'importer plusieurs fichiers si vous souhaitez n'en importer qu'un seul ou éviter que l'application n'interprète plusieurs fichiers comme éléments d'une même séquence, désélectionnez l'option Séquence dans la boîte de dialogue d'importation. After Effects mémorise ce réglage et l'utilise ensuite par défaut.

Lors de l'importation d'une séquence d'images fixes, vous pouvez sélectionner l'option Ordre alphabétique dans la boîte de dialogue d'importation afin d'importer une séquence dont la numérotation comporte des intervalles (par exemple, Seq1, Seq2, Seq3, Seq5). Si vous importez une séquence comprenant des intervalles sans avoir sélectionné cette option, After Effects vous avertit que la séquence d'images est incomplète et remplace les cadres manquants par des pseudo-éléments.

After Effects se base sur les paramètres de la première image de la séquence pour déterminer comment interpréter les images suivantes de la séquence.

Si les fichiers d'images d'une séquence sont de type multicalque, comme les documents Adobe Photoshop ou Adobe Illustrator, vous pouvez choisir d'importer la séquence sous forme de métrage standard ou de composition. Si vous optez pour la seconde solution, les calques de chaque fichier sont importés en tant que séquences distinctes et apparaissent sous la forme de calques individuels dans le panneau Montage.

Remarque : *lorsque vous effectuez le rendu d'une composition contenant une séquence numérotée, le module de sortie utilise le numéro de l'image de départ en tant que premier numéro. Par exemple, si le rendu commence à l'image 25, le nom du fichier sera 00025.*



La séquence de fichiers d'images fixes (gauche) est convertie en image unique après importation dans After Effects (droite).

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Importation de métrages » à la page 59

Importation d'une séquence d'images fixes sous forme de métrage distinct

1 Choisissez Fichier > Importer > Fichier.

2 Sélectionnez un fichier dans la séquence. Pour importer un sous-ensemble de fichiers de la séquence, sélectionnez le premier fichier, maintenez la touche Maj enfoncée, puis sélectionnez le dernier fichier à importer.

3 Choisissez l'option Métrage dans le menu Importer un type.

4 Cliquez sur le bouton Ouvrir (Windows) ou Importer (Mac OS).

5 Dans la boîte de dialogue *[nom du fichier]*, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Choisir un calque :

Calques fusionnés Importe la séquence sous forme de métrage de séquence en fusionnant les calques éventuellement présents dans le fichier en un calque unique.

Choisir un calque Importe la séquence sous forme de métrage de séquence en extrayant le même calque de chaque fichier source (par exemple, le calque 3) pour l'utiliser dans la séquence. Si vous sélectionnez cette option pour une séquence PSD, vous pouvez également choisir d'ignorer les styles de calque ou de les fusionner dans le calque. Vous devez également

sélectionner une option de dimension du métrage : choisissez l'option Taille de calque pour que les dimensions du calque correspondent à son contenu ou l'option Taille de document pour qu'elles correspondent à la taille du document d'origine.

6 Cliquez sur le bouton OK.

Pour accéder individuellement aux différents composants de du métrage à tout moment, vous pouvez convertir le métrage en composition (voir la section « Conversion d'un métrage fusionné en composition » à la page 88).

Importation d'une séquence d'images fixes sous forme de composition

Lorsque vous importez un fichier Photoshop ou Illustrator sous forme de composition, After Effects vous donne accès aux calques individuels, aux modes de fusion, aux calques d'ajustement, aux styles de calque, aux masques, aux repères et aux autres fonctionnalités de Photoshop ou d'Illustrator. La composition importée et un dossier contenant chaque calque sous forme de métrage apparaissent dans le panneau Projet.

1 Choisissez Fichier > Importer > Fichier.

2 Sélectionnez un fichier dans la séquence. Pour importer un sous-ensemble de fichiers de la séquence, sélectionnez le premier fichier, maintenez la touche Maj enfoncée, puis sélectionnez le dernier fichier à importer.

3 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu Importer un type :

Composition - Calques recadrés Importe les calques dans leurs dimensions d'origine. Cette option facilite la manipulation des calques et réduit le temps nécessaire à leur rendu.

Composition Permet d'importer les calques en adaptant leurs dimensions à celles de la composition. Cette option est utile lorsqu'il vous faut aligner les calques manuellement.

4 Cliquez sur le bouton Ouvrir (Windows) ou Importer (Mac OS).

Changement de la cadence d'images d'une séquence

Lorsque vous importez une séquence d'images fixes, la cadence appliquée est celle qui a été définie dans les préférences de séquence du menu Importer. Par défaut, cette cadence est de 30 images par seconde (i/s). Vous pouvez modifier la cadence des images après l'importation en réinterprétant le métrage :

❖ Sélectionnez la séquence dans le panneau Projet, choisissez Fichier > Interpréter métrage > Options principales, puis changez la valeur de l'option Se conformer à la cadence.

Pour plus de détails, voir la section « Modification de la cadence des images » à la page 62.

Conversion d'un métrage fusionné en composition

Lorsque vous importez un fichier multicalque (Photoshop ou Illustrator, par exemple) sous forme de métrage, tous ses calques sont fusionnés. Pour accéder individuellement aux différents composants de du métrage à tout moment, vous pouvez convertir le métrage en composition

- Pour convertir toutes les instances d'un métrage, sélectionnez ce dernier dans le panneau Projet, puis choisissez Fichier > Remplacer le métrage > Remplacer par composition de calques.
- Pour convertir une seule instance du métrage, sélectionnez le calque dans le panneau Montage, puis choisissez Calque > Convertir en composition de calques.

Remarque : *la conversion d'un métrage fusionné en composition multicalque peut prendre un certain temps.*

Préparation et importation de fichiers Photoshop

After Effects incluant le moteur de rendu Photoshop, After Effects importe tous les attributs de fichiers Photoshop, notamment la position, les modes de fusion, l'opacité, la visibilité, la transparence (couche alpha), les masques de calque, les groupes de calques (importés sous forme de compositions imbriquées), les calques d'effet, les styles de calque courants, les chemins d'écrêtage des calques, les masques vectoriels, les repères d'image et les groupes d'écrêtage.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'importation de fichiers Photoshop, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0252_fr.

La commande Calque > Nouveau > Fichier Adobe Photoshop d'After Effects est très utile. Elle permet d'ajouter un calque à une composition et d'ouvrir la source de ce calque dans Photoshop afin que vous puissiez créer un élément visuel, tel qu'un calque d'arrière-plan pour votre film. Le calque est créé dans Photoshop avec les paramètres appropriés à votre composition After Effects. Comme avec la plupart des applications de Creative Suite, vous pouvez utiliser la commande Modifier l'original dans After Effects afin d'ouvrir un fichier PSD dans Photoshop, effectuer et enregistrer des changements et les afficher immédiatement dans le film associé au fichier PSD source. Même si vous n'utilisez pas la commande Modifier l'original, vous pouvez utiliser la commande Recharger le métrage pour qu'After Effects mette à jour les calques avec la version active du fichier PSD (voir les sections « Création d'un calque et d'un métrage Photoshop » à la page 141 et « Modification d'un métrage dans son application d'origine » à la page 68).

Adobe Photoshop prend en charge une zone transparente et un masque de calque facultatif (couche alpha) pour chaque calque figurant dans un fichier. Vous pouvez utiliser les masques de calque pour indiquer comment afficher ou masquer les différentes zones du calque. Si vous importez un calque, After Effects associe le masque de calque (le cas échéant) à la zone transparente et l'importe sous la forme d'une couche alpha directe.

Si vous importez un fichier multicalque Photoshop sous la forme d'un fichier fusionné, After Effects fusionne les zones transparentes et les masques de calque de tous les calques au sein d'une seule couche alpha prémultipliée avec un cache blanc.

Lorsque le fichier multicalque Photoshop contient des groupes d'écrêtage, After Effects importe chaque groupe sous la forme d'une composition imbriquée dans la composition principale. After Effects applique automatiquement l'option Préserver la transparence à chaque calque de la composition du groupe d'écrêtage pour conserver les paramètres de transparence.

Lorsque vous importez un fichier Photoshop sous la forme d'une composition, les masques vectoriels sont convertis en masques After Effects. Vous pouvez ensuite modifier et animer ces masques dans After Effects.

After Effects prend également en charge les modes de fusion et les styles de calque appliqués au fichier.

Les fichiers Photoshop peuvent même contenir des calques vidéo et d'animation. After Effects peut importer ces fichiers comme n'importe quels fichiers Photoshop, soit sous forme de métrage en fusionnant tous les calques, soit sous forme de composition en séparant les calques Photoshop (les calques restent modifiables dans After Effects). L'utilisation de calques vidéo Photoshop requiert QuickTime 7.1 ou supérieure.

Les groupes de calques Photoshop sont importés sous forme de compositions distinctes.

Pour gagner du temps, vous pouvez regrouper les calques sous forme d'objets intelligents dans Photoshop de façon à importer de larges ensembles de calques Photoshop en tant que calques distincts dans After Effects. Supposons que vous ayez utilisé 20 calques pour créer votre objet de premier plan et 30 calques pour celui de l'arrière-plan dans Photoshop ; vous n'avez pas besoin d'importer tous ces calques dans After Effects si vous voulez simplement animer l'objet de premier plan devant l'objet d'arrière-plan. Vous pouvez regrouper les calques de manière à obtenir un seul objet intelligent de premier plan et un seul objet intelligent d'arrière-plan avant d'importer le fichier PSD dans After Effects

Avant d'importer un fichier multicalque Photoshop dans After Effects, configurez-le soigneusement pour réduire la durée de la prévisualisation et du rendu. Vous éviterez les problèmes lors de l'importation et de la mise à jour des calques Photoshop en effectuant les opérations suivantes :

- Organisez et nommez les calques. Si vous modifiez le nom d'un calque dans un fichier Photoshop après avoir importé ce dernier dans After Effects, l'application conserve le lien au calque d'origine. En revanche, si vous supprimez un calque, After Effects ne peut pas retrouver le nom du calque d'origine. Dans ce cas, le calque apparaît comme étant absent dans le panneau Projet.
- Veillez à ce que le nom de chaque calque soit unique. Ceci n'est pas une exigence logicielle mais vous évitera toute confusion.

Voir aussi

« Styles de calque » à la page 170

« Utilisation de Photoshop et d'After Effects » à la page 28

Préparation et importation de fichiers Illustrator

Envisagez d'effectuer les opérations suivantes avant d'enregistrer un fichier Illustrator pour l'importer dans l'application After Effects :

- Tronquez l'image de façon à enregistrer uniquement la partie à importer dans After Effects.
- Pour que les fichiers Illustrator s'affichent correctement dans After Effects, sélectionnez l'option Créer un fichier compatible PDF dans la boîte de dialogue des options d'Illustrator.
- Pour copier des tracés Illustrator dans After Effects, assurez-vous que les options AICB et Conserver les tracés sont sélectionnées dans la zone Fichiers et presse-papiers de la boîte de dialogue des préférences d'Adobe Illustrator. Si vous ne sélectionnez pas AICB dans Illustrator, After Effects vous invite à le faire au moment où vous essayez de coller le tracé.
- Pour que la pixellisation des fichiers soit la plus fidèle possible dans After Effects, enregistrez le fichier au format AI au lieu du format EPS d'Illustrator 8.x ou 9.x.

Lorsque vous importez un fichier Illustrator, After Effects rend toutes les zones vierges transparentes en les convertissant en couche alpha.

Remarque : *une fois que vous avez importé un fichier Illustrator, vous pouvez choisir d'effectuer le lissage à une qualité supérieure ou à une vitesse supérieure. Sélectionnez le métrage dans le panneau Projet et sélectionnez Fichier > Interpréter métrage > Options principales, puis cliquez sur le bouton Plus d'options en bas de la boîte de dialogue.*

After Effects ne lit pas les profils colorimétriques imbriqués de fichiers Illustrator. Pour garantir la fidélité des couleurs, attribuez un profil colorimétrique d'entrée au métrage Illustrator correspondant au profil colorimétrique avec lequel le fichier Illustrator a été créé.

Voir aussi

« Interprétation d'un élément de métrage par affectation d'un profil colorimétrique d'entrée » à la page 241

« Copie d'un tracé depuis Illustrator, Photoshop ou Fireworks » à la page 314

Importation de séquences Cineon

Vous pouvez importer directement des fichiers Cineon 4.5 ou Digital Picture Exchange (DPX) dans un projet After Effects sous la forme d'images distinctes ou d'une séquence d'images fixes numérotées. Après avoir importé un fichier Cineon, vous pouvez l'utiliser dans une composition et effectuer le rendu de la composition sous la forme d'une séquence Cineon.

Les fichiers Cineon servent souvent à convertir des films animés au format numérique. Pour conserver la totalité de la gamme dynamique du film, les fichiers Cineon sont enregistrés avec une couleur logarithmique de 10 bits par couche (bpc). Cependant, After Effects utilise le mode couleur 8 bpc, 16 bpc ou 32 bpc, en fonction du codage des bits de couleur du projet. Vous devez donc travailler sur les fichiers Cineon dans un projet 16 ou 32 bpc. Par défaut, After Effects étend les valeurs logarithmiques à l'intégralité de la plage de valeurs disponible.

Dans la plupart des cas, vous devez utiliser les fonctions de gestion des couleurs pour interpréter les couleurs automatiquement d'un métrage Cineon (voir la section « Utilisation de métrages Cineon » à la page 246). Vous pouvez alors utiliser la boîte de dialogue des paramètres Cineon pour gérer la conversion manuellement.

Paramètres manuels de la boîte de dialogue Paramètres Cineon :

Point noir converti Définit le point noir utilisé pour le calque dans After Effects.

Point blanc converti Définit le point blanc utilisé pour le calque dans After Effects.

Point noir 10 bits Définit le niveau de point noir (densité minimale) pour la conversion d'un calque Cineon 10 bits.

Point blanc 10 bits Définit le niveau de point blanc (densité maximale) pour la conversion d'un calque Cineon 10 bits.

Gamma Définit la valeur gamma cible.

Ecrêtage des hautes lumières Définit la valeur d'écrêtage utilisée pour la correction des lumières intenses. Pour obtenir des valeurs au-delà de la gamme lorsque vous travaillez en 32 bpc, définissez la valeur sur 0.

Conversion logarithmique Convertit la séquence Cineon de l'espace colorimétrique logarithmique en valeurs gamma cibles spécifiées par le paramètre Gamma courant. Lorsque vous êtes prêt à réaliser une sortie d'un fichier Cineon, il est important d'inverser la conversion (pour convertir une séquence logarithmique en séquence linéaire, définissez le paramètre Gamma sur 1).

Unités Définit les unités utilisées par After Effects pour l'affichage des valeurs dans la boîte de dialogue.

Voir aussi

« Définition du codage des couleurs » à la page 231

« Gestion des couleurs » à la page 237

Présentation de Camera Raw

Remarque : *ce document décrit les fonctions de Photoshop Camera Raw 4.1.*

A propos des fichiers Camera Raw

Un fichier *Camera Raw* contient des données d'image en niveaux de gris non traitées et non compressées provenant du capteur d'image d'un appareil photo numérique, ainsi que des informations sur le mode de capture de l'image (métadonnées). Le logiciel Photoshop Camera Raw interprète le fichier Camera Raw, en utilisant les informations sur l'appareil photo et les métadonnées de l'image pour construire et traiter une image couleur.

Vous pouvez considérer un fichier Camera Raw comme le négatif d'une photo classique. Vous pouvez retraiter le fichier à tout moment et obtenir les résultats escomptés en effectuant des réglages au niveau de la balance des blancs, de la gamme de tons, du contraste, de la saturation des couleurs et de la netteté. Lorsque vous réglez une image Camera Raw, les données Camera Raw initiales sont conservées. Les réglages sont stockés sous la forme de métadonnées dans un fichier annexe, dans une base de données ou dans le fichier proprement dit (dans le cas du format DNG).

Lorsque vous capturez des fichiers JPEG avec votre appareil photo, celui-ci procède à un traitement automatique des fichiers afin d'améliorer et de compresser l'image. En règle générale, vous disposez d'un contrôle limité sur cette méthode de traitement. La capture d'images Camera Raw avec un appareil photo vous garantit un contrôle accru par rapport à la capture d'images JPEG, dans la mesure où le format Camera Raw vous affranchit du traitement effectué par l'appareil photo. Vous pouvez toujours modifier des images JPEG et TIFF dans Camera Raw, mais vous devrez modifier des pixels qui auront déjà été traités par l'appareil photo. Les fichiers Camera Raw contiennent toujours les pixels d'origine non traités par l'appareil photo.

Pour capturer des images Camera Raw, vous devez régler votre appareil photo de façon à ce qu'il enregistre les fichiers dans son propre format Camera Raw.

Remarque : *le format Photoshop Brut (.raw) est un format de fichier permettant le transfert d'images entre des applications et des plates-formes. Il convient de faire la distinction entre Photoshop Brut et Camera Raw qui sont deux formats de fichier différents.*

Les appareils photo numériques capturent et stockent les données Camera Raw avec une courbe de réponse tonale linéaire (gamma 1.0). Dans le cas des films et de l'œil humain, la réponse à la lumière est logarithmique et non linéaire (gamma supérieur à 2). Visualisée en niveaux de gris, une image Camera Raw non traitée paraîtrait très sombre. En effet, ce qui apparaît deux fois plus lumineux pour le capteur optique et l'ordinateur est perçu comme étant deux fois moins lumineux par l'œil humain.

A propos de Camera Raw

Camera Raw est un logiciel fourni comme module externe (plug-in) avec Adobe After Effects et Adobe Photoshop. Il étend également les fonctionnalités d'Adobe Bridge. Camera Raw offre à chacune de ces applications la possibilité d'importer et de traiter des fichiers Camera Raw. Vous pouvez également utiliser ce logiciel pour traiter des images JPEG et TIFF.

Pour qu'il soit possible d'ouvrir des fichiers dans la boîte de dialogue Camera Raw à partir de Bridge, Photoshop ou After Effects doit être installé sur l'ordinateur. Cependant, si aucun de ces logiciels n'est installé, vous aurez la possibilité de prévisualiser les images et de consulter leurs métadonnées dans Bridge. Si une autre application est associée au type de fichier image, il est possible d'ouvrir le fichier dans cette application à partir de Bridge.

Bridge vous permet d'appliquer, de copier et d'effacer des paramètres d'image. Vous pouvez, en outre, afficher des aperçus et des métadonnées pour des fichiers Camera Raw sans les ouvrir dans la boîte de dialogue Camera Raw. Dans Bridge, l'aperçu est une image JPEG générée à l'aide des paramètres d'image en cours ; il n'est pas constitué des données Camera Raw proprement dites, lesquelles apparaîtraient sous la forme d'une image en niveaux de gris très sombre.

Remarque : *une icône d'avertissement* ⚠ *apparaît dans les vignettes et dans l'image d'aperçu de la boîte de dialogue Camera Raw pendant la génération de l'aperçu à partir de l'image Camera Raw.*

Vous pouvez modifier les paramètres par défaut utilisés par Camera Raw pour un modèle d'appareil donné. Pour chaque modèle d'appareil photo, vous pouvez également modifier les valeurs par défaut d'un réglage ISO en particulier ou d'un appareil spécifique (en fonction du numéro de série). Vous pouvez modifier et enregistrer les paramètres d'image sous la forme de paramètres prédéfinis en vue de les utiliser avec d'autres images.

Si vous utilisez Camera Raw pour effectuer des réglages (y compris un redressement et un recadrage) sur une image Camera Raw, les données initiales de l'image seront conservées. Pour chaque image, les réglages sont stockés soit dans la base de données Camera Raw, sous la forme de métadonnées incorporées dans le fichier image, soit dans un fichier XMP *annexe* (il s'agit d'un fichier de métadonnées qui accompagne un fichier Camera Raw). Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Indication de l'emplacement de stockage des paramètres Camera Raw » à la page 109.

Une fois que vous avez traité et modifié un fichier Camera Raw à l'aide du module externe Camera Raw, une icône apparaît dans la vignette de l'image dans Bridge.

Si vous ouvrez un fichier Camera Raw dans Photoshop, vous pourrez enregistrer l'image dans d'autres formats, tels que PSD, JPEG, Format de document volumineux (PSB), TIFF, Cineon, Photoshop Brut, PNG et PBM. Dans la boîte de dialogue Camera Raw de Photoshop, vous pouvez enregistrer les fichiers traités au format Digital Negative (DNG), JPEG, TIFF ou Photoshop (PSD). Vous pouvez ouvrir et modifier un fichier image Camera Raw dans Photoshop Camera Raw, mais pas l'y enregistrer au format Camera Raw.

Remarque : *dans Photoshop, la boîte de dialogue Camera Raw est automatiquement supprimée lors de l'utilisation d'un lot de fichiers Camera Raw pour une galerie de photos Web, une collection d'images ou une planche contact.*

A mesure que de nouvelles versions seront disponibles, vous pourrez mettre à jour Camera Raw en installant une nouvelle version du module externe. Pour rechercher des mises à jour pour les logiciels Adobe, choisissez Aide > Mises à jour.

Pour obtenir la version la plus récente de la documentation de Camera Raw, rendez-vous sur le site Web d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/learn_ps_camerarawhelp_fr.

Les différents modèles d'appareil photo enregistrent les images Camera Raw dans une multitude de formats. Aussi, les données doivent-elles être interprétées différemment pour ces formats. Camera Raw s'accompagne de profils pour de nombreux modèles d'appareil photo et est en mesure d'interpréter de nombreux formats Camera Raw.

Remarque : *pour consulter la liste des appareils pris en charge et obtenir des informations supplémentaires sur Adobe Camera Raw, rendez-vous sur www.adobe.com/go/learn_ps_cameraraw_fr.*

A propos du format Digital Negative (DNG)

Digital Negative (DNG) est un format non propriétaire, ouvert et largement accepté, destiné au stockage des données Camera Raw. Les développeurs de logiciels et de matériel ont recours au format DNG car il permet d'obtenir un flux de production souple pour traiter et archiver des données Camera Raw. Vous pouvez également utiliser DNG comme format intermédiaire pour stocker des images capturées initialement à l'aide d'un format Camera Raw propriétaire.

En raison du caractère ouvert des métadonnées DNG, les visionneuses logicielles telles que Camera Raw ne nécessitent aucune information spécifique de l'appareil pour décoder et traiter des fichiers créés par un appareil photo prenant en charge le format DNG. Si la prise en charge d'un format propriétaire n'est plus assurée, il est possible que les utilisateurs ne puissent plus accéder aux images stockées dans ce format et celles-ci risquent donc d'être perdues à tout jamais. DNG

constitue un choix judicieux pour l'archivage, dans la mesure où il s'agit d'un format ouvert. Dès lors, il y a beaucoup plus de chances que les images brutes stockées sous la forme de fichiers DNG puissent être lues par des logiciels dans un lointain futur.

DNG est une extension du format TIFF 6.0 et est compatible avec la norme TIFF-EP. Il est possible (mais pas obligatoire) qu'un fichier DNG soit conforme à la fois à la spécification Digital Negative et à la norme TIFF-EP.

Les métadonnées relatives aux réglages effectués sur des images stockées sous la forme de fichiers DNG peuvent être incorporées dans le fichier DNG proprement dit plutôt que dans un fichier XMP annexe ou dans la base de données Camera Raw.

Vous pouvez convertir des fichiers Camera Raw au format DNG en utilisant le convertisseur DNG d'Adobe ou la boîte de dialogue Camera Raw. Pour plus d'informations sur le format DNG et le convertisseur DNG, rendez-vous sur www.adobe.com/go/learn_ps_dng_fr.

Transformation des images avec Camera Raw

1. Copiez des fichiers Camera Raw sur votre disque dur, classez-les et (éventuellement) convertissez-les au format DNG.

Avant d'effectuer une quelconque opération sur les images représentées par vos fichiers Camera Raw, vous devez les transférer depuis la carte mémoire de l'appareil photo, les classer, leur attribuer un nom explicite et les préparer en vue de les utiliser. Utilisez la commande Obtenir des photos depuis l'appareil de Bridge pour automatiser ces tâches.

2. Ouvrez les fichiers image dans Camera Raw.

Vous pouvez ouvrir des fichiers Camera Raw dans Camera Raw à partir de Bridge, d'After Effects ou de Photoshop. Vous pouvez également ouvrir des fichiers JPEG et TIFF dans Camera Raw à partir de Bridge (voir « Ouverture d'images dans Camera Raw » à la page 97).

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'importation d'images avec Camera Raw, rendez-vous sur www.adobe.com/go/vid0005_fr.

3. Réglez la couleur.

Les réglages de couleur comprennent la balance des blancs, la gamme de tons et la saturation. Vous pouvez effectuer la plupart des réglages dans l'onglet Réglages de base, puis utiliser les commandes des autres onglets pour affiner les résultats. Si vous souhaitez que Camera Raw analyse votre image et applique les réglages de tons qu'il juge optimaux, cliquez sur Auto dans l'onglet Réglages de base.

Pour appliquer les paramètres utilisés pour l'image précédente ou appliquer les paramètres par défaut relatifs au modèle d'appareil photo, à l'appareil photo ou aux réglages ISO, choisissez la commande appropriée dans le menu Paramètres de Camera Raw (voir « Application de paramètres Camera Raw enregistrés » à la page 110).

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif au réglage d'images avec Camera Raw, accédez au site Web Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/vid0006_fr.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif au réglage de plusieurs images avec Camera Raw, accédez au site Web Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/vid0007_fr.

4. Effectuez d'autres réglages et corrections d'image.

Utilisez les autres outils ou commandes de la boîte de dialogue Camera Raw pour effectuer diverses tâches, telles que réduire le bruit, accentuer la netteté de l'image, corriger les défauts d'objectif et apporter des retouches.

5. (Facultatif) Enregistrez les paramètres d'image sous la forme d'un paramètre prédéfini ou de paramètres d'image par défaut.

Si vous souhaitez appliquer ultérieurement les mêmes réglages à d'autres images, enregistrez les paramètres sous la forme d'un paramètre prédéfini. Si vous souhaitez enregistrer les réglages en tant que valeurs par défaut à appliquer à toutes les images d'un modèle d'appareil photo, d'un appareil photo ou d'un réglage ISO spécifiques, enregistrez les paramètres d'image comme nouvelles valeurs Camera Raw par défaut (voir « Paramètres d'enregistrement, de réinitialisation et chargement Camera Raw » à la page 108).

6. Définissez les options de flux de production pour Photoshop.

Ces options vous permettent de spécifier la façon dont les images sont enregistrées à partir de Camera Raw, ainsi que la méthode employée par Photoshop pour les ouvrir. Vous pouvez accéder aux paramètres des options de flux de production en cliquant sur le lien situé sous l'aperçu de l'image dans la boîte de dialogue Camera Raw.

7. Enregistrez l'image ou ouvrez-la dans Photoshop ou After Effects.

Dès que vous avez fini de régler l'image dans Camera Raw, vous pouvez appliquer les réglages au fichier Camera Raw, ouvrir l'image dans Photoshop ou After Effects, enregistrer cette image dans un autre format ou annuler et supprimer les réglages. Si vous ouvrez la boîte de dialogue Camera Raw à partir d'After Effects ou de Photoshop, les boutons Enregistrer et Terminer sont indisponibles.

Enregistrer Applique les paramètres Camera Raw aux images et en enregistre des copies au format JPEG, PSD, TIFF ou DNG. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) pour supprimer l'affichage de la boîte de dialogue Options d'enregistrement de Camera Raw et enregistrer les fichiers avec le dernier jeu d'options utilisé (voir « Enregistrement d'une image Camera Raw sous un autre format » à la page 98).

Ouvrir ou OK Ouvre des copies des fichiers image Camera Raw (auxquelles les paramètres Camera Raw sont appliqués) dans Photoshop ou After Effects. Le fichier image Camera Raw original demeure intact. Cliquez sur Ouvrir tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour ouvrir le fichier brut en tant qu'objet dynamique dans Photoshop. Vous pouvez à tout moment cliquer deux fois sur le calque d'objet dynamique contenant le fichier brut pour régler les paramètres Camera Raw.

Terminer Ferme la boîte de dialogue Camera Raw et stocke les paramètres dans le fichier de base de données Camera Raw, le fichier XMP annexe ou le fichier DNG.

Annuler Annule les réglages définis dans la boîte de dialogue Camera Raw.

Importation et interprétation de fichiers Camera Raw

Pour importer des séquences de fichiers Camera Raw, vous devez suivre la même procédure que pour importer des séquences d'autres types de fichier d'images fixes.

After Effects applique les réglages de la première image Camera Raw de la séquence à toutes les autres images de la séquence qui ne sont pas associées à un fichier annexe XMP spécifique. After Effects ne vérifie pas les paramètres d'image dans la base de données Camera Raw.

Remarque : *les fichiers Camera Raw ne sont pas compressés. Leur grande taille peut augmenter le temps nécessaire au rendu.*

1 Choisissez Fichier > Importer > Fichier.

2 Sélectionnez le fichier Camera Raw, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

3 Effectuez les ajustements nécessaires dans la boîte de dialogue Camera Raw, puis cliquez sur le bouton OK.

Vous pouvez modifier une image Camera Raw après son importation. Pour ouvrir l'image dans la boîte de dialogue Camera Raw, sélectionnez le métrage dans le panneau Projet, choisissez Fichier > Interpréter métrage > Options principales, puis cliquez sur le bouton Plus d'options.

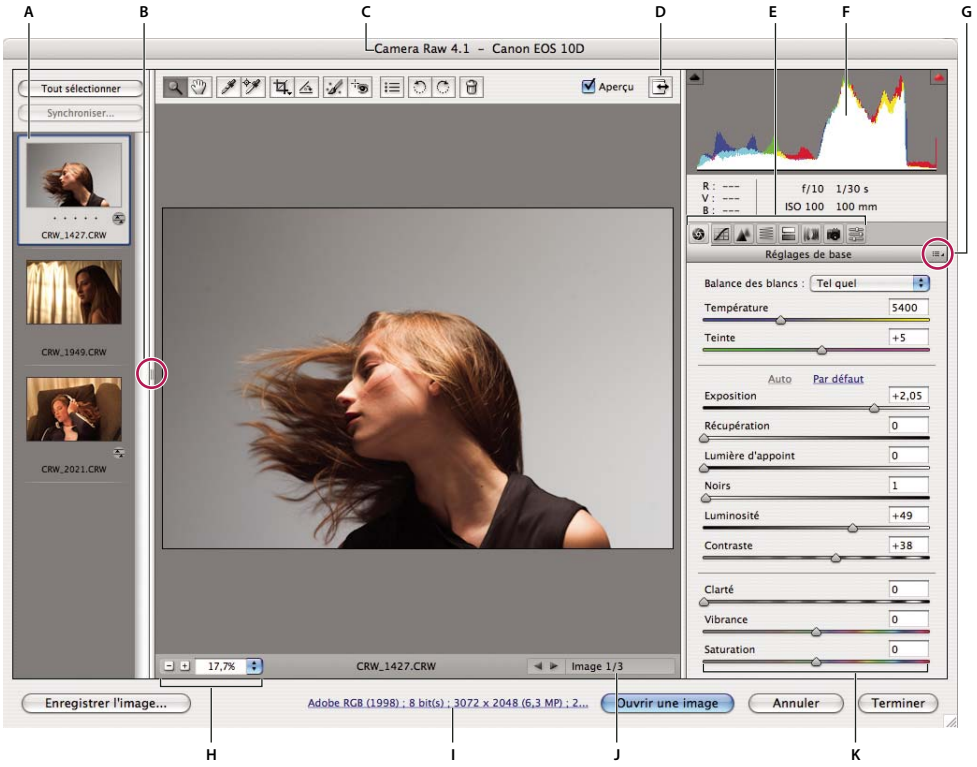
Remarque : *vous ne pouvez pas attribuer un profil colorimétrique d'entrée à une image Camera Raw utilisée dans un projet géré par couleur. Pour plus d'informations sur l'interprétation automatique des couleurs, voir la section « Interprétation d'un élément de métrage par affectation d'un profil colorimétrique d'entrée » à la page 241.*

Voir aussi

« Importation d'une image fixe ou d'une séquence d'images fixes » à la page 86

« Gestion des couleurs » à la page 237

Présentation de la boîte de dialogue Camera Raw



Boîte de dialogue Camera Raw
***A.** Film fixe **B.** Afficher/masquer le film fixe **C.** Appareil, nom de fichier et informations EXIF **D.** Basculer en mode Plein écran **E.** Onglets de réglage des images **F.** Histogramme **G.** Menu Paramètres de Camera Raw **H.** Echelle **I.** Cliquez pour afficher les options de flux de production **J.** Flèches de navigation **K.** Curseurs de réglage*

***Remarque :** certaines commandes, telles que le lien Options de flux de production, sont disponibles lorsque vous ouvrez la boîte de dialogue Camera Raw à partir de Bridge ou de Photoshop, mais ne le sont pas lorsque cette boîte de dialogue est ouverte à partir d'After Effects.*

Menu Paramètres de Camera Raw

Pour ouvrir le menu Paramètres de Camera Raw, cliquez sur le bouton dans le coin supérieur droit de n'importe quel onglet de réglage d'image. Plusieurs commandes de ce menu sont également disponibles si vous choisissez Edition > Développer les paramètres dans Bridge.

Commandes d'affichage de Camera Raw

Outil Zoom Définit l'échelle d'affichage de l'aperçu de façon à atteindre la valeur prédéfinie suivante lorsque vous cliquez sur l'image d'aperçu. Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur l'image d'aperçu pour utiliser la valeur de zoom inférieure. Faites glisser l'outil Zoom dans l'image d'aperçu pour agrandir une zone précise de celle-ci. Pour revenir à l'affichage en 100 %, double-cliquez sur l'outil Zoom.

Outil Main Déplace l'image dans la fenêtre d'aperçu si l'échelle d'affichage de l'image d'aperçu est supérieure à 100 %. Pour activer temporairement l'outil Main alors qu'un autre outil est sélectionné, maintenez la barre d'espace enfoncée. Double-cliquez sur l'outil Main pour mettre l'image d'aperçu aux dimensions de la fenêtre.

Sélectionner une échelle Choisissez un paramètre d'agrandissement dans le menu ou cliquez sur les boutons de sélection d'échelle.

Aperçu Affiche un aperçu des réglages d'image effectués dans l'onglet en cours, associés aux paramètres des autres onglets. Désélectionnez cette option pour afficher l'image avec les paramètres d'origine de l'onglet sélectionné, associés aux paramètres des autres onglets.

RVB Affiche les valeurs de rouge, vert et bleu du pixel situé sous le pointeur dans l'image d'aperçu.

Tons foncés et tons clairs Affiche l'écrêtage des tons foncés et des tons clairs. Les tons foncés écrêtés s'affichent en bleu et les tons clairs écrêtés en rouge. L'écrêtage des tons clairs apparaît si l'une des trois couches RVB est écrêtée (complètement saturée et sans aucun détail). L'écrêtage des tons foncés apparaît si les trois couches RVB sont écrêtées (noires et sans aucun détail).

Onglets de réglage des images

Réglages de base Permet de régler la balance des blancs, la saturation des couleurs et la tonalité.

Courbe des tonalités Permet d'affiner la tonalité à l'aide d'une courbe paramétrique et d'une courbe de points.

Détail Permet d'accentuer la netteté des images ou de réduire le bruit.

TSI / Niveaux de gris Permet d'affiner les couleurs à l'aide des réglages Teinte, Saturation et Luminance.

Virage partiel Permet de colorer des images monochromes ou de créer des effets spéciaux avec des images couleur.

Corrections de l'objectif Permet de compenser l'aberration chromatique et la mise en vignette provoquées par l'objectif des appareils photo.

Etalonnage de l'appareil photo Permet de corriger une dominante de couleur dans les tons foncés et de régler les couleurs non neutres pour compenser la différence entre le comportement de votre appareil photo et le profil Camera Raw de ce modèle d'appareil.

Paramètres prédéfinis Permet d'enregistrer et d'appliquer des paramètres de réglage d'image en tant que paramètres prédéfinis.

Utilisation de la mémoire cache Camera Raw dans Bridge

Lorsque vous visualisez des fichiers Camera Raw dans Adobe Bridge, les vignettes et les aperçus utilisent soit les paramètres par défaut, soit les paramètres que vous avez définis. La mémoire cache dans Bridge et la mémoire cache Camera Raw stockent les données relatives aux vignettes, les métadonnées et les informations de fichier. La mise en mémoire cache de ces données raccourcit le temps de chargement lorsque vous revenez à un dossier affiché précédemment.

Comme le contenu de la mémoire cache peut devenir très volumineux, il est conseillé de la purger ou d'en limiter la taille. Vous pouvez également purger et régénérer la mémoire cache si vous pensez qu'elle est altérée ou trop ancienne. La purge de la mémoire cache supprime les informations sur les vignettes et les métadonnées ajoutées depuis l'ouverture du fichier Camera Raw dans Bridge.

Remarque : *pour chaque giga-octet d'espace disque attribué à la mémoire cache Camera Raw, celui-ci peut stocker les données d'environ 200 images. Par défaut, la taille maximale de la mémoire cache Camera Raw est de 1 Go. Vous pouvez augmenter cette taille dans les préférences Camera Raw.*

1 Dans Bridge, choisissez Edition > Préférences Camera Raw (Windows) ou Bridge > Préférences Camera Raw (Mac OS). Si la boîte de dialogue Camera Raw est ouverte, cliquez sur le bouton Ouvrir la boîte de dialogue des préférences .

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour modifier la taille de la mémoire cache, entrez une valeur Taille maximale.
- Pour purger la mémoire cache Camera Raw, cliquez sur le bouton Purger la mémoire cache.
- Pour modifier l'emplacement de la mémoire cache Camera Raw, cliquez sur Sélectionner l'emplacement.

Navigation dans les images, et ouverture et enregistrement d'images avec Camera Raw

Traitement, comparaison et évaluation de plusieurs images dans Camera Raw

La méthode la plus commode pour travailler avec plusieurs fichiers Camera Raw consiste à utiliser la vue Film fixe de Camera Raw. Cette vue s'affiche par défaut lorsque vous ouvrez plusieurs images dans Camera Raw à partir de Bridge.

Dans cette vue, les images peuvent présenter trois états différents : désélectionnées, sélectionnées (mais pas actives) et actives (et sélectionnées). En règle générale, les réglages sont appliqués à toutes les images sélectionnées.

Vous pouvez également synchroniser des paramètres afin d'appliquer les paramètres de l'image active à l'ensemble des images sélectionnées. Vous pouvez appliquer rapidement un jeu de réglages à un ensemble d'images (toutes les photos prises dans les mêmes conditions, par exemple), puis effectuer un réglage précis sur chacune d'elles après avoir déterminé celles que vous utiliserez pour la sortie finale.

- Pour sélectionner une image, cliquez sur sa vignette. Pour sélectionner une série d'images, cliquez sur deux vignettes tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Pour ajouter une image à une sélection, cliquez sur sa vignette en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.
- Pour changer l'image active sans modifier les images sélectionnées, cliquez sur l'une des flèches de navigation au bas du panneau d'aperçu.
- Pour appliquer des paramètres de l'image active à toutes les images sélectionnées, cliquez sur le bouton Synchroniser dans la partie supérieure du panneau Film fixe et sélectionnez les paramètres à synchroniser.
- Pour appliquer une note, cliquez sur une évaluation sous la vignette de l'image.
- Pour marquer les images sélectionnées en vue de les supprimer, cliquez sur Marquer pour suppression .

Une croix de couleur rouge apparaît alors dans la vignette d'une image marquée. Le fichier est envoyé vers la Corbeille lorsque vous fermez la boîte de dialogue Camera Raw. (Si vous décidez de conserver une image que vous destiniez à la suppression, sélectionnez-la dans le panneau Vignette et cliquez de nouveau sur Marquer pour suppression avant de fermer la boîte de dialogue Camera Raw.)

Ouverture d'images dans Camera Raw

- Pour traiter des images brutes dans Camera Raw, sélectionnez-en une ou plusieurs dans Bridge, puis choisissez Fichier > Ouvrir dans Camera Raw ou appuyez sur les touches Ctrl+R (Windows) ou Commande+R (Mac OS). Une fois les réglages effectués dans la boîte de dialogue Camera Raw, cliquez sur Terminer pour accepter les modifications et fermer la boîte de dialogue. Vous pouvez également cliquer sur Ouvrir pour ouvrir une copie de l'image modifiée dans Photoshop.
- Pour traiter des images JPEG ou TIFF dans Camera Raw, sélectionnez-en une ou plusieurs dans Bridge, puis choisissez Fichier > Ouvrir dans Camera Raw ou appuyez sur les touches Ctrl+R (Windows) ou Commande+R (Mac OS). Une fois les réglages effectués dans la boîte de dialogue Camera Raw, cliquez sur Terminer pour accepter les modifications et fermer la boîte de dialogue. Vous pouvez préciser si les images JPEG ou TIFF avec des paramètres Camera Raw doivent toujours être ouvertes dans Camera Raw dans la section Gestion des fichiers JPEG et TIFF des préférences Camera Raw. Vous pouvez également préciser si les images JPEG et TIFF doivent être ouvertes dans Camera Raw dans la section Vignette des préférences Bridge et dans la section Gestion des fichiers des préférences Photoshop.
- Pour importer des images Camera Raw dans Photoshop, sélectionnez-en une ou plusieurs dans Bridge, puis choisissez Fichier > Ouvrir avec > Photoshop CS3. (Vous pouvez également cliquer sur Fichier > Ouvrir dans Photoshop et accéder manuellement aux fichiers Camera Raw à sélectionner.) Une fois les réglages effectués dans la boîte de dialogue Camera Raw, cliquez sur Ouvrir pour accepter les modifications. Cliquez sur Ouvrir tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour ouvrir l'image en tant qu'objet dynamique dans Photoshop. Vous pouvez à tout moment cliquer deux fois sur le calque d'objet dynamique contenant le fichier brut pour régler les paramètres Camera Raw.

Double-cliquez sur une vignette dans Bridge tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour ouvrir une image Camera Raw dans Photoshop sans ouvrir la boîte de dialogue Camera Raw. Pour ouvrir plusieurs images sélectionnées, choisissez Fichier > Ouvrir tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

- Pour importer des images Camera Raw dans After Effects à l'aide de Bridge, sélectionnez-en une ou plusieurs dans Bridge, puis choisissez Fichier > Importer dans After Effects. (Vous pouvez également cliquer sur Fichier > Importer dans After Effects et accéder manuellement aux fichiers Camera Raw à sélectionner.) Une fois les réglages effectués dans la boîte de dialogue Camera Raw, cliquez sur OK pour accepter les modifications.
- Pour importer des fichiers TIFF et JPEG dans After Effects à l'aide de Camera Raw, choisissez Fichier > Importer dans After Effects, puis sélectionnez l'option d'affichage de tous les fichiers dans le menu Activer (Mac OS) ou Fichiers de type (Windows) de la boîte de dialogue d'importation de After Effects. Sélectionnez le fichier à importer, choisissez Camera Raw dans le menu Format et cliquez sur Ouvrir.
- Les piles d'images importées ou déplacées depuis Bridge vers After Effects sont importées en tant que séquence d'images. Ajoutez un point supplémentaire spécifique à l'importation de fichiers Camera Raw en tant que séquence dans After Effects. Les paramètres Camera Raw appliqués au premier fichier Camera Raw lors de l'importation sont appliqués aux fichiers suivants de la séquence, à moins que l'un de ces fichiers ne soit accompagné d'un fichier XMP annexe. Dans ce cas, les paramètres du fichier XMP ou DNG sont appliqués à l'image correspondante, tandis que toutes les autres images utilisent les paramètres du premier fichier de la séquence.

Enregistrement d'une image Camera Raw sous un autre format

La boîte de dialogue Camera Raw vous permet d'enregistrer des fichiers Camera Raw au format PSD, TIFF, JPEG ou DNG.

Lorsque vous utilisez la commande Enregistrer dans la boîte de dialogue Camera Raw, les fichiers sont mis en attente en vue de leur traitement et de leur enregistrement ultérieurs. Cette commande est utile lorsque vous traitez plusieurs fichiers dans la boîte de dialogue Camera Raw et que vous les enregistrez au même format.

1 Cliquez sur le bouton Enregistrer dans le coin inférieur gauche de la boîte de dialogue Camera Raw.



Cliquez sur Enregistrer en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour supprimer l'affichage de la boîte de dialogue Options d'enregistrement de Camera Raw lors de l'enregistrement d'un fichier.

2 Dans la boîte de dialogue Options d'enregistrement, spécifiez les options suivantes :

Destination Indique où le fichier doit être enregistré. Si nécessaire, cliquez sur le bouton Sélectionner un dossier et naviguez jusqu'à l'emplacement voulu.

Dénomination de fichier Spécifie le nom du fichier conformément à une convention de dénomination avec des éléments tels que la date et le numéro de série de l'appareil photo. L'utilisation de noms de fichier explicites basés sur une convention de dénomination contribue à la bonne organisation de vos fichiers image.

3 Choisissez un format de fichier dans le menu Format.

4 Cliquez sur Enregistrer.

Options de format

Digital Negative Enregistre une copie du fichier Camera Raw au format de fichier DNG.

• **Compressé (sans perte)** Utilise le format de compression sans perte, ce qui signifie qu'aucune information n'est perdue lors de la réduction de la taille du fichier.

• **Convertir en image linéaire** Stocke les données de l'image dans un format interpolé (« sans mosaïque »). L'image interpolée qui en résulte peut être interprétée par d'autres logiciels, même si ces derniers ne possèdent pas un profil pour l'appareil photo numérique qui a capturé l'image.

• **Incorporer le fichier brut d'origine** Stocke toutes les données d'origine de l'image Camera Raw dans le fichier DNG.

• **Aperçu JPEG** Incorpore un aperçu JPEG dans le fichier DNG. Si vous décidez d'incorporer un aperçu JPEG, vous pouvez choisir la taille de l'aperçu. L'incorporation d'aperçus JPEG vous permet de visualiser le contenu du fichier DNG dans d'autres applications sans que celles-ci aient à analyser les données Camera Raw.

JPEG Enregistre des copies des fichiers Camera Raw au format JPEG (Joint Photographic Experts Group). Pour définir le niveau de compression, entrez une valeur comprise entre 0 et 12 ou choisissez un niveau dans le menu. Si vous entrez une valeur élevée ou choisissez une compression Elevée ou Maximum, la compression appliquée est moindre, ce qui augmente la taille du fichier et la qualité de l'image. Le format JPEG est fréquemment utilisé pour afficher des photos et d'autres images à tons continus dans des galeries de photos Web, des diaporamas, des présentations et d'autres services en ligne.

TIFF Enregistre des copies des fichiers Camera Raw au format TIFF (Tagged-Image File Format). Vous pouvez préciser si vous voulez appliquer une compression de fichier LZW, ZIP ou aucune. TIFF est un format d'image bitmap souple pris en charge par la plupart des applications de dessin, de retouche d'images et de mise en page. Par rapport au format PSD, il offre une compression accrue et une meilleure compatibilité avec d'autres applications.

Photoshop Enregistre des copies des fichiers Camera Raw au format PSD. Vous pouvez préciser si vous voulez que le fichier PSD conserve les données de pixels supprimées au recadrage.

Réglage de la couleur dans Camera Raw

Utilisation de l'histogramme et des niveaux RVB dans Camera Raw

Un *histogramme* est une représentation du nombre de pixels pour chaque valeur de luminance dans une image. Un histogramme qui présente des valeurs différentes de zéro pour chaque valeur de luminance indique une image qui tire parti de la gamme de tons complète. Un histogramme qui n'utilise pas la gamme de tons complète correspond à une image terne qui manque de contraste. Un histogramme qui présente une pointe du côté gauche indique un écrêtage des tons foncés, tandis qu'un histogramme qui présente une pointe du côté droit indique un écrêtage des tons clairs.

Sélectionnez Tons clairs ou Tons foncés pour visualiser les pixels écrêtés dans l'image d'aperçu. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Aperçu de l'écrêtage des tons foncés et des tons clairs dans Camera Raw » à la page 99.

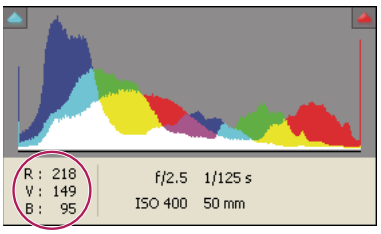
Pour régler une image, une tâche courante consiste à répartir les valeurs de pixels de manière plus uniforme de la gauche vers la droite de l'histogramme, au lieu de les « entasser » toutes à l'une des extrémités.

Un histogramme est constitué de trois couches de couleur qui représentent le rouge, le vert et le bleu. Le blanc est produit par le chevauchement des trois couches ; le jaune, le magenta et le cyan apparaissent lorsque deux des couches RVB se chevauchent (le jaune est produit par la superposition des couches R et V ; le magenta, par la superposition des couches R et B ; le cyan, par la superposition des couches V et B).

Cet histogramme est automatiquement mis à jour pendant le réglage des paramètres dans la boîte de dialogue Camera Raw.

Les valeurs RVB du pixel situé sous le pointeur (dans l'image d'aperçu) apparaissent sous l'histogramme.

Remarque : *vous pouvez également sélectionner l'outil Echantillonnage de couleur pour placer jusqu'à neuf échantillonnages de couleur dans l'image d'aperçu. Les valeurs RVB apparaissent au-dessus de l'image d'aperçu. Pour supprimer un échantillonnage de couleur, cliquez sur celui-ci en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Pour effacer les échantillonnages de couleur, cliquez sur le bouton Effacer les échantillonnages.*



La boîte de dialogue Camera Raw affiche les valeurs RVB du pixel situé sous le pointeur.

Aperçu de l'écrêtage des tons foncés et des tons clairs dans Camera Raw

On parle d'écrêtage lorsque les valeurs chromatiques d'un pixel sont supérieures à la valeur la plus élevée ou inférieures à la valeur la plus basse qu'il est possible de représenter dans l'image ; les valeurs excessivement lumineuses sont écrêtées pour produire du blanc, tandis que les valeurs excessivement sombres sont écrêtées pour produire du noir. Cela se traduit par une perte de détails de l'image.

- Pour visualiser les pixels écrêtés avec le reste de l'image d'aperçu, sélectionnez les options Tons foncés ou Tons clairs situées sous l'histogramme.
- Pour visualiser uniquement les pixels en cours d'écrêtage, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) tout en faisant glisser les curseurs Exposition, Récupération ou Noirs.

Pour les tons clairs, les pixels écrêtés dans toutes les couches couleur apparaissent en blanc. Pour les tons foncés, les pixels écrêtés dans toutes les couches couleur apparaissent en noir. L'écrêtage réalisé dans une ou deux couches est illustré par la couleur primaire (rouge, vert, bleu) ou une couleur combinée (cyan, magenta, jaune).

Remarque : *dans certains cas, l'écrêtage se produit car la gamme de l'espace colorimétrique dans lequel vous travaillez est trop petite. Si vos couleurs sont écrêtées, envisagez l'utilisation d'un espace colorimétrique disposant d'une gamme étendue, tel que ProPhoto RVB.*

Options de balance des blancs dans Camera Raw

Pour faire simple, le réglage de la balance des blancs consiste à identifier les objets de l'image qui doivent être de couleur neutre (blanc ou gris), puis à régler les couleurs de l'image de manière à obtenir ce résultat. Dans une scène, un objet blanc ou gris prend la couleur émise par la lumière ambiante ou le flash utilisé pour prendre la photo. Lorsque vous utilisez l'outil Balance des blancs pour indiquer qu'un objet doit être blanc ou gris, Camera Raw peut déterminer la couleur de la lumière avec laquelle la scène a été prise, puis régler automatiquement l'éclairage de la scène.

La température de couleur (exprimée en Kelvins) est utilisée pour mesurer l'éclairage d'une scène car les sources lumineuses naturelles et incandescentes émettent la lumière selon un schéma prévisible suivant leur température.

Un appareil photo numérique enregistre la balance des blancs au moment de l'exposition comme métadonnée. Le module externe Camera Raw reconnaît cette valeur et la définit comme paramètre initial lorsque vous ouvrez le fichier dans la boîte de dialogue Camera Raw. En règle générale, ce paramètre donne la bonne température de couleur ou une température très proche. Le cas échéant, vous pouvez régler la balance des blancs.

Remarque : *les dominantes de couleur ne résultent pas toutes d'une balance des blancs incorrecte. Utilisez les commandes de l'onglet Etalonnage de l'appareil photo pour corriger une dominante de couleur qui subsiste après le réglage de la balance des blancs.*

L'onglet Réglages de base de la boîte de dialogue Camera Raw comprend trois commandes qui permettent de corriger la dominante de couleur dans une image :

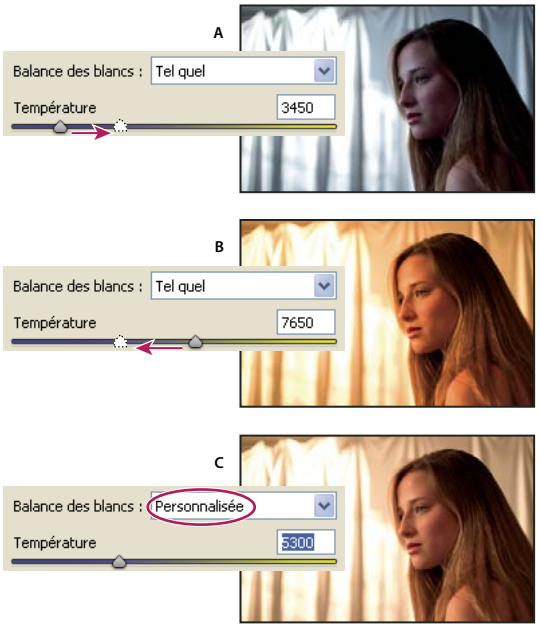
Balance des blancs Camera Raw applique le paramètre de balance des blancs et modifie en conséquence les propriétés Température et Teinte dans l'onglet Réglages de base. Utilisez les commandes ci-dessous pour affiner la balance des blancs.

- **Tel quel** Utilise les paramètres de balance des blancs de l'appareil photo, s'ils sont disponibles.
- **Auto** Calcule la balance des blancs sur la base des données d'image.

Remarque : *si Camera Raw ne reconnaît pas le paramètre de balance des blancs de l'appareil photo, sélectionner Tel quel revient à choisir Auto.*

Température Définit la balance des blancs en fonction d'une température de couleur personnalisée. Diminuez la température pour corriger une photo prise avec une basse température de couleur ; le module externe Camera Raw fait tendre les couleurs vers le bleu afin de compenser la basse température de couleur (tendant vers le jaune) de la lumière ambiante. Inversement, augmentez la température pour corriger une photo prise avec une haute température de couleur ; les couleurs se réchauffent alors (en tirant vers le jaune) afin de compenser la haute température de couleur (tirant vers le bleu) de la lumière ambiante.

Remarque : *la plage et les unités des commandes Température et Teinte sont différentes lorsque vous réglez une image non Camera Raw ; une image TIFF ou JPEG, par exemple. Par exemple, Camera Raw fournit un curseur de réglage de la température pour les fichiers bruts allant de 2 000 Kelvins à 50 000 Kelvins. Pour les fichiers JPEG ou TIFF, Camera Raw tente de donner une température de couleurs ou une balance des blancs différente. En revanche, comme la valeur d'origine a déjà été utilisée pour modifier les données de pixels dans le fichier, Camera Raw ne fournit pas la véritable échelle Kelvin de température. Dans ce cas, l'échelle de température est remplacée par une échelle approximative allant de -100 à 100.*



Correction de la balance des blancs
A. *Le déplacement du curseur de Température vers la droite corrige une photo prise avec une température de couleur élevée* ***B.*** *Le déplacement du curseur de Température vers la gauche corrige une photo prise avec une basse température de couleur* ***C.*** *Photo obtenue après le réglage de la température de couleur*

Teinte Définit la balance des blancs afin de compenser la présence de teintes vertes ou magenta. Diminuez la valeur Teinte pour ajouter du vert à l'image ; augmentez cette valeur pour lui ajouter du magenta.

Pour régler rapidement la balance des blancs, sélectionnez l'outil Balance des blancs et cliquez sur une zone de blanc ou de gris neutre dans l'image d'aperçu. Les propriétés Température et Teinte s'ajustent de façon à neutraliser la couleur sélectionnée (si possible). Lorsque vous cliquez sur du blanc, choisissez une zone de tons clairs contenant des détails blancs significatifs et non pas un ton clair spéculaire. Vous pouvez double-cliquer sur le bouton Balance des blancs pour réinitialiser la balance des blancs sur Tel quel.

Réglage de la tonalité dans Camera Raw

Pour régler la gamme des tons de l'image, utilisez les commandes de tonalité de l'onglet Réglages de base.

Lorsque vous cliquez sur Auto dans la partie supérieure de la section de réglage des tonalités de l'onglet Réglages de base, Camera Raw analyse l'image et procède automatiquement au réglage des commandes de tonalité (Exposition, Récupération, Lumière d'appoint, Noirs, Luminosité et Contraste).

Vous pouvez également appliquer séparément des paramètres automatiques pour chaque commande de tonalité. Pour appliquer un réglage automatique à une seule commande de tonalité, telle que Exposition ou Récupération, cliquez deux fois sur le curseur correspondant tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Pour redéfinir une commande de tonalité sur sa valeur d'origine, cliquez deux fois sur le curseur correspondant.

En cas de réglage automatique, Camera Raw ignore les éventuels réglages effectués précédemment dans d'autres onglets (tels que le réglage précis de la tonalité dans l'onglet Courbe de tonalité). C'est la raison pour laquelle il est conseillé d'appliquer d'abord des réglages de tonalité automatiques afin d'obtenir une approximation initiale des paramètres optimaux pour votre image. Si vous avez délibérément utilisé différentes expositions lors de votre séance de prises de vue, il est probable que vous ne souhaitiez pas annuler tout ce travail en appliquant les réglages automatiques. D'un autre côté, rien ne vous empêche de cliquer sur Auto, puis d'annuler les réglages s'ils ne vous donnent pas satisfaction.

Dans Bridge, les aperçus utilisent les paramètres d'image par défaut. Si vous souhaitez que ces paramètres incluent les réglages de tonalités automatiques, sélectionnez Appliquer les réglages de tons automatiques dans la section Paramètres par défaut de l'image des préférences de Camera Raw.

Remarque : *si vous comparez des images sur la base de leurs aperçus dans Bridge, peut-être souhaiterez-vous laisser l'option Appliquer les réglages de tons automatiques désélectionnée, ce qui est le paramètre par défaut. Dans le cas contraire, vous comparerez des images dont les réglages ont déjà été définis.*

Lorsque vous effectuez des réglages, gardez un œil sur les extrémités de l'histogramme ou utilisez les aperçus d'écrêtage des tons foncés et des tons clairs.

Tout en déplaçant le curseur Exposition, Récupération ou Noirs, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée afin de prévisualiser l'emplacement d'écrêtage des tons clairs ou foncés. Déplacez le curseur jusqu'à ce que l'écrêtage commence, puis inversez légèrement le réglage. (Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Aperçu de l'écrêtage des tons foncés et des tons clairs dans Camera Raw » à la page 99.)

- Pour régler manuellement une commande de tonalité, faites glisser le curseur, entrez une valeur numérique dans la zone de texte ou sélectionnez une valeur dans cette zone et appuyez sur la touche Flèche vers le haut ou vers le bas.
- Pour rétablir une valeur par défaut, double-cliquez sur la commande du curseur.

Exposition Règle la luminosité globale de l'image ; plus la valeur est élevée, plus l'effet est important. Réduisez la valeur Exposition pour assombrir l'image et augmentez-la pour l'éclaircir. Les valeurs sont des incréments équivalents à des ouvertures de diaphragme. Un réglage de +1,50 revient à élargir l'ouverture de 1-1/2. De même, un réglage de -1,50 revient à diminuer l'ouverture de 1-1/2. (Utilisez l'option Récupération pour diminuer les valeurs de tons clairs.)

Récupération Cette option essaie de récupérer des détails à partir de tons clairs. Camera Raw peut reconstruire certains détails à partir de zones dans lesquelles une ou deux couches de couleur sont écrêtées sur du blanc.

Lumière d'appoint Cette option essaie de récupérer des détails à partir de tons foncés, sans éclaircir les noirs. Camera Raw peut reconstruire certains détails à partir de zones dans lesquelles une ou deux couches de couleur sont écrêtées sur du noir. L'utilisation de l'option Lumière de remplissage revient à utiliser la partie Tons foncés du filtre Tons foncés/Tons clairs de Photoshop ou l'effet Tons foncés/Tons clairs d'After Effects.

Noirs Définit les niveaux d'entrée devant correspondre au noir dans l'image finale. Augmentez la valeur de l'option Noirs pour étendre les zones devant correspondre au noir. Cette méthode peut parfois donner l'impression d'une augmentation du contraste de l'image. Le changement le plus important s'opère dans les tons foncés. Faire glisser le curseur Noirs revient à utiliser le curseur de point noir relatif aux entrées de niveau avec la commande Niveaux de Photoshop ou l'effet Niveaux d'After Effects.

Luminosité Permet de régler les zones lumineuses et sombres de l'image, comme avec la propriété Exposition. Cependant, au lieu d'écrêter l'image dans les tons clairs ou foncés, cette option compresse les tons clairs et étend les tons foncés lorsque vous déplacez le curseur vers la droite. Le plus souvent, la meilleure façon d'utiliser cette commande consiste à définir la gamme des tons globale en configurant d'abord les propriétés Exposition, Récupération et Noirs, puis à régler la luminosité. Des réglages de luminosité importants peuvent, en effet, affecter l'écrêtage des tons foncés et clairs. En d'autres termes, il est possible que vous souhaitiez réajuster la propriété Exposition, Récupération ou Noirs après avoir réglé la luminosité.

Contraste Permet d'augmenter ou de diminuer le contraste d'image, ce qui affecte principalement les tons moyens. Lorsque vous augmentez le contraste, les zones de l'image qui tendent vers les tons foncés s'assombrissent, tandis que les zones plus claires s'éclaircissent. Généralement, vous utilisez la propriété Contraste pour ajuster le contraste des tons moyens après avoir défini les valeurs Exposition, Noirs et Luminosité.

Réglage précis des courbes tonales dans Camera Raw

Utilisez les courbes de tonalités pour affiner les images après avoir effectué des réglages de tonalité dans l'onglet Réglages de base. Les courbes tonales représentent les modifications apportées à la gamme tonale d'une image. L'axe horizontal représente les valeurs tonales d'origine de l'image (valeurs d'entrée) ; le noir est situé à gauche et les valeurs s'éclaircissent à mesure que l'on se dirige vers la droite. L'axe vertical représente les valeurs tonales modifiées (valeurs de sortie) ; du noir au blanc en progressant du bas vers le haut de l'axe.

Si un point de la courbe se déplace vers le haut, la sortie sera une tonalité plus claire ; en cas de déplacement vers le bas, la tonalité sera plus foncée. Une ligne droite à 45 degrés signifie que la courbe de réponse tonale n'a pas été modifiée : les valeurs d'entrée d'origine correspondent exactement aux valeurs de sortie.

Utilisez la courbe tonale de l'onglet Paramétrique pour régler les valeurs dans des gammes de tons spécifiques de l'image. Les zones de la courbe affectées par les propriétés de zone (Tons clairs, Teintes claires, Teintes sombres ou Tons foncés) dépendent de l'emplacement des commandes de division définies au bas du graphe. Les propriétés Teintes claires et Teintes sombres affectent principalement la zone intermédiaire de la courbe, tandis que les propriétés Tons clairs et Tons foncés affectent principalement les extrémités de la gamme de tons.

❖ Pour ajuster les courbes tonales, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser le curseur Tons clairs, Teintes claires, Teintes sombres ou Tons foncés dans l'onglet Paramétrique. Vous pouvez étendre ou réduire les zones de courbe affectées par les curseurs en faisant glisser les commandes de division de zone le long de l'axe horizontal du graphe.
- Faites glisser un point sur la courbe dans l'onglet De points. Lorsque vous déplacez le point, les valeurs tonales Entrée et Sortie s'affichent sous la courbe tonale.
- Sélectionnez une option dans le menu Courbe de l'onglet De points. Le paramètre sélectionné est reproduit dans l'onglet De points, mais pas dans les paramètres de l'onglet Paramétrique. Le paramètre par défaut est Contraste moyen.

Commandes Clarté, Saturation et Vibrance dans Camera Raw

Vous pouvez modifier la saturation (vivacité ou pureté des couleurs) de toutes les couleurs en réglant les commandes Clarté, Vibrance et Saturation de l'onglet Réglages de base. (Pour régler la saturation d'une gamme chromatique spécifique, utilisez les commandes de l'onglet TSI / Niveaux de gris.)

Clarté Ajoute de la profondeur à une image en accentuant le contraste local. Ce paramètre est assimilable à un effet d'accentuation sur un grand rayon. Lorsque vous utilisez ce paramètre, il est préférable de choisir un affichage égal ou supérieur à 100 %. Pour un effet optimal, déplacez le curseur vers la droite jusqu'à apercevoir des halos autour des détails de l'image, puis réduisez graduellement la clarté.

Vibrance Permet de régler la saturation de sorte que l'écrêtage soit atténué à mesure que l'on s'approche de la saturation complète ; toutes les couleurs de saturation inférieure sont modifiées et l'incidence est moindre sur les couleurs de saturation supérieure. Le paramètre Vibrance empêche également la sursaturation des tons chair.

Saturation Permet de régler équitablement la saturation de toutes les couleurs d'image entre -100 (monochrome) et +100 (saturation multipliée par deux).

Commandes TSI / Niveaux de gris dans Camera Raw

Vous pouvez utiliser les commandes de l'onglet TSI / Niveaux de gris pour régler chaque gamme chromatique individuellement. Par exemple, si vous estimez qu'un objet rouge paraît trop vif, vous pouvez réduire les valeurs des rouges dans l'onglet Saturation imbriqué.

Les onglets imbriqués ci-dessous contiennent des commandes qui permettent de régler une composante couleur pour une gamme chromatique spécifique :

Teinte Modifie la couleur. Vous pouvez, par exemple, faire passer un ciel bleu (et tous les autres objets bleus) du cyan au violet.

Saturation Modifie la vivacité ou la pureté des couleurs. Dans le cas d'un ciel bleu, vous pouvez, par exemple, faire passer la couleur du gris à un bleu très saturé.

Luminance Modifie la luminosité de la gamme chromatique.

Si vous sélectionnez Convertir en niveaux de gris, un seul onglet imbriqué est visible :

Mélange des niveaux de gris Les commandes de cet onglet permettent de définir la contribution de chaque gamme chromatique dans la version de l'image en niveaux de gris.

Changement de tonalité d'une image en niveaux de gris dans Camera Raw

Les commandes de l'onglet Virage partiel vous permettent de coloriser une image en niveaux de gris. Vous pouvez ajouter une couleur portant sur l'ensemble de la gamme chromatique, telle qu'une apparence sépia, ou créer un résultat à virage partiel dans lequel une couleur différente est appliquée aux tons clairs et aux tons foncés. Les tons foncés et clairs extrêmes restent, respectivement, noirs et blancs.

Vous pouvez également appliquer des traitements spéciaux à une image ; un aspect de traitement croisé, par exemple.

1 Sélectionnez une image en niveaux de gris. (Il peut s'agir d'une image que vous avez convertie en niveaux de gris à l'aide de l'option Convertir en niveaux de gris de l'onglet TSI / Niveaux de gris.)

2 Dans l'onglet Virage partiel, réglez les propriétés Teinte et Saturation des tons foncés et des tons clairs. La commande Teinte définit la couleur de la tonalité, tandis que Saturation définit l'amplitude du résultat.

3 Réglez la commande Balance afin d'équilibrer l'incidence des commandes Tons clairs et Tons foncés. Des valeurs positives augmentent l'influence des commandes Tons foncés, tandis que des valeurs négatives augmentent l'influence des commandes Tons clairs.

Réglage du rendu des couleurs pour votre appareil photo dans Camera Raw

Pour chaque modèle d'appareil photo pris en charge, Camera Raw utilise des profils afin de traiter des images brutes. La production des profils résulte de la photographie d'une cible couleur sous différentes conditions d'éclairage de balance des blancs. Lorsque vous définissez la balance des blancs, Camera Raw utilise les profils relatifs à votre appareil photo afin d'extrapoler les informations chromatiques.

Parfois, les couleurs rendues par le module externe Camera Raw ne présentent pas l'aspect escompté. La raison à cela peut être la différence entre le profil d'un appareil photo et le profil de Camera Raw pour ce modèle. Cela peut aussi venir du fait que la photo a été prise dans des conditions d'éclairage non standard, se trouvant hors de la plage de compensation du module externe Camera Raw.

Pour un rendu différent des couleurs non neutres, utilisez les commandes Teinte et Saturation de l'onglet Etalonnage de l'appareil photo afin de régler les paramètres du profil intégré dans Camera Raw. Vous pouvez aussi décider d'utiliser soit les profils intégrés à Camera Raw, soit un profil intégré au fichier lui-même.

1 Dans l'onglet Etalonnage de l'appareil photo, choisissez un profil dans le menu Profil de l'appareil photo.

Important : *les options du menu Profil de l'appareil photo varient en fonction de la présence d'un profil incorporé au fichier et de la disponibilité d'une nouvelle version du profil dans Camera Raw.*

ACR 2.4, 3.0 ou version ultérieure Les numéros de version plus élevés indiquent des profils d'appareil photo améliorés pour certains modèles. Si un numéro de version inférieur est indiqué, tel que 2.4, cela signifie qu'aucune mise à jour n'était nécessaire pour les profils de votre appareil photo. Si plusieurs options sont disponibles, il est conseillé d'opter pour un numéro de version inférieur afin de préserver un comportement cohérent avec les images héritées.

Incorporé Utilise le profil incorporé dans le fichier actuel. Les fichiers TIFF, JPEG et DNG peuvent disposer de profils incorporés.

2 Réglez la propriété Tons foncés afin de supprimer une dominante de couleur dans les tons foncés. En règle générale, le fait de réduire la valeur Tons foncés ajoute du vert aux zones de tons foncés, tandis que l'augmentation de cette valeur ajoute du magenta.

3 Utilisez les commandes Teinte et Saturation pour régler les valeurs rouge, vert et bleu de l'image. En vous basant sur l'image d'aperçu, modifiez vos réglages jusqu'à ce que l'image vous paraisse correcte. En général, il est préférable de régler la teinte avant la saturation.

4 Les réglages réalisés dans l'onglet Etalonnage de l'appareil photo affectent l'image sélectionnée dans la boîte de dialogue Camera Raw. Si vous souhaitez enregistrer les réglages et les définir comme paramètres d'image par défaut pour les fichiers d'un appareil photo en particulier, choisissez Enregistrer les nouveaux paramètres par défaut de Camera Raw dans le menu des paramètres de Camera Raw ☰.

Remarque : *pour enregistrer les paramètres en tant que valeurs par défaut d'un appareil photo donné (en fonction du numéro de série) ou d'une condition d'éclairage particulière (selon le réglage ISO), vous pouvez également modifier les préférences Paramètres d'image par défaut dans Camera Raw. (voir « Paramètres d'enregistrement, de réinitialisation et chargement Camera Raw » à la page 108).*

Compensation d'une aberration chromatique dans Camera Raw

L'*aberration chromatique* est un défaut assez courant survenant lorsque l'objectif n'est pas parvenu à concentrer différentes fréquences lumineuses (couleurs) vers le même point. L'aberration chromatique peut se traduire par le fait que, même si les différentes couleurs sont bien focalisées, la taille de leurs images varie légèrement, ce qui entraîne la présence de franges de couleurs complémentaires dans des zones éloignées du centre de l'image. Vous pourriez, par exemple, constater l'apparition d'une frange rouge sur le côté d'un objet le plus proche du centre de l'image et d'une frange cyan sur son côté le plus éloigné.

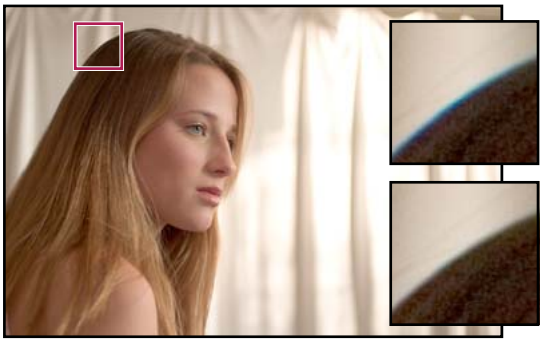


Image d'origine (haut), et après correction de l'aberration chromatique (bas)

Un autre type d'artefact chromatique affecte les contours des tons clairs spéculaires, tels que ceux que l'on observe lorsque la lumière se reflète sur la surface d'une eau ridée ou sur les bords d'un métal poli. Cela se traduit généralement par l'apparition d'une frange violette autour de chaque ton clair spéculaire. De telles franges de couleur peuvent apparaître le long des limites entre objets foncés et objets très lumineux.

1 Faites un zoom sur une zone près du coin de l'image d'aperçu. Pour obtenir les meilleurs résultats, choisissez une zone contenant des détails très sombres ou complètement noirs sur un fond très clair ou complètement blanc. Repérez les franges de couleur.

2 Vous pouvez régler les commandes suivantes dans l'onglet Correction de l'objectif :

Correction de la frange rouge/cyan Ajuste la taille de la couche rouge par rapport à la couche verte. Cette option compense la présence d'une frange de couleur rouge/cyan.

Correction de la frange bleu/jaune Ajuste la taille de la couche bleue par rapport à la couche verte. Cette option compense la présence d'une frange de couleur bleu/jaune.

Supprimer la frange Désature la frange de couleur autour des tons clairs spéculaires. Choisissez Tous les contours pour corriger la frange de couleur pour tous les contours, y compris tout changement net dans les valeurs chromatiques. Si le fait de choisir l'option Tous les contours fait apparaître des lignes grises près des bords ou entraîne tout autre effet indésirable, choisissez Eclaircir les contours pour corriger la frange de couleur uniquement sur le bord des tons clairs, où la frange est le plus susceptible d'apparaître. Choisissez Désactivé pour désactiver la suppression de la frange.

Examinez l'image d'aperçu en déplaçant chaque curseur vers la gauche ou vers la droite. Si vous corrigez la frange rouge/cyan, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour masquer la frange bleue/jaune. De même, pendant que vous réglez la frange de couleur bleu/jaune, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour masquer la frange de couleur rouge/cyan. Vous devez réduire les franges de couleur autant que possible.

Compensation de la mise en vignette dans Camera Raw

La *mise en vignette* est un défaut d'objectif assez courant qui provoque l'assombrissement des bords d'une image (et de ses coins en particulier) par rapport à son centre. Pour compenser le phénomène de mise en vignette, utilisez les commandes de la section Vignettage de l'objectif de l'onglet Correction de l'objectif.

1 Augmentez la valeur pour éclaircir les coins ou réduisez-la pour les assombrir.

2 Réduisez la valeur Milieu pour appliquer les réglages à une zone plus vaste éloignée des coins ou augmentez cette valeur pour limiter les réglages à une zone plus proche des coins.

Modification des images avec Camera Raw

Rotation d'images avec Camera Raw

- Cliquez sur le bouton de rotation de l'image de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (ou appuyez sur la touche L).
- Cliquez sur le bouton de rotation de l'image de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre (ou appuyez sur la touche R).

Remarque : *à l'aide des commandes du menu Edition, vous pouvez aussi faire pivoter les images dans Bridge sans ouvrir la boîte de dialogue Camera Raw.*

Redressement d'images dans Camera Raw

1 Dans la boîte de dialogue Camera Raw, sélectionnez l'outil Redressement .

2 Faites glisser l'outil Redressement sur l'image d'aperçu pour déterminer l'horizontale et la verticale de l'image.

Remarque : *l'outil Recadrage s'active immédiatement après l'utilisation de l'outil Redressement.*

Recadrage d'images sélectionnées dans Camera Raw

1 Dans la boîte de dialogue Camera Raw, sélectionnez l'outil Recadrage .

Pour appliquer un format spécifique à votre zone de recadrage initiale, maintenez enfoncé le bouton de la souris tout en sélectionnant l'outil Recadrage, puis choisissez une option dans le menu. Pour appliquer un format spécifique à une zone de recadrage préalablement définie, cliquez sur cette dernière en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS) ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris (Windows).

2 Faites glisser dans l'image d'aperçu pour tracer la zone de recadrage.

3 Pour déplacer, dimensionner ou faire pivoter la zone de recadrage, faites glisser cette zone ou ses poignées.

Lorsque vous avez terminé, la zone de recadrage de l'image reste visible, mais elle apparaît grisée dans l'aperçu de l'image.

Remarque : *pour annuler l'opération de recadrage, appuyez sur Echap alors que l'outil Recadrage est actif ou cliquez sur le bouton Recadrage et maintenez-le enfoncé, puis choisissez Effacer le recadrage dans le menu. Pour annuler le recadrage et fermer la boîte de dialogue Camera Raw sans traiter le fichier image Camera Raw, cliquez sur le bouton Annuler ou désélectionnez l'outil Recadrage et appuyez sur Echap.*

Retouche des yeux rouges dans Camera Raw

1 Faites un zoom sur l'image avec une valeur d'au moins 100 %.

2 Dans la barre d'outils, sélectionnez l'outil Retouche des yeux rouges .

3 Sur la photo, sélectionnez une zone autour de l'œil rouge à corriger.

Camera Raw ajuste la taille de la sélection pour la faire correspondre à celle de la pupille. Vous pouvez régler la taille de la sélection en faisant glisser ses bords.

4 Dans la barre d'outils, déplacez le curseur Taille vers la droite pour augmenter la taille de la zone à corriger.

5 Déplacez le curseur Obscurcir vers la droite pour foncer la zone de la pupille à l'intérieur de la sélection et la zone de l'iris située hors de la sélection.

Désélectionnez Afficher l'incrustation pour désactiver la sélection et vérifier votre retouche.

Remarque : *passez d'une zone de sélection d'un œil rouge à l'autre en cliquant sur chaque sélection.*

Retouche d'images dans Camera Raw

L'outil Retouche permet de corriger une zone de l'image à l'aide d'un échantillon prélevé sur une autre zone.

1 Sélectionnez l'outil Retouche dans la barre d'outils.

2 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu Type :

Corriger Fait correspondre la texture, l'éclairage et l'ombrage de la zone échantillonnée à la zone sélectionnée.

Dupliquer Applique la zone échantillonnée de l'image à la zone sélectionnée.

3 (Facultatif) Dans la barre d'outils, faites glisser le curseur Rayon pour spécifier la taille de la zone affectée par l'outil Retouche.

4 Déplacez l'outil Retouche dans la photo et cliquez sur la partie de l'image à retoucher. Un cercle rouge et blanc apparaît sur la zone sélectionnée. Le cercle vert et blanc désigne la zone échantillonnée de la photo utilisée pour la duplication ou la correction.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour déterminer la zone échantillonnée, faites glisser la souris à l'intérieur du cercle vert et blanc pour le déplacer vers une autre zone de l'image.
- Pour spécifier la zone sélectionnée en cours de duplication ou de correction, faites glisser la souris à l'intérieur du cercle rouge et blanc.
- Pour régler la taille des cercles, placez votre pointeur sur le bord de l'un d'entre eux jusqu'à ce qu'il se transforme en double flèche, puis faites glisser cette dernière pour agrandir ou réduire les cercles.
- Pour annuler cette opération, appuyez sur la touche Retour arrière (Windows) ou Suppression (Mac OS).

Répétez cette opération pour chaque zone de l'image à retoucher. Pour supprimer toutes les zones échantillonnées et recommencer l'opération, cliquez sur le bouton Tout effacer dans la barre d'outils.

Réglage de la netteté dans Camera Raw

Les commandes Netteté de l'onglet Détail permettent de régler la définition du bord des objets dans l'image. Dans Camera Raw, quatre réglages permettent d'affiner la netteté de l'image.

Utilisez l'option Appliquer la netteté à dans les préférences de Camera Raw pour indiquer si le renforcement de la netteté doit être appliqué à toutes les images ou uniquement aux aperçus.

1 Faites un zoom sur l'image d'aperçu avec une valeur d'au moins 100 %.

2 Vous pouvez régler les commandes suivantes dans l'onglet Détail :

Gain Règle la définition des contours. Augmentez la valeur Gain pour augmenter la netteté. Une valeur égale à zéro (0) désactive le renforcement de la netteté. En général, il est préférable de définir la valeur Gain sur une valeur assez basse pour obtenir des images propres. Le réglage est une variante de l'effet Accentuation, qui localise les pixels différant des pixels environnants en fonction du seuil que vous avez spécifié et augmente le contraste de ces pixels de la valeur que vous avez définie. Lorsque vous ouvrez un fichier image Camera Raw, le module externe Camera Raw calcule le seuil à utiliser en se fondant sur le modèle d'appareil photo, le réglage ISO et la compensation de l'exposition.

Rayon Règle la taille des détails auxquels la netteté est appliquée. Les photos présentant des détails très précis peuvent nécessiter un rayon inférieur. Pour des photos comportant des détails moins fins, vous pouvez utiliser un rayon supérieur. En général, le recours à un rayon trop élevé entraîne des résultats peu naturels.

Détail Définit la quantité d'informations haute fréquence accentuées dans l'image et l'intensité du processus d'accentuation des contours. Des valeurs faibles permettent surtout d'accentuer les contours afin d'éliminer le flou. Des valeurs élevées permettent de rendre les textures de l'image plus prononcées.

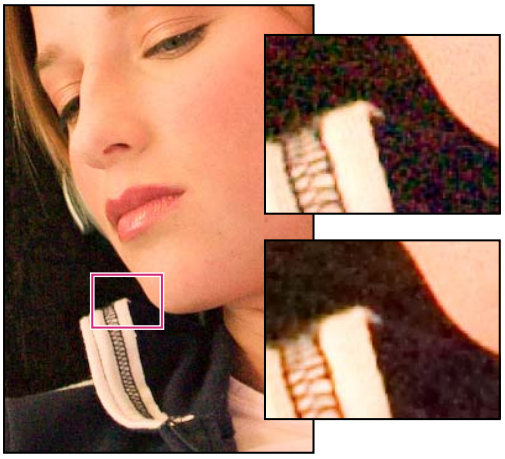
Masquage Commande un masque de contour. Lorsque la valeur de masquage est définie sur zéro (0), toutes les zones de l'image sont également accentuées. Lorsque la valeur de masquage est définie sur 100, la netteté se limite pratiquement aux zones situées près des contours les plus forts. Tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, déplacez le curseur pour visualiser les zones à accentuer (en blanc) et les zones à masquer (en noir).

Réduction du bruit dans Camera Raw

La section Réduction du bruit de l'onglet Détail contient des commandes permettant de réduire le *bruit d'une image*, c'est-à-dire les artefacts étrangers visibles qui entraînent une dégradation de la qualité de l'image. Le bruit d'une image comprend un bruit de luminance (niveaux de gris) qui a pour effet de rendre l'image granuleuse et un bruit de chrominance (couleur), généralement visible sous la forme d'artefacts dans l'image. Les photos prises avec un ISO élevé ou un appareil photo numérique peu sophistiqué peuvent être affectées d'un bruit considérable.

La commande Luminance réduit le bruit de luminance (niveaux de gris), tandis que la commande Couleur réduit le bruit de chrominance. Lorsque le curseur se trouve sur la position zéro, la réduction du bruit est désactivée.

Lorsque vous réglez les valeurs Luminance et Couleur, effectuez d'abord un zoom d'au moins 100 % sur l'aperçu de l'image afin de visualiser l'aperçu de la réduction du bruit.



Faites glisser les curseurs Luminance et Couleur vers la droite pour réduire respectivement le bruit de luminance (en haut à droite) et le bruit de chrominance (en bas à droite).

Paramètres de Camera Raw

Paramètres d'enregistrement, de réinitialisation et chargement Camera Raw

Vous pouvez réutiliser les réglages que vous avez effectués sur une image. Vous pouvez enregistrer tous les paramètres d'image Camera Raw en cours, ou tout sous-ensemble de paramètres, sous la forme d'un paramètre prédéfini ou d'un nouveau jeu de valeurs par défaut. Les paramètres par défaut s'appliquent à un modèle d'appareil photo, un numéro de série ou un réglage ISO spécifique, suivant les réglages définis dans la section Paramètres par défaut de l'image des préférences de Camera Raw.

Les paramètres prédéfinis sont classés par nom dans l'onglet Paramètres prédéfinis, dans le menu Edition > Développer les paramètres de Bridge, dans le menu contextuel relatif aux images Camera Raw de Bridge, ainsi que dans le sous-menu Appliquer le paramètre prédéfini du menu Paramètres de Camera Raw dans la boîte de dialogue Camera Raw. Les paramètres prédéfinis ne sont pas répertoriés à ces emplacements si vous ne les enregistrez pas dans le dossier des paramètres de Camera Raw. Toutefois, vous pouvez utiliser la commande Charger des paramètres pour sélectionner et appliquer des paramètres enregistrés à un autre emplacement.

Vous pouvez enregistrer et supprimer des paramètres prédéfinis à l'aide des boutons situés au bas de l'onglet Paramètres prédéfinis.

❖ Cliquez sur le bouton du menu Paramètres de Camera Raw, puis sélectionnez une commande :

Enregistrer les paramètres Enregistre les paramètres en cours sous la forme d'un paramètre prédéfini. Sélectionnez les paramètres à enregistrer dans le paramètre prédéfini, attribuez un nom à ce dernier et enregistrez-le.

Enregistrer les nouveaux paramètres par défaut de Camera Raw Enregistre les paramètres en cours en tant que nouveaux paramètres par défaut pour les autres images prises avec le même appareil photo, modèle d'appareil photo ou réglage ISO. Sélectionnez les options appropriées dans la section Paramètres d'image par défaut des préférences de Camera Raw pour indiquer si les valeurs par défaut doivent être associées à un numéro de série d'appareil photo spécifique ou à un réglage ISO.

Réinitialiser les paramètres par défaut de Camera Raw Rétablit les paramètres par défaut pour l'appareil photo, le modèle d'appareil photo ou le réglage ISO en cours.

Charger des paramètres Ouvre la boîte de dialogue des paramètres de conversion au format Brut dans laquelle vous pouvez accéder au fichier de paramètres, le sélectionner, puis cliquer sur Charger.

Indication de l'emplacement de stockage des paramètres Camera Raw

Choisissez une préférence pour définir l'emplacement de stockage des paramètres. Les fichiers XMP se révèlent particulièrement utiles si vous avez l'intention de déplacer ou de stocker les fichiers image et souhaitez conserver les paramètres de Camera Raw. Vous pouvez utiliser la commande Paramètres d'exportation pour copier les paramètres de la base de données Camera Raw vers des fichiers annexes XMP ou pour incorporer ces paramètres dans des fichiers Digital Negative (DNG).

Lorsqu'un fichier image Camera Raw est traité avec Camera Raw, les paramètres de l'image peuvent être stockés en deux endroits : dans le fichier de base de données Camera Raw ou dans le fichier annexe XMP. Les paramètres des fichiers DNG sont généralement stockés dans les fichiers proprement dits, comme c'est le cas avec les fichiers TIFF et JPEG.

Remarque : *lorsque vous importez une série de fichiers Camera Raw dans After Effects, les paramètres du premier fichier sont appliqués à tous les fichiers de la série qui ne possèdent pas leurs propres fichiers annexes XMP. After Effects ne consulte pas la base de données Camera Raw.*

Vous pouvez choisir une préférence pour définir le lieu de stockage des paramètres. Lorsque vous ouvrez à nouveau une image Camera Raw, tous les paramètres sont définis, par défaut, sur les valeurs qui ont été utilisées la dernière fois que le fichier a été ouvert. Les attributs d'image (profil d'espace colorimétrique cible, nombre de bits par pixel, taille de pixel et résolution) ne sont pas stockés avec les paramètres.

1 Dans Bridge, choisissez Edition > Préférences Camera Raw (Windows) ou Bridge > Préférences Camera Raw (Mac OS).

2 Dans la boîte de dialogue Préférences Camera Raw, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Enregistrer les paramètres de l'image :

Base de données Camera Raw Stocke les paramètres dans un fichier de base de données Camera Raw situé à l'emplacement suivant : Documents and Settings/*[nom d'utilisateur]*/Application Data/Adobe/Camera Raw (Windows) ou Users/*[nom d'utilisateur]*/Library/Preferences (Mac OS). Cette base de données est indexée par contenu de fichier, de façon à ce que les paramètres restent associés à l'image même si le fichier image a été déplacé ou renommé.

Fichiers annexes .xmp Stocke les paramètres dans un fichier distinct, situé dans le même dossier que le fichier Camera Raw, avec le même nom de base suivi de l'extension .xmp. Cette option est utile pour un archivage à long terme de fichiers bruts avec les paramètres qui leur sont associés, ainsi que pour l'échange de fichiers Camera Raw avec leurs paramètres dans le cadre de flux de production multi-utilisateur. Les fichiers annexes XMP peuvent stocker des données IPTC (International Press Telecommunications Council) ou d'autres métadonnées associées à un fichier image Camera Raw. Si les fichiers Camera Raw ont été stockés sur un volume en lecture seule, comme un CD ou un DVD, n'oubliez pas de les copier sur votre disque dur avant de les ouvrir. Le module externe Camera Raw ne peut pas enregistrer un fichier XMP sur un volume disponible en lecture seule. Au lieu de cela, il enregistre les paramètres dans le fichier de base de données Camera Raw. Pour afficher les fichiers XMP dans Bridge, choisissez Affichage > Fichiers masqués.

Important : *si vous utilisez un système de contrôle des révisions pour gérer vos fichiers et stockez les paramètres dans des fichiers annexes XMP, n'oubliez pas que vous devez archiver et extraire ces fichiers annexes pour apporter des modifications aux images Camera Raw ; de même, vous devez gérer (renommer, déplacer et supprimer, par exemple) les fichiers annexes XMP avec leurs fichiers Camera Raw. Bridge, Photoshop, After Effects et Camera Raw se chargent de cette synchronisation lorsque vous travaillez avec des fichiers en local.*

Si vous stockez les paramètres de l'appareil photo dans la base de données Camera Raw et que vous avez prévu de déplacer les fichiers vers un autre emplacement (CD, DVD, autre ordinateur, etc.), vous pouvez utiliser la commande Exporter les paramètres vers XMP pour exporter les paramètres vers des fichiers annexes XMP.

3 Si vous souhaitez stocker tous les réglages apportés aux fichiers DNG dans ces mêmes fichiers, sélectionnez l'option Ignorer les fichiers annexes « .xmp » dans la section Traitement des fichiers DNG de la boîte de dialogue Préférences Camera Raw.

Copie et collage de paramètres Camera Raw

Dans Bridge, vous pouvez copier et coller les paramètres Camera Raw d'un fichier image vers un autre.

1 Dans Bridge, sélectionnez un fichier et choisissez ensuite Edition > Développer les paramètres > Copier les paramètres de Camera Raw.

2 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers et choisissez ensuite Edition > Développer les paramètres > Coller les paramètres.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquer tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur les fichiers image à copier/coller à l'aide du menu contextuel.

3 Sélectionnez les paramètres à appliquer dans la boîte de dialogue Coller les paramètres de Camera Raw.

Application de paramètres Camera Raw enregistrés

1 Sélectionnez un ou plusieurs fichiers dans Bridge ou dans la boîte de dialogue Camera Raw.

2 Dans Bridge, choisissez Edition > Développer les paramètres ou cliquez avec le bouton droit sur un fichier sélectionné. Dans la boîte de dialogue Camera Raw, cliquez sur le menu Paramètres de Camera Raw ☰.

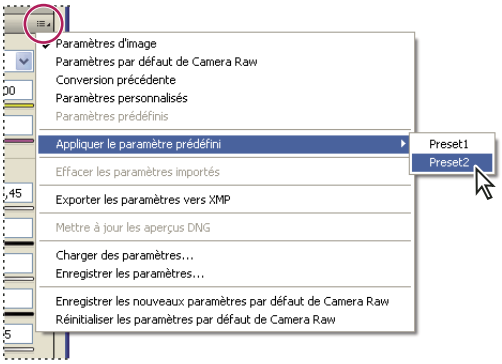
3 Choisissez l'une des options suivantes :

Paramètres d'image Utilise les paramètres de l'image Camera Raw sélectionnée. Cette option est disponible uniquement dans le menu Paramètres de la boîte de dialogue Camera Raw.

Paramètres par défaut de Camera Raw Utilise les paramètres par défaut enregistrés pour un appareil photo, un modèle d'appareil photo ou un réglage ISO spécifique.

Conversion précédente Utilise les paramètres d'une image précédente du même appareil photo, modèle d'appareil ou réglage ISO.

Nom du paramètre prédéfini Utilise les paramètres enregistrés sous la forme d'un paramètre prédéfini ; il peut s'agir d'un sous-ensemble de tous les paramètres d'image.



Appliquer le paramètre prédéfini

Remarque : *vous pouvez également appliquer des paramètres à partir de l'onglet Paramètres prédéfinis.*

Exportation de paramètres Camera Raw et d'aperçus DNG

Si vous stockez des paramètres de fichiers dans la base de données Camera Raw, vous pouvez utiliser la commande Exporter les paramètres vers XMP et copier les paramètres vers des fichiers annexes XMP ou les incorporer dans des fichiers DNG. Cela peut être utile pour conserver les paramètres de l'image avec vos fichiers Camera Raw lorsque vous les déplacez.

Vous pouvez également mettre à jour les aperçus JPEG incorporés dans des fichiers DNG.

1 Ouvrez les fichiers dans la boîte de dialogue Camera Raw.

2 Si vous exportez des paramètres ou des aperçus pour plusieurs fichiers, sélectionnez leurs vignettes dans la vue Film fixe.

3 Dans le menu Paramètres de Camera Raw, sélectionnez Exporter les paramètres vers XMP ou Mettre à jour les aperçus DNG.

Les fichiers annexes XMP sont créés dans le même dossier que les fichiers image Camera Raw. Lorsque vous enregistrez les fichiers image Camera Raw au format DNG, les paramètres sont directement incorporés aux fichiers DNG.

Chapitre 6 : Compositions

Une composition peut comporter tous types d'éléments visuels : un métrage vidéo, du texte et des images vectorielles par exemple. Vous pouvez alors fusionner et organiser ces éléments, en les déplaçant et en les organisant en calques les uns par rapport aux autres afin de créer une vidéo.

Notions de base relatives aux compositions

Présentation des compositions

La *composition* est la structure d'un film. Une composition type comprend plusieurs calques qui représentent des composants tels que métrages audio ou vidéo, texte animé et graphiques vectoriels, images fixes et lumières. Pour ajouter un métrage à une composition, vous devez créer un calque dont le métrage est la source. Vous pouvez ensuite organiser, dans l'espace et le temps, les calques de la composition et les *combiner* à l'aide des fonctions de transparence qui permettent de définir les éléments des calques sous-jacents visibles à travers les calques superposés. Vous effectuez ainsi le *rendu* d'une composition pour créer le film final.

Les projets les plus simples sont constitués d'une composition unique, tandis que les projets plus complexes font appel à des centaines de compositions qui permettent de disposer de nombreux métrages et effets.

Dans l'interface utilisateur d'After Effects, la forme abrégée *comp* est parfois utilisée à la place de *composition*.

Depuis le panneau Composition, vous pouvez consulter l'aperçu d'une composition et animer son contenu manuellement. Le panneau Composition comprend la *composition* et une zone de tableau de montage située à l'extérieur du cadre et qui permet d'insérer et de supprimer des calques de la composition. Seule la zone située à l'intérieur de la composition est visible lors de la prévisualisation et de l'affichage du rendu. Les parties hors champ des calques (c'est à dire situées hors de la composition) s'affichent sous forme de silhouettes rectangulaires.

Dans le panneau Projet, chaque composition est associée à une entrée. Cliquez deux fois sur l'entrée d'une composition dans le panneau Projet pour l'ouvrir dans son propre panneau Montage.

Utilisez le panneau Organigramme pour connaître la structure d'une composition complexe.

Bouton Montage Cliquez sur ce bouton, en bas du panneau Composition, pour activer le panneau Montage de la composition active.

Appuyez sur la touche \ (barre oblique inverse) pour basculer entre les panneaux Composition et Montage de la composition active.

Bouton Composition Cliquez sur ce bouton, en haut à droite du panneau Montage, pour activer le panneau Composition de la composition active.

Bouton Organigramme Cliquez sur ce bouton, en bas du panneau Composition, pour activer le panneau Organigramme de la composition active.

Dans le cas d'un projet complexe, il est parfois préférable d'*imbriquer* les compositions (les placer les unes à l'intérieur des autres) pour organiser le projet. Quel que soit le nombre de calques dont vous disposez, vous pouvez créer une composition en *précomposant* des calques. Une fois que vous avez terminé les retouches de certains calques de la composition, vous pouvez les précomposer, puis effectuer un *prérendu* de la précomposition ; le rendu du film remplace la précomposition.

Voir aussi

« Création de calques » à la page 137

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

« Utilisation du panneau Organigramme » à la page 22

« Rendu et exportation » à la page 558

Création d'une composition

Vous pouvez, à tout moment, modifier les réglages d'une composition. Cependant, il est préférable de spécifier les réglages tels que le format de l'image (rapport H/L) et les dimensions de l'image lors de la création de la composition, lorsque vous avez déjà une idée du résultat final. Si vous les modifiez à une étape ultérieure du flux de production, vous risquez d'affecter le résultat final car After Effects effectue certains calculs à partir de ces réglages de composition.

Remarque : *vous pouvez passer outre certains réglages de composition lors du rendu final. Vous pouvez par exemple utiliser des dimensions d'image différentes pour un même film. Pour plus de détails, reportez-vous à « Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567 et « Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569.*

Si vous créez une composition sans modifier les réglages de la boîte de dialogue Paramètres de composition, la nouvelle composition utilise les derniers réglages définis.

Remarque : *les nouvelles compositions ne peuvent hériter des réglages Préserver la cadence (compositions imbriquées ou en file d'attente de rendu) et Préserver la résolution (compositions imbriquées).*

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de composition » à la page 114

« A propos de l'imbrication et de la précomposition » à la page 117

Pour créer une composition et définir manuellement des paramètres de composition

❖ Choisissez Composition > Nouvelle composition, ou appuyez sur les touches Ctrl + N (Windows) ou Commande + N (Mac OS).

Pour créer une composition à partir d'un métrage unique

❖ Faites glisser le métrage vers le bouton Créer une nouvelle composition  au bas du panneau Projet ou choisissez Fichier > Nouvelle comp. à partir de la sélection.

Les paramètres de composition, notamment les dimensions de l'image (largeur et hauteur) et le format des pixels, sont automatiquement définis en fonction des caractéristiques du métrage.

Pour créer une composition unique à partir de plusieurs métrages

1 Sélectionnez les métrages dans le panneau Projet.

2 Faites glisser les métrages sélectionnés vers le bouton Créer une nouvelle composition  au bas du panneau Projet ou choisissez Fichier > Nouvelle comp. à partir de la sélection.

3 Sélectionnez l'option Composition unique et d'autres réglages dans la boîte de dialogue Création d'une nouvelle composition à partir de la sélection :

Utiliser dimensions de Sélectionnez le métrage à partir duquel les réglages de la nouvelle composition sont définis, notamment les dimensions de l'image (largeur et hauteur) et le format des pixels.

Durée des éléments fixes Durée des images fixes ajoutées.

Ajouter à la file d'attente de rendu Pour placer la nouvelle composition dans la file d'attente de rendu.

Calques de séquence, Recouvrement, Durée et Transition Disposez les calques sous forme de séquence, faites-les éventuellement se chevaucher dans le temps, définissez la durée des transitions et sélectionnez un type de transition.

Pour créer plusieurs compositions à partir de plusieurs métrages

1 Sélectionnez les métrages dans le panneau Projet.

2 Faites glisser les éléments de métrage vers le bouton Créer une nouvelle composition  situé au bas du panneau Projet, ou choisissez Fichier > Nouvelle comp. à partir de la sélection.

3 Sélectionnez Plusieurs compositions et d'autres réglages dans la boîte de dialogue Création d'une nouvelle composition à partir de la sélection :

Durée des éléments fixes Durée des compositions créées à partir d'images fixes.

Ajouter à la file d'attente de rendu Pour placer les nouvelles compositions dans la file d'attente de rendu.

Pour dupliquer une composition

1 Sélectionnez la composition dans le panneau Projet.

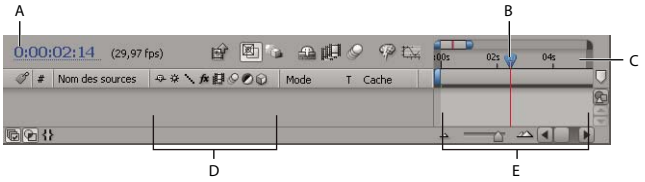
2 Sélectionnez Edition > Dupliquer ou appuyez sur les touches Ctrl + D (Windows) ou Commande + D (Mac OS).

Présentation du panneau Montage

Chaque composition dispose de son propre panneau Montage. Le panneau Montage permet d'effectuer différentes opérations : animation des propriétés de calque, organisation des calques dans le temps et définition des modes de fusion. Dans l'empilement des calques du panneau Montage, le rendu des calques situés en bas se fait en premier et, dans le cas d'images 2D, ces calques sont les plus éloignés dans le panneau Composition.

Pour passer au panneau Montage suivant, appuyez sur les touches Alt + Maj + point (.) (Windows) ou Option + Maj + point (.) (Mac OS). Pour passer au panneau Montage précédent, appuyez sur les touches Alt + Maj + virgule (,) (Windows) ou Option + Maj + virgule (,) (Mac OS).

Le repère d'instant courant (ligne rouge verticale du graphique temporel) indique l'instant courant de la composition. L'instant courant d'une composition apparaît également dans la zone d'affichage d'instant courant, située dans l'angle supérieur gauche du panneau Montage. Pour plus de détails sur le déplacement du repère d'instant courant, reportez-vous à la section « Placement de l'indicateur d'instant présent » à la page 127.



***A.** Zone d'affichage d'instant courant **B.** Indicateur d'instant courant **C.** Echelle de temps **D.** Options de calque **E.** Graphe temporel*

A gauche du panneau Montage se trouvent des colonnes de commandes pour les calques. A droite du panneau Montage (graphique temporel) se trouvent une échelle de temps, des repères, des images clés, des expressions, des bandes de durée pour les calques (en mode d'affichage des bandes de durée) et l'éditeur de graphiques (en mode Editeur de graphiques).

Appuyez sur la touche \ (barre oblique inverse) pour basculer entre les panneaux Composition et Montage de la composition active.

Voir aussi

« Affichage et masquage des calques dans le panneau Montage » à la page 153

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« Utilisation des colonnes » à la page 18

Utilisation des paramètres de composition

Vous pouvez saisir manuellement des paramètres de composition ou bien utiliser les paramètres de composition prédéfinis pour définir automatiquement les dimensions de l'image (largeur et hauteur), le format des pixels et la cadence des formats de sortie les plus courants. Vous pouvez également créer et enregistrer vos propres paramètres de composition prédéfinis pour les utiliser plus tard. Les paramètres de composition Résolution, Code temporel initial, Durée et Avancé ne peuvent être enregistrés avec les paramètres de composition prédéfinis.

Remarque : *la durée d'une composition ne peut dépasser trois heures. Vous pouvez utiliser des métrages de plus de trois heures, mais au-delà de trois heures, ils ne s'affichent pas correctement.*

- Pour modifier les paramètres de composition, sélectionnez une composition dans le panneau Projet ou activez le panneau Montage ou Composition d'une composition, puis sélectionnez Composition > Paramètres de composition, ou appuyez sur les touches Ctrl + K (Windows) ou Commande + K (Mac OS).
- Pour enregistrer des paramètres de composition prédéfinis, définissez les options Largeur, Hauteur, Format des pixels et Cadence, puis cliquez sur le bouton Enregistrer .
- Pour supprimer un paramètre de composition prédéfini, choisissez-le dans la liste des préconfigurations, puis cliquez sur le bouton Supprimer .
- Pour restaurer des paramètres de composition prédéfinis, cliquez sur le bouton Supprimer ou le bouton Enregistrer tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Voir aussi

« Modification du format des pixels » à la page 64

« Modification de la cadence des images » à la page 62

« Résolution » à la page 132

« Définition de la résolution à utiliser pour le rendu des ombres » à la page 182

« A propos de l'imbrication et de la précomposition » à la page 117

« Utilisation du flou directionnel » à la page 199

Paramètres de composition

Paramètres de composition simples

Pour plus de détails sur les paramètres de composition de base spécifiques non répertoriés ici, reportez-vous aux sections concernées.

Résolution Ce paramètre concerne le rendu des prévisualisations et du résultat final. Vous pouvez également utiliser le menu Résolution situé au bas du panneau Composition pour modifier ce paramètre.

Code temporel initial ou 1ère image Code temporel ou numéro d'image attribué à la première image d'une composition. Cette valeur n'a aucun effet sur le rendu. Elle indique simplement où commence le décompte.

Paramètres de composition avancés

Pour plus de détails sur les paramètres de composition avancés spécifiques non répertoriés ici, reportez-vous aux sections concernées.

Ancrage Cliquez sur une flèche pour ancrer les calques dans un angle ou sur un bord de la composition pendant son redimensionnement.

Utilisation de la zone ciblée

La *zone ciblée* est la partie prévisualisée de la composition. Pour économiser la puissance de traitement et la mémoire lors de la prévisualisation, mieux vaut créer une zone ciblée plus petite. La vitesse d'interaction et la durée de prévisualisation RAM n'en seront que meilleures. La modification de la zone ciblée n'a pas d'incidence sur la sortie du fichier. Vous pouvez cependant modifier la taille de la composition et sélectionner la zone de rendu en recadrant la zone ciblée.

Remarque : *une fois la zone ciblée sélectionnée, le panneau Info affiche les distances horizontales et verticales entre l'angle supérieur gauche de la composition et la bordure supérieure (S), gauche (G), inférieure (I) et droite (D) de la zone.*

- Pour tracer une zone ciblée, cliquez sur le bouton Zone ciblée , puis faites glisser le curseur pour sélectionner une zone du panneau Composition.

Pour tout reprendre avec le rectangle de sélection, cliquez sur le bouton Zone ciblée tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

- Pour basculer entre l'affichage de la zone ciblée et celui de la zone de composition complète, cliquez sur le bouton Zone ciblée.
- Pour déplacer ou redimensionner la zone ciblée, faites glisser sa bordure ou ses poignées. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, faites glisser une poignée d'angle pour redimensionner la zone et préserver le rapport hauteur/largeur.
- Pour recadrer la zone ciblée, choisissez Composition > Recadrer comp. sur zone ciblée.

Définition de la couleur de fond de la composition

Par défaut, l'arrière-plan du panneau Composition est noir. Vous pouvez toutefois en modifier la couleur à tout moment.

❖ Choisissez Composition > Couleur de fond, puis cliquez sur la nuance de couleur ou sélectionnez une couleur à l'aide de la pipette.

Remarque : *lorsque vous insérez une composition dans une autre (imbrication), la couleur d'arrière-plan de la composition réceptrice est conservée, tandis que l'arrière-plan de la composition imbriquée devient transparent. Pour conserver la couleur d'arrière-plan de la composition imbriquée, créez un nouveau calque de couleur unie qui fera office de calque d'arrière-plan dans cette composition.*

Voir aussi

« Sélection d'une couleur ou modification d'un dégradé » à la page 233

« Création ou modification d'un calque de couleur unie » à la page 140

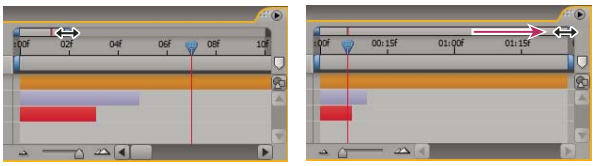
Utilisation des vignettes de composition

Vous pouvez choisir d'afficher dans le panneau Projet une image de la composition sous forme de vignette. Par défaut, la vignette correspond à la première image de la composition (les parties transparentes apparaissent en noir).

- Pour définir la vignette d'une composition, placez le repère d'instant courant sur l'image de votre choix dans le panneau Montage de la composition, puis choisissez Composition > Définir la postérisation temporelle.
- Pour ajouter une grille de transparence à la vue des vignettes, choisissez la commande Grille de transparence des vignettes dans le menu du panneau Projet.
- Pour masquer les vignettes dans le panneau Projet, choisissez Edition > Préférences > Affichage (Windows) ou After Effects > Préférences > Affichage (Mac OS) et sélectionnez Désactiver les vignettes dans le panneau Projet.

Zoom avant ou arrière sur l'échelle de temps

- Dans le panneau Montage, cliquez sur le bouton Zoom avant ou Zoom arrière ou faites glisser le curseur de zoom entre les deux boutons.
- Appuyez sur la touche = (égal) du clavier pour faire un zoom avant ou sur la touche – (tiret) pour faire un zoom arrière sur l'échelle de temps.
- Dans la vue de navigation, faites glisser la limite gauche ou droite de la fenêtre temporelle pour agrandir ou réduire une portion de l'échelle de temps.



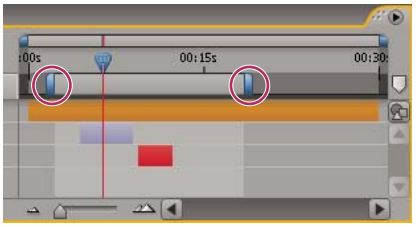
Déplacement de la limite droite de la fenêtre temporelle pour afficher une plus grande partie de l'échelle de temps.

Lors d'un zoom avant sur l'échelle de temps, appuyez sur la touche D pour centrer le graphique temporel sur l'instant courant.

Configuration de la zone de travail

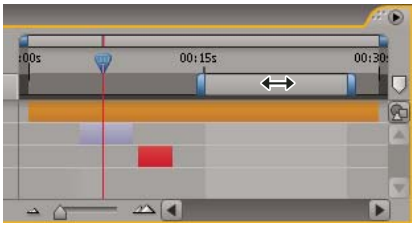
La *zone de travail* correspond à la partie prévisualisée ou rendue de la composition. Dans le panneau Montage, la zone de travail apparaît dans une nuance de gris plus claire.

- Pour définir l'instant de départ ou de fin de la zone de travail sur l'instant courant, appuyez sur la touche B (début) ou N (fin), respectivement.
- Pour configurer la zone de travail, déplacez les repères de début et de fin de la zone de travail dans l'échelle de temps.



Les repères de la zone de travail indiquent la durée de composition rendue pour les prévisualisations ou la sortie.

- Pour déplacer la zone de travail, faites glisser le centre de la barre de la zone de travail vers la gauche ou la droite.



Déplacement du centre de la barre de la zone de travail pour déplacer la zone de travail

- Pour étendre la zone de travail aux dimensions de la composition, cliquez deux fois sur le centre de la barre de la zone de travail.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

« Rendu et exportation » à la page 558

Imbrication, précomposition et prérendu

A propos de l'imbrication et de la précomposition

L'imbrication consiste à inclure une composition dans une autre. La composition imbriquée apparaît sous la forme d'un calque dans la composition réceptrice.

Pour regrouper des calques qui se trouvent déjà dans une composition, vous pouvez les *précomposer*. Les calques précomposés sont placés dans une nouvelle composition (parfois appelée *précomposition*) qui devient la source d'un calque unique dans la composition d'origine. La nouvelle composition apparaît dans le panneau Projet. Elle est prête pour le rendu ou peut être utilisée dans une autre composition.

Vous pouvez également imbriquer des compositions en ajoutant une composition existante à une autre. L'opération est identique à celle qui consiste à ajouter un métrage à une composition.

Remarque : *pour ouvrir une précomposition, cliquez deux fois sur celle-ci dans le panneau Montage tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Pour ouvrir la composition qui contient la précomposition active, cliquez sur le bouton Ouvrir la composition parent*  *situé en haut du panneau Montage.*

La précomposition et l'imbrication sont très utiles pour gérer et organiser les compositions complexes.

Grâce à la précomposition et à l'imbrication, vous pouvez :

Apporter des modifications complexes à l'ensemble d'une composition Vous pouvez créer une composition contenant plusieurs calques, l'imbriquer dans une composition parente, puis animer et appliquer des effets à la composition imbriquée de sorte que tous les calques adoptent les mêmes modifications sur une même période.

Recycler une compilation Vous pouvez réaliser une animation dans sa propre composition, puis amener cette composition dans d'autres compositions, autant de fois que vous le souhaitez.

Effectuer une mise à jour en une seule étape Lorsque vous modifiez une composition imbriquée, la modification s'applique à chaque composition qui l'utilise. De même, la modification d'un métrage source s'applique à chaque composition qui l'utilise.

Modifier l'ordre de rendu par défaut d'un calque Vous pouvez configurer After Effects afin que le rendu d'une transformation (une rotation, par exemple) précède le rendu d'un effet de sorte que celui-ci s'applique au métrage pivoté.

Ajouter un autre groupe de propriétés de transformation à un calque Le calque qui représente la composition a des propriétés qui lui sont propres, outre les propriétés des calques qu'il contient. Vous pouvez ainsi ajouter un autre ensemble de transformations à un calque ou à un ensemble de calques.

Vous pouvez, par exemple, utiliser l'imbrication pour appliquer une rotation et une révolution à une planète (à la manière de la Terre, animée d'un mouvement de rotation sur elle-même et de révolution autour du Soleil). Pour ce faire, vous devez animer la propriété Rotation du calque de la planète, précomposer ce calque, modifier la propriété Point d'ancrage du calque de la précomposition, puis animer la propriété Rotation du calque de la précomposition.

La précomposition étant un calque en soi, vous pouvez contrôler son comportement à l'aide des options de calque et de composition du panneau Montage. Vous pouvez décider de propager ou non les modifications apportées aux options de la composition réceptrice à la composition imbriquée. Pour éviter que les compositions imbriquées ne soient affectées par les options de calque, choisissez Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS), puis décochez la case Les « options » affectent les compositions imbriquées.

Dans les paramètres de composition avancés (Composition > Paramètres de composition), choisissez Préserver la résolution (compositions imbriquées) ou Préserver la cadence (compositions imbriquées ou en file d'attente de rendu) si vous voulez que la composition conserve sa résolution ou sa cadence d'images et qu'elle n'hérite pas des paramètres de la composition réceptrice. Par exemple, si vous avez délibérément utilisé une cadence faible pour obtenir un résultat saccadé, animé à la main, mieux vaut conserver la cadence de cette composition après imbrication. De même, si une rotoscopie adopte une cadence ou une résolution différente, le résultat n'est pas garanti. Utilisez de préférence ce paramètre (l'effet Postérisation temporelle est moins efficace).

Si vous modifiez l'instant courant d'un panneau, l'instant courant des autres panneaux associés à cette composition est mis à jour. Par défaut, l'instant courant est également mis à jour dans toutes les compositions liées par imbrication à la composition active. Pour éviter que l'instant courant des compositions liées par imbrication ne se mette à jour lorsque vous modifiez l'instant courant d'une composition, désélectionnez l'option Synchroniser le temps de tous les éléments concernés (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)).

Voir aussi

« Création de calques à partir de métrages » à la page 138

« Incidence de l'ordre de rendu et des transformations condensées sur les calques 3D » à la page 176

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

« Utilisation des calques parents et enfants » à la page 160

Précomposition de calques

Cette opération consiste à placer les calques dans une nouvelle composition (parfois appelée *précomposition*), ce qui permet de remplacer les calques de la composition originale. Précomposer un calque unique permet d'ajouter des propriétés de transformation à un calque et d'influencer l'ordre de rendu des éléments d'une composition.

1 Sélectionnez les calques dans le panneau Montage, puis choisissez Calque > Précomposition ou appuyez sur les touches Ctrl + Maj + C (Windows) ou Commande + Maj + C (Mac OS).

2 Sélectionnez l'une des options suivantes :

Laisser tous les attributs dans Cette option permet de conserver les propriétés et les images clés du calque précomposé dans la composition originale. Elles sont appliquées au nouveau calque qui représente la précomposition. Les dimensions de l'image de la nouvelle composition sont identiques à celles du calque sélectionné. Cette option n'est pas disponible lorsque vous sélectionnez plusieurs calques, un calque de texte ou un calque de forme.

Transférer tous les attributs vers la nouvelle composition Cette option déplace les propriétés et les images clés des calques précomposés d'un niveau vers le bas dans la hiérarchie de la composition. Lorsque vous utilisez cette option, les modifications apportées aux propriétés des calques affectent les calques de façon individuelle au sein de la précomposition. Les dimensions de l'image de la nouvelle composition sont identiques à celles de la composition originale.

Prérendu d'une composition imbriquée

L'aperçu et le rendu d'une composition imbriquée complexe peuvent prendre un certain temps. Si vous ne souhaitez plus retravailler une composition imbriquée, vous pouvez gagner du temps lors des opérations de prévisualisation et de rendu en effectuant un prérendu de la composition imbriquée dans un film et en remplaçant la composition par le film rendu. La composition imbriquée originale étant toujours répertoriée dans la liste du projet, rien ne vous empêche de la modifier. Si vous apportez une importante modification à la composition imbriquée originale, il vous suffit d'effectuer à nouveau son rendu.

Le prérendu d'une composition imbriquée présente une grande utilité lorsque cette composition est utilisée plusieurs fois dans un projet. Par ailleurs, un film prérendu nécessite moins de mémoire et moins de temps au moment du rendu de la version finale de la composition principale qu'une composition imbriquée.

Remarque : *appliquez vos paramètres de sortie définitifs pour le prérendu de la composition imbriquée.*

1 Sélectionnez la composition dans le panneau Projet ou Composition.

2 Choisissez Composition > Prérendu.

La commande Prérendu ajoute la composition à la file d'attente de rendu et stipule que l'action de postrendu Importer & remplacer utilisation consiste à remplacer la composition par le film rendu.

3 Dans le panneau File d'attente de rendu, faites les réglages nécessaires et cliquez sur le bouton Rendu pour procéder au rendu de votre composition.

Remarque : *plutôt que de remplacer la composition par le film, vous pouvez aussi utiliser le film rendu en tant que doublure de la composition imbriquée.*

Voir aussi

« Utilisation d'une action postrendu » à la page 571

« Utilisation de pseudo-éléments et de doublures » à la page 69

« Notions de base relatives au rendu et à l'exportation » à la page 558

Ordre de rendu et condensation des transformations

Une composition consiste en une superposition de calques dans le panneau Montage. Lorsque vous procédez au rendu de votre composition, pour faire une prévisualisation ou une sortie finale, le calque inférieur est rendu en premier. Au niveau de chaque calque pixellisé (non vectorisé), les éléments sont appliqués dans l'ordre suivant : masques, effets, transformations et styles de calque. Dans le cas de calques vectorisés, pixellisés en continu, les transformations ont lieu avant l'application des masques et des effets.

Les *transformations* constituent une modification des propriétés regroupées dans la catégorie Transformation, dans le panneau Montage (Point d'ancrage, Position, Echelle, Rotation et Opacité par exemple). Le résultat de l'opération de rendu (avant l'application des transformations) apparaît dans le panneau Calque.

Remarque : *pour maîtriser d'avantage le moment d'application des transformations, vous pouvez appliquer l'effet Transformation et modifier son ordre d'apparition dans la liste des effets.*

Dans un groupe d'effets ou de masques, les éléments sont utilisés dans un ordre déterminé (du premier, en haut, au dernier). Par exemple, si vous appliquez l'effet Cercle, puis l'effet Loupe, le cercle est agrandi. Vous pouvez toutefois faire glisser l'effet Loupe au-dessus de l'effet Cercle dans le panneau Effets ou Montage, le cercle est alors tracé après l'agrandissement (il n'est pas agrandi).

Une fois un calque rendu, le rendu du calque suivant commence. Un calque rendu peut servir d'entrée pour le rendu du calque suivant (par exemple, pour déterminer le résultat d'un mode de fusion).

Lorsqu'une composition comprend d'autres compositions imbriquées, le rendu de la composition imbriquée a lieu avant celui des autres calques.

Si l'option Condenser les transformations est sélectionnée pour une composition imbriquée, les transformations de la composition imbriquée sont effectuées après le rendu des masques et des effets de la composition réceptrice. Ainsi, les transformations de la composition imbriquée et de la composition réceptrice peuvent être associées (ou *condensées*) et réalisées en même temps. Il en va de même des calques vectorisés, non pixellisés en continu.

Remarque : *l'option Condenser les transformations n'existe pas pour les calques vectorisés qui bénéficient par contre de l'option Pixellisation (située au même endroit). Les calques vectorisés comprennent : les calques de forme et de texte et les calques avec fichiers d'images vectorielles en tant que métrage source. Les calques de texte et de forme sont toujours pixellisés en continu.*

La condensation des transformations permet, par exemple, de préserver la résolution lorsqu'un calque est réduit de moitié dans une composition imbriquée et que cette dernière est multipliée par un facteur de deux dans la composition réceptrice. Dans ce cas, plutôt que de réaliser les deux transformations au risque de perdre des données d'image, vous pouvez effectuer une seule transformation (sans rien faire puisque les transformations individuelles s'annulent entre elles).

Si les transformations ne sont pas condensées, le rendu d'une composition imbriquée contenant des calques 3D est effectué en tant qu'image 2D d'un agencement 3D, à l'aide de la caméra par défaut de la composition. Cela permet d'éviter toute intersection entre la composition imbriquée et les calques 3D, la projection d'ombres entre les calques 3D et la composition réceptrice. Par ailleurs, la composition imbriquée n'est pas contrôlée par les caméras et les lumières de la composition réceptrice.

Si des transformations sont condensées, les propriétés 3D des calques de la composition imbriquée sont visibles dans la composition réceptrice. Ainsi, il peut y avoir intersection entre la composition imbriquée et les calques 3D et projection d'ombres entre les calques 3D et la composition réceptrice. La caméra et les lumières de la composition réceptrice peuvent également contrôler la composition imbriquée.

Lorsque vous appliquez un masque fermé (mode de masquage non défini sur Aucun), un style de calque ou un effet à une composition imbriquée avec transformations condensées, l'application commence par effectuer le rendu des calques de la composition imbriquée, puis elle applique les masques et les effets, et enfin elle combine le résultat obtenu avec la composition principale. Cette méthode de rendu signifie que les modes de fusion des calques imbriqués ne sont pas appliqués aux calques sous-jacents de la composition principale et que les calques 3D qui se trouvent au-dessus ou en dessous du calque condensé ne peuvent pas entrer en intersection, ni projeter des ombres entre eux.

Voir aussi

« Incidence de l'ordre de rendu et des transformations condensées sur les calques 3D » à la page 176

« Modification de l'ordre d'empilement des calques sélectionnés » à la page 142

« Effet Géométrie » à la page 400

Repères

A propos des repères

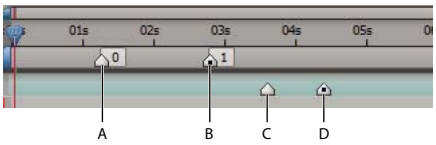
Les repères temporels de composition et de calque permettent d'identifier les moments importants dans une composition ou dans un calque spécifique. Ces deux types de repères peuvent contenir les mêmes informations, mais les repères temporels de composition apparaissent sur l'échelle de temps de la composition alors que les repères temporels de calque apparaissent sur la bande de durée d'un calque spécifique.

Lorsque vous procédez au rendu d'une composition contenant des repères, ces derniers peuvent être convertis en liens Web, en liens de chapitre, en signaux de départ Flash Video ou en commentaires Clip Notes en fonction des valeurs définies dans la boîte de dialogue du repère. Le commentaire par défaut d'un repère temporel de composition est un nombre alors que celui d'un repère temporel de calque est vide.

Pour afficher un didacticiel vidéo relatif à l'utilisation des repères et points de repère, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0255_fr.

Les repères simplifient l'alignement de calques ou du repère d'instant courant avec des points spécifiques dans le temps : lorsque vous faites glisser une image clé, le repère d'instant courant, ou une bande de durée de calque dans le panneau Montage, maintenez la touche Maj enfoncée pour aligner ces éléments avec des repères.

Un repère contenant des données autres qu'un commentaire se reconnaît au petit point sur son icône.



***A.** Repère temporel de la composition **B.** Repère temporel de la composition avec données de point de repère **C.** Repère temporel de calque **D.** Repère temporel de calque avec données de point de repère*

Lorsque vous ajoutez une composition à une autre, la composition d'origine devient un calque de la composition. Tous les repères temporels de composition de la composition imbriquée deviennent des repères temporels de calque dans le montage de la composition parent. Ces repères ne sont pas liés aux repères temporels de composition d'origine. Les modifications apportées aux repères temporels de composition de la composition d'origine n'affectent pas les repères temporels de calque de la composition imbriquée. Par exemple, si vous supprimez un des repères temporels de composition d'origine, le repère temporel de calque correspondant demeure inchangé dans la composition imbriquée.

Voir aussi

« Validation des films à l'aide des commentaires Clip Notes » à la page 602

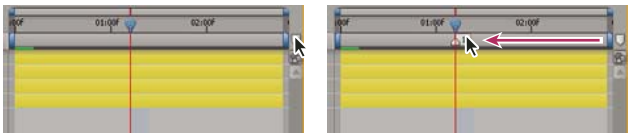
Utilisation des repères temporels de composition

Les repères temporels de composition s'affichent sur l'échelle de temps du panneau Montage. Lorsque vous supprimez un repère, la numérotation des autres repères demeure inchangée. Si vous modifiez le nombre par défaut du commentaire, ce nombre peut être réutilisé par un repère temporel de composition créé ultérieurement.

***Remarque :** la numérotation des repères temporels de composition commence à 0. Dans After Effects 7.0 et versions antérieures, la numérotation commençait à 1.*

Lorsque vous procédez au rendu d'une composition pour des commentaires à l'aide de Adobe Clip Notes, les commentaires des repères temporels de composition sont inclus en tant que commentaires dans le PDF Clip Notes. Lorsque vous importez les commentaires d'une révision Clip Notes dans After Effects, les commentaires au format PDF des réviseurs sont convertis en repères temporels de composition.

- Pour utiliser un repère temporel de composition de la réserve, faites-le glisser depuis le bouton Réserve de repères .



Déplacement d'un repère temporel de composition à partir de la réserve de repères

- Pour placer un repère temporel de composition à l'instant courant, appuyez sur la touche Maj + un chiffre (de 0 à 9) sur le clavier.

Remarque : *si le numéro saisi est déjà affecté à un autre repère temporel de composition, After Effects ne crée pas le nouveau repère. En revanche, il déplace le repère existant doté de ce numéro à la nouvelle position.*

- Pour déplacer un repère de composition, faites-le glisser vers l'instant souhaité ou cliquez deux fois dessus et entrez l'instant souhaité dans la boîte de dialogue.
- Pour modifier les données d'un repère, double-cliquez sur le repère.
- Pour supprimer un repère temporel de composition, faites-le glisser vers le bouton Réserve de repères ou maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le repère.

Voir aussi

« Validation des films à l'aide des commentaires Clip Notes » à la page 602

Utilisation des repères temporels de calque

Les repères temporels de calque sont conservés lorsque vous procédez à un rendu au format AVI ou QuickTime.

Les repères de calque s'affichent sous la forme de petits triangles sur la bande de durée des calques. Un calque peut comporter autant de repères de calque que nécessaire. Vous pouvez également déplacer des repères existants vers de nouvelles positions ou les supprimer, le cas échéant. Vous pouvez cliquer deux fois sur le repère temporel de calque à tout moment pour afficher ou modifier ses attributs.

- Pour ajouter un repère temporel de calque à une sélection de calques à l'instant courant, choisissez Calque > Ajouter un repère ou appuyez sur la touche * (astérisque) du pavé numérique.
- Pour déplacer un repère temporel de calque, faites-le glisser vers un autre instant ou cliquez deux fois dessus et entrez l'instant souhaité dans la boîte de dialogue.
- Pour modifier les données d'un repère, double-cliquez sur le repère.
- Pour supprimer un repère temporel de calque, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le repère.
- Pour supprimer tous les repères temporels de calque de certains calques, cliquez sur un repère avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS), puis choisissez la commande Supprimer tous les marqueurs.
- Pour verrouiller les repères temporels de calque, cliquez sur un repère avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS), puis choisissez la commande de verrouillage.

Création d'un lien Web, d'un lien de chapitre ou d'un signal de départ à partir d'un repère

Vous pouvez associer une adresse URL à un repère pour créer un lien automatique vers ce site. After Effects intègre ces informations à certains types de vidéos, notamment les vidéos Flash (SWF), Windows Media et QuickTime. Lorsque ces vidéos sont lues dans un navigateur Web, l'adresse URL intégrée est reconnue et l'URL spécifiée est affichée. Il est possible de cibler une image spécifique de ce site.

Vous pouvez également associer à un repère un point de référence à un chapitre. Les liens de chapitres sont similaires aux chapitres utilisés sur des CD-ROM et des DVD. A l'instar des chapitres d'un livre, un lien de chapitre divise un film en segments. Les liens de chapitres sont pris en charge dans des vidéos QuickTime et Windows Media.

Adobe Encore peut lire les références de chapitre des repères temporels de calque After Effects lors de l'exportation vers le format de fichier AVI ou MPEG-2. Par souci de compatibilité avec le format DVD, assurez-vous que les repères sont distants d'au moins 15 images.

Les signaux de départ Flash Video peuvent comporter plusieurs paramètres dont chacun porte un nom et une valeur. Vous ne pouvez ajouter que trois paramètres à l'aide de la boîte du dialogue du repère. Pour utiliser plus de trois paramètres, passez par l'interface de création de scripts.

Pour convertir des propriétés sélectionnées en paramètres de signal de départ Flash Video dans des repères temporels de calque, choisissez Fichier > Scripts > Convert Selected Properties To Markers.jsx. Ce script ajoute au calque un repère temporel pour chaque image clé de chaque propriété sélectionnée. Les paramètres de signal de départ du repère indiquent le nom de la propriété et sa valeur à l'instant donné. Si la propriété sélectionnée comporte une expression, un repère est créé pour chaque image avec les valeurs échantillonnées à chaque image.

1 Cliquez deux fois sur une marque pour ouvrir la boîte de dialogue correspondante.

2 Saisissez des informations dans les zones appropriées de la boîte de dialogue du repère :

- Pour créer un lien Web, saisissez une adresse URL dans la zone URL de la zone des liens de chapitre et Web dans la boîte de dialogue du repère. Pour activer une image particulière du site, saisissez son nom de fichier dans le champ Image cible.
- Saisissez le nom du chapitre et son numéro (le cas échéant) dans la zone de texte Chapitre de la zone des liens de chapitre et Web dans la boîte de dialogue du repère.
- Saisissez le nom du signal de départ Flash Video et les noms et valeurs des paramètres. Sélectionnez Evénement ou Navigation pour définir le type de signal de départ à créer.

Voir aussi

« Utilisation de scripts » à la page 40

Synchronisation de repères avec une séquence audio

After Effects permet d'ajouter et de libeller aisément des repères pour des moments spécifiques d'une piste audio d'un calque, par exemple une musique rythmée ou une réplique de dialogue. Une fois les repères créés, vous pouvez les utiliser pour synchroniser la vidéo ou d'autres effets.

1 Dans le panneau Navigation, cliquez sur le bouton Audio , puis sur le bouton Prévisualisation RAM .

2 Créez un repère temporel de calque aux points requis dans le temps en appuyant sur la touche * (astérisque) du pavé numérique.

3 Une fois la prévisualisation terminée, cliquez deux fois sur un des repères créés, entrez un commentaire ou modifiez les repères (comme n'importe quel autre repère temporel classique).

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Chapitre 7 : Vues et prévisualisations

Vous pouvez *prévisualiser* des compositions, des calques et des éléments de métrage en cours de travail. Vous pouvez effectuer un zoom avant et arrière et choisir les parties d'une composition, d'un calque ou d'un élément de métrage à afficher.

Prévisualisation

Prévisualisation de séquences vidéo et audio

Vous pouvez *prévisualiser* tout ou partie de votre composition en cours de travail, sans qu'un rendu soit effectué. La plupart des contrôles de prévisualisation se trouvent dans le panneau Navigation.

Quelle que soit la méthode de prévisualisation, un calque n'est visible que si l'option de calque vidéo  est sélectionnée (ceci s'applique aussi à la sortie finale).

La vitesse de rendu des prévisualisations dépend de plusieurs facteurs, notamment des options de calque, des paramètres de prévisualisation rapide et des paramètres de composition. L'un des paramètres de prévisualisation les plus simples et les plus influents est le paramètre Résolution/Sous-échantillonnage situé au bas du panneau Composition. Attribuez-lui une valeur autre que Intégrale pour afficher toutes les prévisualisations à une résolution inférieure.



Pour activer ou désactiver la correction du format des pixels lors des prévisualisations, cliquez sur le bouton Activer/désactiver la correction du format des pixels au bas du panneau. Etant donné que la mise à l'échelle n'est pas d'une qualité optimale, utilisez la fonction de correction du format des pixels pour évaluer les formes, et non pas les détails infimes des pixels (voir la section « Modification du format des pixels » à la page 64).

Dans la mesure du possible, effectuez les prévisualisations sur un périphérique similaire à celui qu'utilisera votre public pour visualiser le résultat final. Par exemple, vous pouvez effectuer une prévisualisation sur un moniteur vidéo externe. Pour obtenir un aperçu de l'aspect final de votre composition sur un périphérique mobile (p. ex., un téléphone portable), commencez par générer la sortie finale de la composition, puis utilisez Adobe Device Central pour visualiser la séquence.

Si la gestion des couleurs est activée, vous pouvez prévisualiser une composition, un calque ou un élément de métrage tel qu'il apparaîtra dans l'espace colorimétrique de sortie (voir la section « Simulation de l'aspect des couleurs sur un autre périphérique de sortie » à la page 244).

Remarque : *sélectionnez l'option Afficher l'avancement du rendu dans le panneau Info et organigramme (Edition > Préférences > Affichage (Windows) ou After Effects > Préférences > Affichage (Mac OS)) pour afficher des informations supplémentaires dans le panneau Info ou le panneau Organigramme en cours de rendu, soit pour les prévisualisations, soit pour la sortie finale.*

Voir aussi

« Prévisualisation d'une séquence sur un périphérique mobile virtuel à l'aide d'After Effects » à la page 587

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

« Raccourcis relatifs aux prévisualisations » à la page 609

« Raccourcis permettant l'utilisation et la modification de vues » à la page 611

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

Pour utiliser la prévisualisation standard

La prévisualisation standard (généralement appelée *lecture à l'aide de la barre d'espacement*) lit les séquences vidéo dans le panneau Composition, Calque ou Métrage actif à partir de l'instant courant. La vitesse de lecture des prévisualisations standard se rapproche le plus possible de celle de la lecture en temps réel. Toutefois, lorsqu'il s'agit d'une composition complexe, la vitesse de prévisualisation peut s'avérer nettement inférieure à celle de la lecture en temps réel.

❖ Cliquez sur le bouton Lecture ▶ dans le panneau Navigation ou appuyez sur la barre d'espacement.

Pour utiliser la prévisualisation RAM

La prévisualisation RAM alloue de la mémoire vive (RAM) pour lire les séquences vidéo et audio dans le panneau Montage, Calque ou Métrage en temps réel. Le nombre d'images pouvant être stockées pour une lecture en temps réel dépend de la quantité de mémoire RAM dont dispose l'application et des paramètres définis dans le panneau Navigation.

Dans ce panneau, vous pouvez définir deux groupes d'options de prévisualisation RAM : Options de prévisualisation RAM et Maj + Options de prévisualisation RAM. Par exemple, vous pouvez choisir de définir une cadence d'images et une résolution maximales au niveau du groupe Options de prévisualisation RAM, et décider d'ignorer une image sur deux pour une prévisualisation en demi-résolution dans le groupe Maj+Options de prévisualisation RAM.

Dans les panneaux Calque et Métrage, les prévisualisations RAM lisent des métrages qui n'ont pas été raccordés.

1 Pour modifier les options de prévisualisation RAM, cliquez sur le menu Options de prévisualisation RAM situé au centre du panneau Navigation, puis choisissez l'option Options de prévisualisation RAM ou Maj + Options de prévisualisation RAM. Vous pouvez modifier les options suivantes :

Désactiver la bande-son Inclut ou exclut la séquence audio de la prévisualisation RAM.

Cadence Choisissez l'option Automatique pour utiliser la cadence de la composition.

Ignorer Nombre d'images à ignorer entre chaque image rendue. Choisissez la valeur 0 pour effectuer le rendu de toutes les images.

Résolution Choisissez l'option Automatique pour utiliser la résolution de la composition.

Depuis cet instant Sélectionnez l'option Depuis cet instant pour commencer la lecture à l'instant courant. A défaut, la prévisualisation RAM lira la zone de travail ou commencera au début de la composition, du calque ou du métrage.

Ecran entier La prévisualisation RAM restitue la composition, le calque ou le métrage dans leur taille maximale sur un écran qui constitue la couleur d'arrière-plan. Vous pouvez changer la couleur de l'arrière-plan du panneau à l'aide de l'option Luminosité de l'interface utilisateur dans les préférences Couleurs de l'interface utilisateur.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour appliquer les options de prévisualisation RAM à une prévisualisation, cliquez sur le bouton Prévisualisation RAM ▶▶ dans le panneau Navigation ou appuyez sur la touche 0 (zéro) du pavé numérique.
- Pour appliquer les options de prévisualisation RAM à une prévisualisation, cliquez sur le bouton Prévisualisation RAM ▶▶ dans le panneau Navigation ou appuyez sur la touche 0 (zéro) du pavé numérique tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

*Appuyez sur la touche * (astérisque) du pavé numérique lors d'une prévisualisation RAM pour placer un repère de calque sur les calques sélectionnés dans l'image en cours de prévisualisation. Il s'agit d'un moyen pratique de placer des repères aux endroits qui correspondent aux moments importants d'une piste audio.*

Remarque : *les performances des prévisualisations RAM réalisées en sélectionnant la préférence Rendu de plusieurs images simultanément peuvent être réduites si un logiciel antivirus est exécuté (voir la section « Rendu simultané de plusieurs images » à la page 36).*

Pour enregistrer une prévisualisation RAM en tant que film

After Effects peut enregistrer les prévisualisations en mémoire vive en tant que fichiers AVI non compressés (Windows) ou fichiers MOV (Mac OS). Lorsque vous enregistrez une prévisualisation RAM, tenez compte des points suivants :

- After Effects utilise la taille des images de la composition et le paramètre de résolution pour déterminer la dimension finale (en pixels) de la prévisualisation RAM enregistrée. Il ne tient pas compte de l'échelle d'affichage.

- Les prévisualisations en mémoire vive ne génèrent pas de trames entrelacées, leur enregistrement ne contient donc jamais de trames.

Remarque : *pour enregistrer la prévisualisation RAM, la vue 3D du panneau de la composition active doit être paramétrée sur Caméra active, même si la composition ne contient pas de calques 3D.*

1 Une fois la prévisualisation RAM générée, choisissez Composition > Enregistrer la prévisualisation RAM.

2 Indiquez un nom et un emplacement, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour définir les options de boucle relatives aux prévisualisations

Cliquez autant de fois que nécessaire sur le bouton des options de boucle dans le panneau Navigation jusqu'à ce qu'il indique l'état souhaité :

Boucle Lit plusieurs fois la prévisualisation du début à la fin.

Lecture unique Lit la prévisualisation une seule fois.

Ping pong Lit plusieurs fois la prévisualisation, alternant entre une lecture vers l'avant et vers l'arrière.

Pour prévisualiser une séquence audio

Pour les prévisualisations audio, la lecture se fait en temps réel, sauf si vous avez appliqué des effets audio autres que le Mixeur stéréo, auquel cas vous devrez peut-être attendre le rendu audio avant que la lecture commence.

Remarque : *si vous devez procéder au rendu des données audio pour une prévisualisation, seule la quantité de données audio spécifiée par le paramètre Durée des préférences de prévisualisation sera rendue et lue pour la prévisualisation.*

Le taux d'échantillonnage des séquences audio pour l'ensemble du projet est défini dans la boîte de dialogue Paramètres du projet (Fichier > Paramètres du projet). Un son de qualité CD est de 44,1 KHz, 16 bits stéréo.

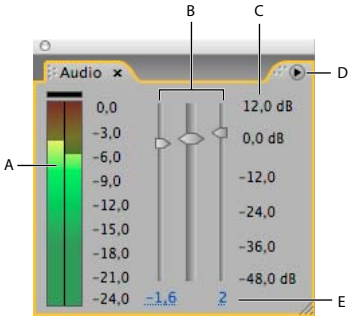
Les préférences de matériel audio et de mappage de sortie audio déterminent le comportement des prévisualisations audio. Ces préférences n'ont aucun effet sur la sortie finale. La qualité audio de la sortie finale est déterminée par le paramètre du module de sortie.

- Pour prévisualiser uniquement la séquence audio à l'instant courant, choisissez Composition > Prévisualisation > Prévisualisation audio (Avance) ou appuyez sur la touche point (.) du pavé numérique.
- Pour prévisualiser uniquement la séquence audio dans la zone de travail, choisissez Composition > Prévisualisation > Prévis. audio (Zone de travail) ou maintenez la touche Alt enfoncée et appuyez sur la touche point (.) (Windows) ou Option + la touche point (.) (Mac OS) sur le pavé numérique.

Pour définir les options du panneau Audio

Lors des prévisualisations, le compteur d'unité de volume (UV) du panneau Audio affiche activement les niveaux de volume sonore. Au-dessus du compteur UV, des signaux indiquent, le cas échéant, l'*écrêtage* du signal audio (distorsion qui se produit lorsque le signal audio dépasse le niveau maximal autorisé par le périphérique audio).

Pour afficher le compteur UV et les contrôles de niveau en détail, agrandissez le panneau Audio.



Panneau Audio
A. *Compteur UV* ***B.*** *Contrôles de niveau* ***C.*** *Unités de niveau* ***D.*** *Menu du panneau Audio* ***E.*** *Valeurs de niveau*

Choisissez la commande Options dans le menu du panneau Audio pour spécifier les options suivantes :

Unités Permet de choisir entre un affichage des niveaux audio en décibels ou en pourcentages. 100 % équivaut à 0 décibel (0 dB).

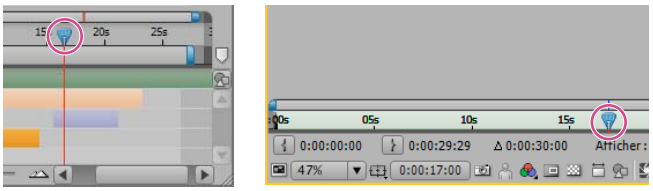
Réglage minimum Niveau audio minimum à afficher dans le panneau Audio.

Placement de l'indicateur d'instant présent

La méthode de prévisualisation d'images la plus basique consiste à prévisualiser manuellement en déplaçant ou en faisant glisser le *repère d'instant courant*.

L'*échelle de temps* représente visuellement la dimension temporelle d'une composition, d'un calque ou d'un métrage. L'échelle de temps s'affiche dans la partie inférieure des panneaux Calque et Métrage. Pour un panneau Composition, elle s'affiche dans le panneau Montage correspondant. Les échelles de temps des différents panneaux représentent des durées différentes. Dans un panneau Calque ou Métrage, l'échelle de temps représente la durée du contenu du panneau. Dans le panneau Montage, elle représente la durée de la composition dans son intégralité.

Sur une échelle de temps, le *repère d'instant courant* indique l'image que vous visualisez ou modifiez.



Repère d'instant courant sur l'échelle de temps dans le panneau Montage (gauche) et le panneau Calque (droite)

- Pour avancer ou reculer d'une image, cliquez sur le bouton Image suivante ou Image précédente dans le panneau Navigation, ou appuyez sur la touche Pg. suiv ou Pg. préc.
- Pour avancer ou reculer de dix images, maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez sur le bouton Image suivante ou Image précédente ou appuyez sur la touche Pg. suiv ou Pg. préc.
- Pour avancer d'une certaine période ou d'un certain nombre d'images, cliquez dans la zone d'affichage d'instant courant, puis entrez un signe plus (+) suivi du code temporel ou du nombre d'images souhaité. Par exemple, entrez **+20** pour avancer de 20 images ou **+1:00** pour avancer d'une seconde. Faites précéder la valeur d'un signe moins (-) pour reculer. Par exemple, entrez **+-20** pour reculer de 20 images ou **+-1:00** pour reculer d'une seconde.
- Pour atteindre la première ou la dernière image, cliquez sur le bouton Première image ou Dernière image dans le panneau Navigation, ou appuyez sur la touche Origine ou Fin.
- Pour atteindre la première ou la dernière image de la zone de travail, appuyez sur la touche Origine ou Fin tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour atteindre une image déterminée, cliquez sur l'échelle de temps ou cliquez dans la zone d'affichage d'instant courant dans le panneau Métrage, Calque, Composition ou Montage.
- Pour prévisualiser manuellement (*balayer*) une séquence vidéo dans le panneau Montage ou pour atteindre une image spécifique, faites glisser le repère d'instant courant.

Remarque : *pour aligner le repère d'instant courant sur des images clés, des repères, des points d'entrée et de sortie, sur le début ou la fin de la composition ou de la zone de travail, faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée.*

- Pour faire défiler une séquence audio dans le panneau Montage, faites glisser le repère d'instant courant tout en maintenant les touches Ctrl + Alt (Windows) ou Commande + Option (Mac OS) enfoncées.
- Pour faire défiler une séquence audio et vidéo dans le panneau Montage, faites glisser le repère d'instant courant tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

Si vous arrêtez de déplacer le repère d'instant courant, tout en continuant à appuyer sur le bouton de la souris, une courte section de la séquence audio est lue en boucle.

Voir aussi

« Raccourcis relatifs à la navigation temporelle » à la page 610

Choix du visualiseur à toujours prévisualiser

Le fait de désigner un visualiseur comme panneau par défaut à prévisualiser s'avère particulièrement utile lorsqu'un visualiseur de composition représente votre sortie finale et que vous souhaitez toujours prévisualiser ce visualiseur même lorsque vous modifiez des paramètres dans d'autres panneaux.

Le panneau défini pour être toujours prévisualisé apparaît au premier plan pendant toute la durée de la prévisualisation.

❖ Cliquez sur le bouton Toujours prévisualiser cette vue dans l'angle inférieur gauche du panneau.

Remarque : *lorsque plusieurs vues sont ouvertes, les prévisualisations utilisent la vue de composition de premier plan pour les compositions 2D et la vue Caméra active pour les compositions 3D. Pour désactiver la vue Caméra active, désélectionnez l'option Prévisualisations caméra active préférées dans le menu Navigation.*

Voir aussi

« Utilisation des visualiseurs » à la page 19

Modes de prévisualisation

Chaque mode de prévisualisation propose différents rapports qualité/vitesse pour la lecture et la mise à jour d'images en phase d'édition et de certaines autres interactions.

Les modes Ebauche 3D et Mise à jour automatique s'appliquent à toutes les vues d'une composition.

Ebauche 3D Désactive les lumières, les ombres et le flou de profondeur de champ de la caméra. Pour activer ou désactiver le mode Ebauche 3D, cliquez sur le bouton Ebauche 3D dans la partie supérieure du panneau Montage.

Mise à jour automatique Met à jour la séquence vidéo dans le panneau Composition ou Calque en phase d'édition et de certaines autres interactions. Lorsque le mode Mise à jour automatique est désactivé, After Effects affiche des représentations filaires lors des opérations d'édition, telles que le déplacement par glissement d'un calque dans le panneau Composition ou la modification d'une valeur de propriété dans le panneau Montage. Pour activer ou désactiver le mode Mise à jour automatique, cliquez sur le bouton dans la partie supérieure du panneau Montage.

Pour activer ou désactiver temporairement le mode Mise à jour automatique, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que vous déplacez un calque, modifiez une valeur de propriété ou déplacez le repère d'instant courant.

Prévisualisations rapides Vous pouvez utiliser un mode de prévisualisation rapide différent pour chacune des vues affichées dans le panneau Composition. Par exemple, dans une disposition à 4 vues, vous pouvez utiliser le mode OpenGL pour la vue Caméra active et le mode Filaire pour les vues Gauche, Droite et Haut. Cliquez sur le bouton Prévisualisations rapides au bas du panneau Composition pour choisir l'un des modes de prévisualisation rapide suivants ou en définir les préférences :

• **Filaire** Représente chaque calque sous la forme d'une silhouette filaire, ce qui augmente la vitesse de lecture et permet de repositionner rapidement un calque présentant une résolution élevée ou auquel plusieurs effets ont été appliqués.

• **Résolution adaptée** Réduit, si nécessaire, la résolution de prévisualisation des couches pour préserver la vitesse de mise à jour des images en phase d'édition et de certaines autres interactions. L'option Limite de résolution adaptée de la catégorie des préférences de prévisualisation rapide spécifie le taux de réduction de résolution maximal à utiliser.

• **OpenGL—Interactif ou OpenGL—Toujours activé** Le mode OpenGL offre des prévisualisations de grande qualité exigeant un temps de rendu inférieur aux autres modes de lecture. OpenGL permet également d'accélérer le rendu final. Les fonctions OpenGL d'After Effects reposent sur celles de votre matériel vidéo. Si OpenGL ne prend pas en charge une fonction spécifique, il ignore cette dernière lors de la création de la prévisualisation. Par exemple, si les calques contiennent des tons foncés qui ne sont pas pris en charge par le matériel OpenGL, ces tons foncés ne figureront pas dans la prévisualisation. Sélectionnez l'option OpenGL—Interactif pour limiter l'utilisation d'OpenGL aux interactions, notamment les prévisualisations manuelles (*défilement*) dans le panneau Montage ou le glissement d'un calque dans le

panneau Composition. L'icône Prévisualisations rapides est activé si OpenGL est en cours d'exécution. Sélectionnez l'option OpenGL-Toujours activé pour utiliser OpenGL pour toutes les prévisualisations. Dans ce mode, « OpenGL » s'affiche dans l'angle supérieur gauche de chaque vue du panneau Composition.

Remarque : *pour utiliser OpenGL, vous devez sélectionner l'option Activer OpenGL de la catégorie de préférences de prévisualisation rapide.*

Voir aussi

« Rendu avec OpenGL » à la page 563

Utilisation d'instantanés

Si vous souhaitez comparer des vues dans le panneau Composition, Calque ou Métrage, prenez un *instantané*. Cette fonction permet, par exemple, de comparer deux images correspondant à des instants différents dans une séquence.

Vous pouvez afficher les instantanés pris dans un type de panneau dans les autres panneaux. Par exemple, vous pouvez prendre un instantané d'un panneau Calque et l'afficher dans un panneau Composition ou Métrage. L'instantané affiché ne remplace pas le contenu du panneau. Si la taille ou le format de l'instantané sont différents de ceux du panneau dans lequel vous l'affichez, l'instantané est redimensionné en fonction de la vue actuelle.

Les instantanés ne s'affichent qu'à titre indicatif et ne figurent pas dans les calques, les compositions ni le rendu des films.

Un son est généré lorsque vous prenez un instantané.

- Pour prendre un instantané, cliquez sur le bouton Prendre un instantané au bas du panneau ou appuyez sur les touches Maj + F5, Maj + F6, Maj + F7 ou Maj + F8.
- Pour afficher l'instantané le plus récent, cliquez longuement sur le bouton Afficher l'instantané situé au bas du panneau.
- Pour afficher un instantané déterminé, appuyez sur la touche F5, F6, F7 ou F8 et maintenez-la enfoncée.
- Pour purger un instantané, maintenez les touches Ctrl + Maj (Windows) ou Commande + Maj (Mac OS) enfoncées et appuyez sur la touche F5, F6, F7 ou F8.
- Pour libérer toute la mémoire employée pour stocker les instantanés, choisissez Edition > Purger > Instantané.

Sélection d'une vue 3D

Vous pouvez afficher vos calques 3D sous plusieurs angles, à l'aide de vues orthogonales ou personnalisées qui utilisent la perspective. Vous pouvez à tout moment passer d'une vue à une autre. Les vues orthogonales (Devant, Derrière, Gauche, Haut, Droite et Bas) affichent la position des calques dans la composition, sans perspective.

Vous pouvez modifier l'angle et la direction d'affichage des vues personnalisées à l'aide des outils de caméra.

Vous pouvez également choisir d'afficher les calques sélectionnés ou tous les calques. After Effects modifie alors l'angle et la direction de l'affichage afin d'inclure les calques que vous avez sélectionnés.

- Choisissez une vue dans le menu Vue 3D situé au bas du panneau Composition.
- Choisissez Affichage > Passer à la vue 3D et sélectionnez une vue dans le menu.
- Choisissez Affichage > Passer à la dernière vue 3D.
- Pour revenir à la vue 3D précédente, appuyez sur la touche Echap.
- Pour afficher les calques sélectionnés, choisissez Affichage > Afficher les calques sélectionnés.
- Pour afficher les calques qui ne sont pas visibles dans la vue active, choisissez Affichage > Afficher tous les calques.
- Pour sélectionner l'une des vues 3D à l'aide de raccourcis clavier, appuyez sur la touche F10, F11 ou F12.

Pour modifier la vue 3D attribuée à un raccourci clavier, passez à une autre vue, puis appuyez sur la touche Maj et sur la touche de raccourci. Par exemple, pour faire de la touche F12 le raccourci de la vue Haut, passez à la vue Haut et appuyez sur les touches Maj + F12. Vous pouvez également utiliser la commande de menu prévue à cet effet, à savoir, Affichage > Attribuer une touche de raccourci à.

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

« Sélection d'une disposition de vues et partage des paramètres d'affichage » à la page 131

Prévisualisation sur un moniteur vidéo externe

Vous pouvez prévisualiser le contenu du panneau Calque, Métrage ou Composition sur un moniteur vidéo externe. Vous devez, pour cela, disposer d'un matériel supplémentaire, tel qu'une carte de capture vidéo ou un port FireWire. Si vous connectez un moniteur vidéo externe à l'aide d'une carte vidéo de numérisation, suivez les instructions fournies avec votre carte pour connecter le moniteur pour l'affichage de prévisualisations. Si vous utilisez un port FireWire, connectez dans un premier temps un caméscope numérique ou un magnétoscope au port, puis connectez le moniteur vidéo au caméscope ou au magnétoscope. Pour plus de détails sur la configuration des prévisualisations FireWire, consultez la documentation accompagnant votre caméscope numérique ou votre magnétoscope.

Même si l'option de gestion des couleurs est activée pour le projet, After Effects ne gère pas la couleur des prévisualisations sur un moniteur vidéo externe. Les couleurs transmises au moniteur vidéo externe sont issues de l'espace colorimétrique de travail du projet. Pour plus de détails, reportez-vous à la section « Sélection d'un espace colorimétrique de travail et activation du mode de gestion des couleurs » à la page 240.

1 Choisissez Edition > Préférences > Prévisualisation vidéo (Windows) ou After Effects > Préférences > Prévisualisation vidéo (Mac OS).

2 Sélectionnez un périphérique externe dans le menu Périphérique de sortie. (Si un périphérique est disponible, il figure automatiquement dans la liste de ce menu.)

3 Sélectionnez le mode approprié dans le menu Mode de sortie. Les modes disponibles varient en fonction du périphérique utilisé. La valeur de format d'image affichée sous le menu Mode de sortie dépend de la valeur sélectionnée dans le menu Mode de sortie et est indépendante de tout autre paramètre After Effects.

4 Définissez l'une des options suivantes :

Prévisualisations Affiche les prévisualisations RAM ou standard sur le moniteur externe uniquement.

Miroir sur le moniteur de l'ordinateur Affiche les prévisualisations RAM ou standard simultanément sur le moniteur externe et sur l'écran de l'ordinateur. Cela risque de ralentir les prévisualisations.

Interactions Affiche les prévisualisations interactives, telles que le défilement dans le panneau Montage ou le glissement dans le panneau Composition, simultanément sur l'écran de l'ordinateur et sur le moniteur externe.

Rendus Affiche chaque image sur l'écran de l'ordinateur en même temps que sur le moniteur externe pendant le rendu des images de la file d'attente.

5 Sélectionnez Adapter la sortie au moniteur vidéo si la taille des images utilisées ne correspond pas à la taille d'image de votre périphérique de prévisualisation, et que vous souhaitez afficher l'image entière mise à l'échelle.



Après avoir choisi un périphérique de sortie dans les préférences de prévisualisation vidéo, vous pouvez prévisualiser l'image actuelle sur le périphérique de sortie en appuyant sur la touche Barre oblique (/) du pavé numérique. Appuyez sur les touches Ctrl + / (Windows) ou Commande + / (Mac OS) pour basculer sur Bureau seulement ou sur le périphérique de sortie spécifié.

Modification et utilisation des vues

Sélection d'une disposition de vues et partage des paramètres d'affichage

Le panneau Composition peut afficher une, deux ou quatre vues à la fois. Par défaut, les options de visualiseur (comme les grilles et les règles) affectent uniquement la vue sélectionnée.

- Pour sélectionner une disposition de vues, choisissez une option dans le menu Sélectionner la disposition des vues situé au bas du panneau Composition.
- Pour parcourir les dispositions de vues, placez le pointeur sur le menu Sélectionner la disposition des vues, puis faites rouler la molette de la souris.
- Pour appliquer des paramètres d'affichage à toutes les vues de la disposition sélectionnée, choisissez la commande Partager les options d'affichage dans le menu Sélectionner la disposition des vues. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour inverser momentanément ce comportement.

Voir aussi

« Sélection d'une vue 3D » à la page 129

« Utilisation des visualiseurs » à la page 19

Affichage ou masquage des contrôles du calque dans le panneau Composition

Vous pouvez attribuer des options différentes à chacune des vues du panneau Composition, si bien que vous pouvez afficher n'importe quelle combinaison d'images filaires de caméra et de projecteur, de poignées de calque, de tracés de masque et de forme, de points de contrôle des effets et de contrôles de trajectoire.

- Pour choisir les contrôles du calque à afficher dans une vue, choisissez Affichage > Options d'affichage, ou appuyez sur les touches Ctrl + Alt + U (Windows) ou Commande + Option + U (Mac OS).
- Pour afficher ou masquer les contrôles du calque dans une vue, choisissez Affichage > Afficher les contrôles du calque, ou appuyez sur les touches Ctrl + Maj + H (Windows) ou Commande + Maj + H (Mac OS). Cette option a également pour effet d'afficher ou de masquer les axes de référence 3D.
- Pour afficher ou masquer le tracé des masques et des formes dans une vue, cliquez sur le bouton Activer/désactiver l'affichage des masques au bas du panneau Composition.

Zoom

Le contrôle de zoom situé dans le coin inférieur gauche d'un panneau Composition, Calque ou Métrage affiche l'échelle d'agrandissement actuelle et permet de la contrôler. Par défaut, elle est définie en fonction de la taille actuelle du panneau. Lorsque vous la modifiez, vous modifiez l'aspect des pixels dans le panneau que vous prévisualisez et non la résolution de la composition.

Remarque : *dans la mesure où After Effects produit le rendu des objets vectoriels avant d'effectuer un zoom (mise à l'échelle pour la prévisualisation), certains objets vectoriels peuvent avoir un aspect non lissé lorsque vous effectuez un zoom avant sur ces derniers. Cela n'a aucun effet sur la mise à l'échelle des calques ou sur le rendu final.*

- Pour effectuer un zoom avant ou arrière depuis le centre de la vue active, appuyez sur la touche point (.) ou sur la touche virgule (,). A chaque pression de la touche, l'échelle d'agrandissement croît ou décroît.
- Pour effectuer un zoom avant ou arrière depuis le centre de la vue à l'aide de la molette de la souris, pointez sur le panneau et actionnez la molette.
- Pour effectuer un zoom avant ou arrière depuis un point déterminé à l'aide de la molette de la souris, positionnez le pointeur sur le panneau et actionnez la molette tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).
- Pour effectuer un zoom avant sur un point déterminé à l'aide de l'outil Zoom , cliquez dans la zone du panneau que vous souhaitez agrandir. Chaque clic centre l'affichage et agrandit l'image. Vous pouvez également faire glisser l'outil pour agrandir une zone particulière.

- Pour effectuer un zoom arrière sur un point déterminé à l'aide de l'outil Zoom, cliquez sur le point qui doit devenir le centre de la vue modifiée tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS). Chaque clic centre l'affichage et diminue l'échelle de l'image.
- Pour définir la taille de la vue active sur 100 %, cliquez deux fois sur l'outil Zoom du panneau Outils.
- Pour effectuer un zoom selon une échelle d'agrandissement prédéfinie, choisissez un niveau de zoom dans le menu Zoom. Pour modifier l'échelle d'agrandissement de toutes les vues du panneau Composition, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pendant que vous sélectionnez un niveau de zoom dans le menu. Choisissez Ajuster pour ajuster l'image à la taille du panneau Composition ; choisissez l'option Ajuster jusqu'à 100 % pour limiter le niveau de zoom à 100 %.

Voir aussi

« Raccourcis permettant l'utilisation et la modification de vues » à la page 611

Résolution

La résolution détermine les dimensions en pixels de l'image et par conséquent la qualité graphique de la prévisualisation ou du rendu de la composition. Le temps de rendu et la mémoire allouée à chaque image sont plus ou moins proportionnels au nombre de pixels traités.

Il peut être judicieux de définir une faible résolution pour l'animation ou la prévisualisation d'une séquence, puis de l'augmenter avant le rendu de la séquence définitive.

Dans le cas des prévisualisations, vous pouvez effectuer un zoom avant ou arrière automatique en fonction du paramètre de résolution en sélectionnant la préférence Zoom auto lors du changement de résolution (Edition > Préférences > Affichage (Windows) ou After Effects > Préférences > Affichage (Mac OS)). Désélectionnez cette préférence pour conserver la taille de la composition dans le panneau Composition.

Vous pouvez sélectionner les paramètres de résolution suivants dans la boîte de dialogue Paramètres de composition (Composition > Paramètres de composition) ou au bas du panneau Composition :

Intégrale Ce paramètre réalise le rendu de tous les pixels d'une composition. Il produit la meilleure qualité graphique et le rendu le plus lent.

Un demi Ce paramètre réalise le rendu d'un quart des pixels de l'image à résolution intégrale, soit la moitié des colonnes et la moitié des rangées.

Un tiers Ce paramètre réalise le rendu d'un neuvième des pixels de l'image à résolution intégrale.

Un quart Ce paramètre réalise le rendu d'un seizième des pixels de l'image à résolution intégrale.

Personnalisée Ce paramètre réalise le rendu de l'image selon la résolution définie.

Affichage d'une couche de couleur ou d'une couche alpha

Dans un panneau Métrage, Calque ou Composition, vous pouvez afficher les couches rouge, verte, bleue et alpha (ensemble ou séparément) en cliquant sur le bouton Afficher la couche au bas du panneau et en sélectionnant une option dans le menu. Lorsque vous affichez une seule couche de couleur, l'image s'affiche en niveaux de gris et la valeur colorimétrique de chaque pixel est mappée sur une échelle allant du noir (valeur colorimétrique nulle) au blanc (valeur colorimétrique maximale).

Pour afficher les valeurs colorimétriques dans la couleur de la couche à la place du blanc, choisissez l'option Redéfinir dans le menu Afficher la couche.

Lorsque vous prévisualisez la couche alpha, l'image s'affiche en niveaux de gris et la valeur de transparence de chaque pixel est mappée sur une échelle allant du noir (transparence intégrale) au blanc (opacité intégrale).

Remarque : *lorsque vous choisissez l'option RVB Direct, qui affiche les valeurs RVB directes avant d'être mêlées (prémultipliées) à la couche alpha, les pixels entièrement transparents ne sont pas définis et peuvent de ce fait contenir des couleurs inattendues.*



Toutes les couches, couches couleur redéfinies et couche alpha

Vous pouvez afficher d'autres valeurs de couche, telles que la saturation et la teinte, en appliquant l'effet Mixeur de couches et en choisissant l'option Luminosité dans le menu Cible.

Voir aussi

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 248

« A propos des couches directes et prémultipliées » à la page 249

« Raccourcis permettant l'utilisation et la modification de vues » à la page 611

« Effet Mixeur de couches » à la page 370

Réglage de l'exposition pour les prévisualisations

Vous pouvez ajuster l'exposition (en unités F-stop) pour les prévisualisations à l'aide du contrôle de réglage de l'exposition situé à droite du bouton Réinitialiser l'exposition , dans la partie inférieure du panneau Composition, Calque ou Métrage. Chaque visualiseur peut disposer de son propre paramètre de réglage de l'exposition.

Lorsque l'option de réglage de l'exposition est réglée sur une valeur autre que zéro, le centre du bouton Réinitialiser l'exposition est orange .

Le contrôle de réglage de l'exposition n'affecte en rien la sortie finale, seulement l'affichage des séquences vidéo lors des prévisualisations. Pour appliquer des réglages de tons à un calque à un stade final, utilisez l'effet Exposition.

L'option Ajuster l'exposition permet de localiser le point noir ou le point blanc d'une image. Vous pouvez, par exemple, faire glisser la commande de valeur à droite (valeurs positives) pour obtenir une image entièrement blanche à l'exception d'une zone ; cette zone est la plus sombre de l'image.

- Pour ajuster l'exposition d'un visualiseur, faites glisser la commande Ajuster l'exposition à gauche ou à droite, ou cliquez dessus et entrez une valeur dans la zone de texte.
- Pour rétablir l'exposition, cliquez sur le bouton Réinitialiser l'exposition. Pour rétablir le paramètre le plus récent, différent de zéro, cliquez à nouveau sur le bouton.

Voir aussi

« Effet Exposition » à la page 382

Utilisation de zones admissibles, de grilles, de repères et de règles

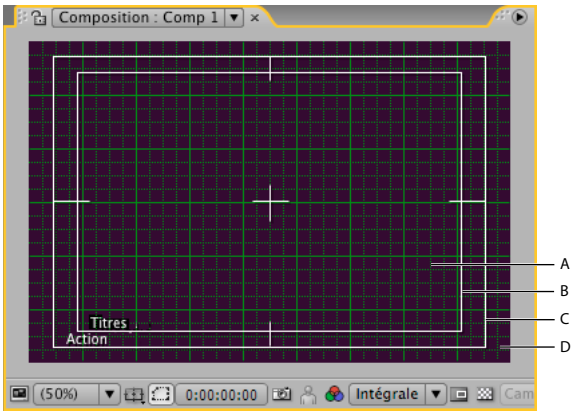
Dans les panneaux Métrage, Calque et Composition, vous pouvez afficher les zones admissibles, les grilles, les règles et les lignes de repère pour aligner et disposer les éléments visuels. After Effects préserve les repères lors de l'importation de fichiers Photoshop enregistrés avec des repères.

Les téléviseurs ont tendance à accroître la taille des images vidéo. Une partie des contours des images est donc tronquée par les bords de l'écran. C'est ce que l'on appelle le *surbalayage*. Son importance variant d'un téléviseur à l'autre, il est recommandé de placer les parties importantes d'une image vidéo à l'intérieur des marges qui définissent la *zone admissible*. En règle générale, la zone admissible pour l'action représente 90 % de la largeur et de la hauteur de l'image. Veillez à laisser les éléments visuels importants dans cette zone. La zone admissible pour le titre représente généralement 80 % de la largeur et de la hauteur de l'image. Veillez à laisser le texte à l'intention du public à l'intérieur de cette zone. Les marges des zones admissibles représentent les parties de l'image (en pourcentage) qui ne font pas partie de la zone admissible.

Les grilles, les repères et les règles peuvent vous être utiles pour disposer et aligner les calques. Les dimensions des grilles proportionnelles augmentent ou diminuent en fonction de la taille de la composition. En revanche, les dimensions de la grille standard ne varient pas, quelle que soit la taille de la composition.

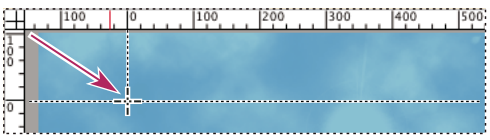
Vous pouvez modifier l'origine, ou le *point zéro*, des deux règles. La position du pointeur mesurée à partir du nouveau point zéro est indiquée dans le panneau Info sous forme de coordonnées X et Y.

Les grilles et les repères n'apparaissent pas dans le rendu, qu'il s'agisse d'une prévisualisation RAM ou d'une sortie finale.



Zones et grilles du panneau Composition
***A.** Grille **B.** Zone admissible pour le titre **C.** Zone admissible pour l'action **D.** Surbalayage*

- Pour modifier l'espace occupé par la zone admissible pour le titre ou pour l'action dans une composition et définir d'autres options de grille et de repère, choisissez Edition > Préférences > Grilles/repères (Windows) ou After Effects > Préférences > Grilles/repères (Mac OS).
- Pour afficher ou masquer les zones admissibles, les grilles, les repères ou les règles, cliquez sur le bouton Choisir les options de grille et de repère et sélectionnez les options de menu appropriées. Vous pouvez également utiliser une commande de menu ou un raccourci clavier dans le menu Affichage.
- Pour aligner les contours de calque et de masque sur les grilles ou les repères, choisissez Affichage > Aligner sur la grille ou Affichage > Aligner sur les repères.
- Pour créer une ligne de repère, faites glisser la souris depuis une règle.
- Pour supprimer une ligne de repère, faites-la glisser vers une règle à l'aide de l'outil Sélection.
- Pour supprimer toutes les lignes de repère, choisissez Affichage > Effacer les repères.
- Pour déplacer une ligne de repère, faites-la glisser à l'aide de l'outil Sélection.
- Pour verrouiller ou déverrouiller les repères, choisissez Affichage > Verrouiller les repères. Le verrouillage d'un repère empêche son déplacement accidentel.
- Pour définir le point zéro des règles, faites glisser le réticule à l'intersection des deux règles (dans le coin supérieur gauche) sur la zone occupée par l'image. Redéfinissez le point zéro en cliquant deux fois à l'intersection des règles.



Déplacement du réticule depuis le point zéro par glissement

Voir aussi

« Raccourcis permettant l'utilisation et la modification de vues » à la page 611

Modification des unités temporelles

Dans After Effects, les quantités correspondent souvent à des instants ou à des périodes (par ex., l'instant courant, les points d'entrée et de sortie d'un calque) et à des durées de calques, de métrages et de compositions.

Par défaut, After Effects affiche la durée en suivant le *code temporel* SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) : heures, minutes, secondes et images. Vous pouvez faire appel à un autre système d'affichage, comme les images, ou les pieds et images de film de 16 mm ou 35 mm.

Les stations de montage vidéo utilisent un code temporel SMPTE enregistré sur bande vidéo à titre de référence. Si vous créez une vidéo destinée à la synchronisation avec une vidéo faisant appel au code temporel SMPTE, utilisez le type d'affichage par défaut pour le code temporel.

Vous pouvez par exemple souhaiter que les valeurs temporelles s'affichent dans un format pieds plus images si vous préparez une séquence dont la sortie finale se fera sur film, ou simplement sous forme de nombre d'images si vous envisagez d'utiliser votre séquence dans un programme d'animation, tel que Flash. Le format que vous choisissez s'applique uniquement au projet en cours.

Important : *si vous changez le format d'affichage de l'heure, la cadence d'images de votre séquence ou de votre sortie n'est pas affectée ; seul l'affichage de la numérotation des images est modifié dans After Effects.*

La zone d'affichage d'instant courant se trouve dans l'angle supérieur gauche du panneau Montage et dans la partie inférieure des panneaux Calque, Composition et Métrage.

- Pour naviguer entre les options Base de code temporel, Images et Pieds + images, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez dans la zone d'affichage d'instant courant au bas du panneau Composition, Calque ou Métrage ou en haut du panneau Montage.
- Pour modifier les unités temporelles, choisissez Fichier > Paramètres du projet, puis définissez les options de la section Style d'affichage.

Base du code temporel Affiche la durée sous forme de code temporel en fonction de la cadence d'images que vous spécifiez comme base de code temporel. L'option Auto utilise la cadence d'images arrondie du métrage ou de la composition. Si un objet n'a pas de code temporel (comme c'est le cas pour un fichier audio), After Effects utilise une valeur par défaut (30 ips pour les versions anglaise et japonaise d'After Effects, 25 ips pour les versions française, allemande, espagnole et italienne) ou la dernière valeur non audio que vous avez spécifiée dans la boîte de dialogue Paramètres du projet. Vous pouvez également spécifier la cadence d'images qu'After Effects doit utiliser.

Remarque : *vous pouvez spécifier des cadences d'images spécifiques dans le menu Base du code temporel. Toutefois, dans la plupart des cas, vous avez intérêt à laisser la base du code temporel sur Auto.*

Image compensée/image non compensée Le code temporel d'image compensée à 30 ips et le code temporel d'image non compensée à 30 ips correspondent aux deux paramètres d'affichage des unités temporelles les plus courants. Lorsque la cadence d'images est un nombre non entier (comme c'est le cas avec la cadence NTSC de 29,97 images par seconde), un compromis doit être trouvé tant bien que mal pour l'affichage de la durée. La zone d'affichage de la durée peut indiquer la durée précise sous forme horaire (au bout d'une heure, la zone d'affichage de la durée indique 1:00:00:00) ou de numérotation continue (l'image *n* est toujours suivie de l'image *n* + 1, plus le nombre d'images par seconde). Ce dernier cas de figure correspond au code temporel d'image non compensée et le premier au code temporel d'image compensée. Dans le cas du code temporel d'image compensée NTSC à 30 ips, deux numéros d'image sont ignorés toutes les minutes, sauf une fois toutes les dix minutes. En règle générale, le code temporel d'image compensée est indiqué en séparant les unités temporelles par des points-virgules. Là où la comparaison entre le code temporel d'image compensée et le code temporel d'image non compensée se justifie, c'est bien dans le cas de la cadence NTSC de 29,97 ips, mais également celui de la cadence de 23,976 ips (traitée par After Effects comme un code temporel d'image non compensée) et de 59,94 ips.

Le code temporel de compositions et d'éléments de métrage de 59,94 ips correspond à celui d'Adobe Premiere Pro : lorsque la base du code temporel est de 30 ips, chaque valeur de code temporel se répète deux fois. Lorsque la base du code temporel est de 60 ips compensées, les numéros d'image 0, 1, 2, 3 sont compensées exactement aux mêmes emplacements que si 0, 1 le sont pour un code temporel d'image compensée avec une base de 30 ips.

Pieds + images Affiche le nombre de pieds de film, plus le nombre d'images que représentent les pieds fractionnaires, pour un film de 16 mm ou 35 mm. La numérotation débute au numéro d'image que vous spécifiez dans le paramètre Commencer la numérotation des images à.

Images Affiche le nombre d'images à la place de la durée. Ce paramètre s'avère pratique lorsqu'il s'agit d'intégrer un travail à un format basé sur les images, tel que Flash.

Chapitre 8 : Calques et propriétés

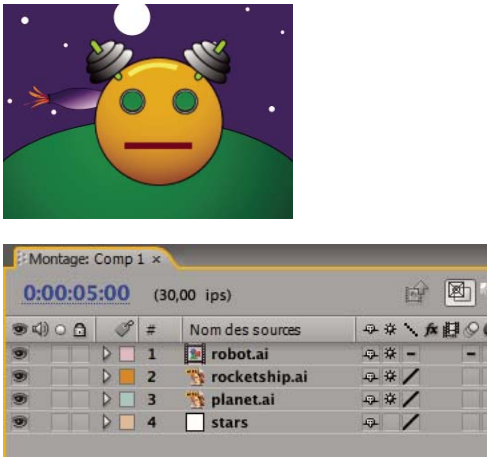
Les calques sont les éléments de base des compositions. La modification des propriétés de calque et l'application d'effets et de styles de calque vous permet d'obtenir des résultats visuels. Vous pouvez ensuite les fusionner dans un composite créé à partir d'une superposition de calques.

Création de calques

A propos des calques

Les calques sont les éléments qui constituent une composition. Lorsqu'elle ne comporte aucun calque, la composition n'est qu'un cadre vide. Une composition peut comporter autant de calques que nécessaire. Certaines compositions comportent des milliers de calques, d'autres un seul.

Les calques After Effects sont semblables aux pistes Adobe Premiere Pro. La principale différence vient du fait que chaque calque After Effects ne peut comporter qu'un métrage source, alors qu'une piste Premiere Pro comprend en général de nombreuses séquences. Les calques After Effects sont également très proches des calques Photoshop, bien que l'interface des deux applications soit différente.



Quatre calques dans le panneau Composition (en haut) et le panneau Montage (en bas)

Vous pouvez créer plusieurs types de calques :

- Calques vidéo et audio basés sur des métrages importés (images fixes, films et pistes audio par exemple)
- Calques créés dans After Effects qui ont une fonction spéciale (calques de caméras, de lumières, d'effets et calques nuls par exemple)
- Calques de couleur unie basés sur des métrages de couleur unie créés dans After Effects
- Calques synthétiques qui conservent les éléments visuels créés dans After Effects (calques de forme et de texte)
- Calques de précomposition, dont les métrages sources sont des compositions

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à la création et à la gestion des calques, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0222_fr.

Lorsque vous modifiez un calque, son métrage source n'est pas modifié. Vous pouvez donc utiliser un même métrage en tant que source de plusieurs calques, voire même l'utiliser différemment à chaque fois (voir la section « Importation et interprétation de métrages » à la page 57).

Le fait de modifier un calque n'a pas d'incidence sur les autres calques, à moins que les calques n'aient été délibérément liés entre eux. Vous pouvez par exemple déplacer, faire pivoter et dessiner des masques pour un calque sans toucher aux autres calques de la composition.

After Effects affecte automatiquement un numéro à tous les calques d'une composition. Ces numéros sont affichés, par défaut, en regard du nom du calque dans le panneau Montage. Ce numéro correspond à la position du calque dans l'ordre d'empilement. Si vous modifiez l'ordre d'empilement, After Effects réactualise les numéros en conséquence. L'ordre d'empilement des calques a une incidence sur l'ordre de rendu et donc sur l'aspect de la composition lors de la prévisualisation et du rendu final (voir la section « Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119).

Après avoir créé un calque, vous pouvez le repositionner dans le panneau Composition. Dans le panneau Montage, vous pouvez modifier la durée et le point de départ d'un calque ainsi que sa place dans l'ordre d'empilement des calques.

Remarque : *par défaut, les nouveaux calques commencent au début de la durée de la composition. Si vous préférez que les nouveaux calques commencent à l'instant courant, désactivez l'option Créer des calques à l'instant de début de la composition (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)).*

Voir aussi

« Création et modification des calques de texte » à la page 267

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

« A propos des formes et des calques de forme » à la page 305

« Création d'un objet nul » à la page 161

Utilisation du panneau Calque

Vous pouvez effectuer de nombreuses opérations (dessiner des masques par exemple) dans le panneau Composition ou le panneau Calque. En revanche, d'autres tâches telles que le suivi de mouvement et l'utilisation des outils de peinture doivent être effectuées dans le panneau Calque.

Dans le panneau Calque, un calque avant transformation s'affiche. Par exemple, lorsque les propriétés Rotation d'un calque sont modifiées, le résultat de cette modification ne s'affiche pas dans le panneau Calque. Pour visualiser un calque dans son contexte, avec d'autres calques, et les transformations effectuées, utilisez le panneau Composition.

Les calques qui ne sont pas basés sur un métrage source sont des calques *synthétiques*. Les calques de texte et de forme sont des calques synthétiques. Vous ne pouvez pas ouvrir un calque synthétique dans le panneau Calque. En revanche, vous pouvez précomposer un calque synthétique et ouvrir la précomposition dans le panneau Calque.

- Pour ouvrir un calque dans le panneau Calque, cliquez deux fois sur le calque dans le panneau Montage.
- Pour afficher les modifications apportées à un calque (masques ou effets par exemple), sélectionnez l'option Rendu dans le panneau Calque. Désélectionnez-la pour afficher le calque d'origine, non modifié.

Voir aussi

« Utilisation des visualiseurs » à la page 19

« Modification et utilisation des vues » à la page 131

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

« Précomposition de calques » à la page 119

Création de calques à partir de métrages

Vous pouvez créer un calque à partir de n'importe quel métrage du panneau Projet, y compris une autre composition. Une fois le métrage ajouté à la composition, vous pouvez modifier et animer le calque correspondant.

Lorsque vous ajoutez une composition à une autre, vous créez un calque qui utilise comme source la composition ajoutée (voir la section « Imbrication, précomposition et prérendu » à la page 117).

La préférence Métrage fixe (Préférences > Importer) permet de modifier la durée par défaut des calques dont les sources sont des métrages fixes. Lorsque vous créez un calque dont la source est une image fixe, la durée du calque correspond par défaut à celle de la composition. Vous pouvez modifier la durée d'un calque en effectuant un raccordement.

Une fois le calque ajouté à la composition, vous devez normalement le positionner et le redimensionner pour l'adapter à l'image (voir la section « Mise à l'échelle d'un calque » à la page 158).

Voir aussi

« Utilisation des métrages » à la page 66

« Raccordement, extension ou modification rapide d'un calque » à la page 144

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Pour créer des calques à partir d'un ou plusieurs métrages

Lorsque vous créez des calques à partir de plusieurs métrages, les calques figurent dans l'ordre d'empilement des calques du panneau Montage, selon l'ordre dans lequel ils ont été sélectionnés dans le panneau Projet.

1 Sélectionnez un ou plusieurs métrages et dossiers dans le panneau Projet.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser les métrages sélectionnés vers le panneau Composition ou appuyez sur les touches Ctrl + / (Windows) ou Commande + / (Mac OS).
- Faites glisser les métrages sélectionnés vers le panneau Montage. Lorsque vous faites glisser l'élément vers la liste des calques, une barre indique l'endroit où le calque est déposé lorsque vous relâchez le bouton de la souris. Si vous amenez l'élément sur le graphique temporel, un repère temporel indique la position du point d'entrée du calque lorsque vous relâchez le bouton de la souris.
- Faites glisser les métrages sélectionnés vers le nom ou l'icône de la composition dans le panneau Projet.

Pour créer un calque à partir d'un métrage raccordé

Vous pouvez raccorder le métrage d'une image animée dans le panneau Métrage avant d'insérer un calque basé sur ce métrage dans une composition.

1 Pour ouvrir un métrage dans le panneau Métrage, cliquez deux fois sur le métrage en question dans le panneau Projet.

Cette opération ouvre certains métrages (fichiers vidéo MOV et certains fichiers AVI) dans la fenêtre d'un lecteur multimédia. Pour ouvrir certains types de métrage dans le panneau Métrage, cliquez deux fois tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée (voir la section « Utilisation de métrages dans le panneau Métrage » à la page 67).

2 Déplacez le repère d'instant courant dans le panneau Métrage sur l'image que vous souhaitez utiliser comme point d'entrée du calque, puis cliquez sur le bouton Définir le point d'entrée en bas du panneau Métrage.

3 Déplacez le repère d'instant courant dans le panneau Métrage sur l'image que vous souhaitez utiliser comme point de sortie du calque, puis cliquez sur le bouton Définir le point de sortie en bas du panneau Métrage.

4 Pour créer un calque à partir de ce métrage raccordé, cliquez sur un des boutons de modification en bas du panneau Métrage :

Modifier recouvrir Crée le calque en haut de l'ordre d'empilement des calques en définissant le point d'entrée à l'instant courant dans le panneau Montage.

Modifier Insérer Raccorder Cette option crée également le calque en haut de l'ordre d'empilement des calques en définissant le point d'entrée à l'instant courant dans le panneau Montage, mais il scinde aussi tous les autres calques. Les nouveaux calques scindés sont déplacés vers un point ultérieur, de sorte que leur point d'entrée corresponde avec le point de sortie du calque inséré.

Pour remplacer la source d'un calque par une référence à un autre métrage

1 Sélectionnez un ou plusieurs calques dans le panneau Montage.

2 Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en faisant glisser un métrage du panneau Projet vers un calque sélectionné du panneau Montage.

Création ou modification d'un calque de couleur unie

Vous pouvez créer un calque à partir de n'importe quelle couleur unie et choisir la taille qui vous convient (jusqu'à 30 000 x 30 000 pixels). Les calques de couleur unie ont comme source des métrages de couleur unie. Les métrages de couleur unie fonctionnent comme les autres : vous pouvez ajouter des masques, modifier les propriétés de transformation et appliquer des effets à un calque dont la source est un métrage de couleur unie. Les calques de couleur unie permettent d'assigner une couleur à un arrière-plan et peuvent servir de base à un calque de paramètres pour créer un effet complexe ou des objets graphiques simples.

Les métrages de couleur unie sont automatiquement stockés dans le dossier Solides du panneau Projet.

Voir aussi

« Utilisation des métrages » à la page 66

« Raccordement, extension ou modification rapide d'un calque » à la page 144

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Pour créer un calque ou un métrage de couleur unie

- Pour créer un métrage de couleur unie sans calque dans une composition, choisissez Fichier > Importer > Solides.
- Pour créer un métrage de couleur unie avec un calque dans la composition actuelle, choisissez Calque > Créer > Solide ou appuyez sur les touches Ctrl + Y (Windows) ou Commande + Y (Mac OS).

Pour créer un calque de couleur unie de même taille que la composition, choisissez la commande Créer taille de la composition lors de la création du calque.

Pour modifier les paramètres d'un calque ou d'un métrage de couleur unie

- Pour modifier les paramètres du calque ou du métrage de couleur unie sélectionné, choisissez Calque > Paramètres du solide.

Pour appliquer les modifications à tous les calques de couleur unie qui utilisent ce métrage, sélectionnez l'option Appliquer à tous les calques utilisant ce solide. Si vous ne sélectionnez pas cette option, vous créez un métrage qui devient la source du calque sélectionné.

Création d'un calque d'effets

Lors de l'application d'un effet à un calque standard, seul ce calque est affecté par l'effet. Un effet peut néanmoins être indépendant si vous lui créez un *calque d'effets* spécifique. Lorsque des effets sont appliqués à un calque d'effets, tous les calques qui figurent sous ce dernier dans l'ordre d'empilement des calques sont concernés. Un calque d'effets situé en dernière position dans l'ordre d'empilement ne présente aucun résultat visible.

Les effets d'un calque d'effets s'appliquent à tous les calques situés sous ce dernier. Ils sont donc particulièrement utiles pour l'application simultanée d'effets à plusieurs calques. Le comportement d'un calque d'effets est en tout autre point identique à celui des autres calques. Ainsi, vous pouvez utiliser des images clés ou des expressions avec n'importe quelle propriété de calque d'effets.

Remarque : *si vous voulez appliquer un effet ou une transformation à un groupe de calques, vous pouvez précomposer les calques, puis appliquer l'effet ou la transformation au calque de précomposition (voir la section « Précomposition de calques » à la page 119).*

Vous pouvez utiliser des masques sur le calque d'effets pour appliquer un effet uniquement à certaines parties des calques sous-jacents. Vous pouvez animer des masques pour suivre le mouvement d'objets animés dans les calques sous-jacents.

- Pour créer un calque d'effets, choisissez Calque > Créer > Calque d'effets.
- Pour transformer des calques en calques d'effets, sélectionnez l'option Calque d'effets des calques du panneau Montage ou choisissez Calque > Options > Calque d'effets.

Remarque : *vous pouvez désactiver l'option Calque d'effets d'un calque pour le transformer en un calque normal.*

Voir aussi

« Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340

« Création et importation de masques » à la page 250

Création d'un calque et d'un métrage Photoshop

Lorsque vous créez un fichier Adobe Photoshop dans After Effects, Photoshop démarre et crée un nouveau fichier PSD. Ce fichier consiste en un calque vide ayant les mêmes dimensions que votre composition et contenant les repères admissibles appropriés pour le titre et pour l'action. Le codage des couleurs du fichier PSD est identique à celui du projet After Effects.

Le nouveau fichier PSD est automatiquement importé dans After Effects en tant que métrage. Toute modification enregistrée dans Photoshop est visible au niveau du métrage dans After Effects.

- Pour créer un métrage Photoshop et l'utiliser en tant que source d'un nouveau calque dans la composition en cours, choisissez Calque > Créer > Fichier Adobe Photoshop. Le calque Photoshop est ajouté à la composition en tant que calque de niveau supérieur.
- Pour créer un métrage Photoshop ayant les paramètres de la dernière composition ouverte, sans l'ajouter à une composition, choisissez Fichier > Créer > Fichier Adobe Photoshop.

Voir aussi

« Utilisation des métrages » à la page 66

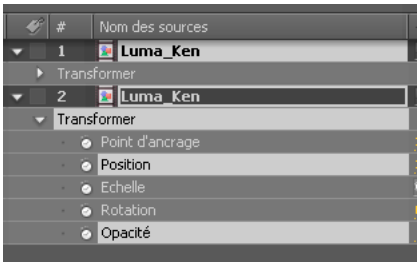
« Préparation et importation de fichiers Photoshop » à la page 88

« Utilisation de Photoshop et d'After Effects » à la page 28

Sélection et disposition de calques

Sélection de calques

Les calques sélectionnés dont les propriétés sont également sélectionnées sont indiqués par une mise en surbrillance creuse dans le panneau Montage. Un calque sélectionné dont les propriétés ne sont pas sélectionnées est indiqué par une mise en surbrillance solide.



Sélection du calque supérieur, mais aucune propriété sélectionnée ; sélection du cadre inférieur et de propriétés.

Pour placer le calque le plus élevé de la sélection en haut du panneau Montage, appuyez sur la touche X.

- Pour sélectionner un calque, cliquez sur ce dernier dans le panneau Composition, cliquez sur son nom ou sa bande de durée dans le panneau Montage ou cliquez sur son nom dans le panneau Organigramme.
- Pour sélectionner un calque caché dans le panneau Composition, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle (Mac OS) enfoncée sur le calque dans le panneau Composition, puis choisissez Sélectionner > *[nom du calque]*.
- Pour sélectionner un calque ouvert dans son propre panneau Calque, choisissez le nom du calque dans le menu Fenêtre ou le menu du visualiseur du panneau Calque.
- Pour sélectionner un calque selon sa position, tapez son numéro sur le pavé numérique. Si le numéro de calque comporte plusieurs chiffres, tapez-les rapidement, afin qu'After Effects les interprète comme un seul numéro.
- Pour sélectionner le calque suivant dans l'ordre d'empilement, appuyez sur les touches Ctrl + Flèche bas (Windows) ou Commande + Flèche bas (Mac OS). Pour sélectionner le calque précédent, appuyez sur les touches Ctrl + Flèche haut (Windows) ou Commande + Flèche haut (Mac OS).
- Pour élargir la sélection au calque suivant dans l'ordre d'empilement, appuyez sur les touches Ctrl + Maj + Flèche bas (Windows) ou Commande + Maj + Flèche bas (Mac OS). Pour élargir la sélection au calque précédent dans l'ordre d'empilement, appuyez sur les touches Ctrl + Maj + Flèche haut (Windows) ou Commande + Maj + Flèche haut (Mac OS).
- Pour sélectionner tous les calques, choisissez Edition > Sélectionner tout lorsque le panneau Montage ou Composition est activé. Pour désélectionner tous les calques, choisissez Edition > Tout désélectionner.
- Pour désélectionner les calques sélectionnés et sélectionnez tous les autres, avec au moins un calque sélectionné, choisissez Inverser la sélection dans le menu contextuel du panneau Composition ou Montage.
- Pour sélectionner tous les calques utilisant la même couleur de libellé, cliquez sur la couleur de libellé du calque dans le panneau Montage, puis choisissez Sélectionner un groupe de libellés, ou sélectionnez le calque et choisissez Edition > Libellé > Sélectionner un groupe de libellés.
- Pour sélectionner tous les calques enfants assignés à un calque parent, sélectionnez le calque parent et choisissez Sélectionner les enfants dans le menu contextuel du panneau Composition ou Montage. Les calques enfants sont ajoutés à la sélection existante.

Voir aussi

« Utilisation des calques parents et enfants » à la page 160

« Utilisation des couleurs de libellés » à la page 152

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Modification de l'ordre d'empilement des calques sélectionnés

Le classement vertical de calques dans le panneau Montage correspond à l'*ordre d'empilement des calques*, qui est directement lié à l'*ordre de rendu*. Vous pouvez changer l'ordre de composition des calques en modifiant leur ordre d'empilement.

Remarque : *en raison des propriétés de profondeur, l'ordre d'empilement des calques 3D dans le panneau Montage ne reflète pas nécessairement leur position spatiale dans la composition.*

- Dans le panneau Montage, faites glisser le nom des calques vers un nouvel emplacement dans l'ordre d'empilement.
- Pour déplacer les calques sélectionnés d'un rang au-dessus dans l'ordre d'empilement, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Flèche Haut (Windows) ou Commande + Option + Flèche Haut (Mac OS) ; pour les déplacer d'un rang en dessous, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Flèche Bas (Windows) ou Commande + Option + Flèche Bas (Mac OS).
- Pour déplacer les calques sélectionnés en haut de l'ordre d'empilement, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + Flèche Haut (Windows) ou Commande + Option + Maj + Flèche Haut (Mac OS) ; pour les

déplacer tout en bas, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + Flèche Bas (Windows) ou Commande + Option + Maj + Flèche Bas (Mac OS).

- Choisissez Calque puis Amener le calque en avant, Envoyer le calque en arrière, Amener le calque au premier plan ou Envoyer le calque vers l'arrière-plan.

Voir aussi

« Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119

« Incidence de l'ordre de rendu et des transformations condensées sur les calques 3D » à la page 176

A propos des systèmes de coordonnées

Lorsque vous déplacez le pointeur sur l'image du calque dans le panneau Calque, le panneau Info affiche les coordonnées du pixel situé sous le pointeur dans l'espace calque. La coordonnée X représente la position sur l'axe horizontal, tandis que la coordonnée Y représente celle sur l'axe vertical. Les valeurs de ces coordonnées s'expriment en pixels. Les coordonnées X et Y se rapportent à l'origine (0,0), dans l'angle supérieur gauche du calque.

Vous pouvez modifier le point zéro de la règle, mais vous ne pouvez pas modifier l'origine de l'espace calque. Lorsque le point zéro ne correspond pas à l'origine, les coordonnées X' et Y' s'affichent dans le panneau Info en dessous des coordonnées X et Y. Elles sont basées sur le point zéro de la règle.

Lorsque vous déplacez le pointeur sur l'image de la composition dans le panneau Composition, le panneau Info affiche les coordonnées dans l'espace de la composition. Lorsque vous faites glisser un calque, les coordonnées du point d'ancrage du calque s'affichent dans la partie inférieure du panneau Info.

Voir aussi

« Utilisation de zones admissibles, de grilles, de repères et de règles » à la page 133

« Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157

Déplacement de calques dans l'espace

Lorsque vous déplacez un calque dans l'espace, vous modifiez sa propriété Position.

Voir aussi

« Utilisation de zones admissibles, de grilles, de repères et de règles » à la page 133

« Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157

« Sélection de calques » à la page 141

« Modification des propriétés d'un calque » à la page 154

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Pour déplacer des calques par glissement vers le panneau Composition

Pour aligner le bord du calque sur les repères ou la grille, choisissez Affichage > Aligner sur la grille ou Affichage > Aligner sur les repères.

- Sélectionnez un ou plusieurs calques, puis faites-les glisser à l'aide de l'outil Sélection .

Lorsque vous déplacez un calque en le faisant glisser dans le panneau Composition, le panneau Info affiche la propriété Position, qui change au fil du déplacement.

Pour déplacer des calques par modification directe de la propriété Position

1 Sélectionnez un ou plusieurs calques.

2 Appuyez sur la touche P pour afficher la propriété Position dans le panneau Montage.

3 Modifiez la propriété Position dans le panneau Montage.

Pour déplacer des calques avec les touches fléchées

1 Sélectionnez un ou plusieurs calques.

2 Pour déplacer les calques sélectionnés d'un pixel vers la gauche, la droite, le haut ou le bas, appuyez sur l'une des flèches du clavier. Pour les déplacer de 10 pixels, appuyez sur une flèche et la touche Maj simultanément.

Alignement ou répartition de calques dans l'espace 2D

Le panneau Aligner permet d'aligner ou d'espacer correctement les calques sélectionnés. Vous pouvez aligner ou répartir les calques horizontalement et verticalement.

Remarque : *l'alignement requiert la sélection d'au moins deux calques, tandis que la distribution requiert celle de trois calques au minimum.*

1 Sélectionnez les calques à aligner ou répartir.

2 Dans le panneau Aligner, cliquez sur le bouton représentant le type d'alignement ou de répartition souhaité.

Lors de l'alignement et de la répartition de calques sélectionnés, tenez compte des points suivants :

- Une option d'alignement aligne les calques sélectionnés sur le calque se rapprochant le plus du nouvel alignement. Par exemple, dans le cas d'un alignement sur le bord droit, tous les calques sélectionnés s'alignent sur le calque sélectionné qui se trouve le plus à droite.
- Une option de répartition espace de manière régulière les calques sélectionnés entre les calques positionnés aux deux extrémités. Par exemple, dans le cas d'une répartition verticale, les calques sélectionnés sont espacés régulièrement entre les deux calques sélectionnés se trouvant tout en haut et tout en bas, respectivement.
- Lors de la répartition de calques de taille différente, l'espacement des calques risque de ne pas être uniforme. Par exemple, si les calques sont répartis en fonction de leur centre, la distance entre les centres est identique, mais l'espacement de calques de tailles différentes n'est pas le même.
- Les options d'alignement et de répartition ne s'appliquent pas aux calques verrouillés.
- Le panneau Aligner n'a aucun impact sur l'alignement du texte.

Voir aussi

« Sélection de calques » à la page 141

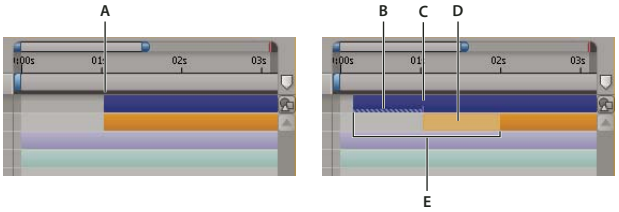
« Utilisation de zones admissibles, de grilles, de repères et de règles » à la page 133

« Alignement et justification du texte » à la page 277

Raccordement, extension ou modification rapide d'un calque

La durée d'un calque démarre à son *point d'entrée* et se termine à son *point de sortie*. La durée est le temps qui s'écoule entre le point d'entrée et le point de sortie ; la bande qui s'étend du point d'entrée au point de sortie est la *bande de durée du calque*.

Raccorder un calque signifie modifier son point d'entrée ou de sortie pour en changer la durée. Lorsque vous raccordez un calque créé à partir d'un métrage source animé, vous modifiez les images du métrage source qui apparaissent dans le calque ; la première image qui s'affiche est placée au point d'entrée et la dernière au point de sortie.



Raccordement d'un calque dans le panneau Montage
***A.** Point d'entrée d'origine **B.** Repère d'instant de calque négatif pour calque d'image fixe **C.** Point d'entrée d'origine **D.** Bande de modification rapide représentant les images exclues pour un calque de métrage animé **E.** Nouveaux points d'entrée*

Lorsque vous utilisez un même métrage comme source de plusieurs calques, vous pouvez raccorder tous les calques de façon distincte afin d'afficher différentes parties de la source. Le raccordement d'un calque ne modifie pas le métrage ou le fichier source d'origine.

Vous pouvez raccorder un calque en modifiant les points d'entrée et de sortie dans les panneaux Calque ou Montage (il est également possible de raccorder un métrage avant de l'utiliser pour créer un calque ; voir la section « Création de calques à partir de métrages » à la page 138).

Les valeurs correspondant au point d'entrée , au point de sortie et à la durée d'un calque sont indiquées en bas du panneau Calque. Si vous souhaitez afficher ces informations pour l'ensemble des calques du panneau Montage, cliquez sur le bouton Entrée/Sortie/Durée/Extension situé en bas à gauche du panneau Montage. La durée, le point d'entrée et le point de sortie du calque sélectionné s'affichent également dans le panneau Info.

Dans le panneau Calque, les points d'entrée et de sortie sont exprimés en repères temporels de calque. Dans le panneau Montage, les points d'entrée et de sortie sont exprimés en repères temporels de composition. La durée est identique dans les deux cas (sauf si le remappage temporel et l'extension temporelle sont activés pour le calque).

Vous pouvez étendre de nombreux types de calque de la durée de votre choix en déplaçant leurs points d'entrée et de sortie. Cela s'applique aux calques remappés, aux calques de forme, aux calques créés à partir d'images fixes, aux calques de caméra, aux calques de lumière et aux calques de texte. Si vous étendez un calque et que certaines valeurs deviennent négatives (en dessous du repère temporel zéro), plusieurs signes dièse apparaissent en bas de la bande du calque pour indiquer les parties du calque situées en zone négative. Cette indication est utile si vous avez appliqué un effet au calque, tel que l'effet Laboratoire de particules, qui calcule ses résultats à partir des repères temporels du calque.

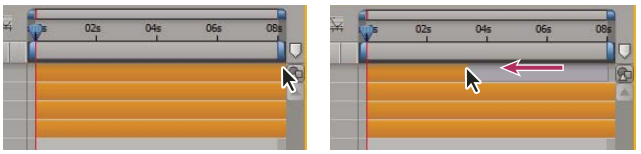
Voir aussi

« Présentation du panneau Montage » à la page 114

« Utilisation du panneau Calque » à la page 138

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Pour raccorder ou étendre des calques dans le panneau Montage



Déplacement du point de sortie sur la bande de durée d'un calque

1 Sélectionnez un ou plusieurs calques dans le panneau Montage.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser l'une des extrémités de la bande de durée du calque.
- Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez placer le point d'entrée ou le point de sortie. Pour définir le point d'entrée sur l'instant courant, appuyez sur les touches Alt + [(Windows) ou Option + [(Mac OS). Pour définir le point de sortie sur l'instant courant, appuyez sur les touches Alt +] (Windows) ou Option +] (Mac OS).

Pour raccorder ou étendre un calque dans le panneau Calque

- Ouvrez le calque dans le panneau Calque et faites glisser l'une des extrémités de la bande de durée du calque.
- Dans le panneau Calque, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où le métrage doit commencer ou se terminer, puis cliquez sur le bouton Entrée ou Sortie pour définir le point d'entrée ou de sortie sur l'instant courant.

Pour modifier rapidement un calque

Après avoir raccordé un calque créé à partir d'un métrage animé, une *bande de modification rapide* apparaît en clair ; cette bande représente les images du métrage que vous excluez de la composition. Ce rectangle clair n'apparaît pas pour un calque raccordé basé sur un métrage fixe. Vous pouvez choisir les images lues au cours d'une durée raccordée en faisant glisser la bande de modification rapide. Cela ne modifie pas les points d'entrée et de sortie du calque.

Déplacer uniquement le point d'entrée ou de sortie d'un calque n'affecte pas les images clés. Déplacer la bande de durée du calque par glissement affecte toutes les images clés. Déplacer la bande de modification rapide par glissement affecte les images clés sélectionnées uniquement.

Le but de la modification rapide est généralement de déplacer certaines images clés avec le métrage source (images clés de masque, par exemple). D'autres images clés ne doivent pas être déplacées dans le temps. Appuyez sur les touches Maj + F2 pour désélectionner les images clés et sélectionner uniquement le calque.

- Faites glisser la bande de modification rapide vers la droite ou la gauche.

Suppression d'une partie de la durée d'un calque

1 Dans le panneau Montage, définissez la zone de travail sur la partie du calque à supprimer : déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où la zone de travail doit commencer et appuyez sur la touche B. Déplacez le repère de temps à l'endroit où la zone de travail doit se terminer, puis appuyez sur la touche N.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez les calques dont vous souhaitez supprimer une section.
- Sélectionnez l'option de verrouillage pour les calques non concernés par l'extraction. Appuyez sur la touche F2 pour désélectionner tous les calques.

Remarque : *si aucun calque n'est sélectionné, l'opération suivante supprime la section de tous les calques déverrouillés.*

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour supprimer la zone et laisser un écart de même durée que la zone supprimée, choisissez Edition > Prélever la zone de travail.
- Pour supprimer la zone, choisissez Edition > Extraire la zone de travail. L'écart est fermé par suppression et raccord.

Voir aussi

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

« Sélection de calques » à la page 141

Positionnement d'un calque dans le temps

La bande de durée du calque offre une représentation visuelle de la durée du calque. Les colonnes Entrée, Sortie et Durée du panneau Montage offre une représentation numérique de la durée du calque.

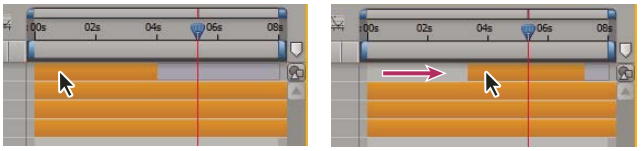
Remarque : *pour sélectionner les colonnes à afficher dans le panneau Montage, choisissez Colonnes dans le menu du panneau ou cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur l'en-tête d'une colonne.*

Ces procédures déplacent l'intégralité du calque dans le temps.

- Pour définir le point d'entrée ou de sortie par des valeurs numériques, cliquez sur la valeur souhaitée dans la colonne Entrée ou Sortie du calque dans le panneau Montage.

- Pour déplacer le point d'entrée ou de sortie à l'instant courant, cliquez sur la valeur souhaitée dans la colonne Entrée ou Sortie du calque du panneau Montage tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour déplacer les points d'entrée des calques sélectionnés au début de la composition, appuyez sur les touches Alt + Origine (Windows) ou Option + Origine (Mac OS).
- Pour déplacer le point de sortie des calques sélectionnés à la fin de la composition, appuyez sur les touches Alt + Fin (Windows) ou Option + Fin (Mac OS).
- Pour reculer les calques sélectionnés d'une image, appuyez sur les touches Alt + Pg. suiv (Windows) ou Option + Pg. suiv (Mac OS). Pour reculer les calques sélectionnés de 10 images, appuyez sur les touches Alt + Maj + Pg. suiv (Windows) ou Option + Maj + Pg. suiv (Mac OS).
- Pour avancer les calques sélectionnés d'une image, appuyez sur les touches Alt + Pg. préc (Windows) ou Option + Pg. préc (Mac OS). Pour avancer les calques sélectionnés de 10 images, appuyez sur les touches Alt + Maj + Pg. préc (Windows) ou Option + Maj + Pg. préc (Mac OS).
- Pour déplacer l'intégralité du calque dans le temps, faites glisser la bande de durée du calque vers la gauche ou la droite. Pour aligner la bande de durée du calque sur des points spécifiques dans le temps (par exemple, des repères ou le début et la fin de la composition), faites glisser tout en appuyant sur la touche Maj.

Remarque : *lorsque vous faites glisser un calque dans le panneau Montage, le panneau Info affiche le nom, la durée, la modification temporelle et les points d'entrée et de sortie du calque.*



Bande de durée avant et après glissement

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

« Sélection de calques » à la page 141

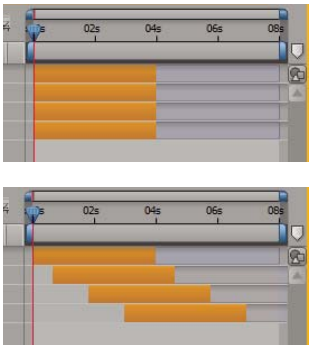
« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

« Raccordement, extension ou modification rapide d'un calque » à la page 144

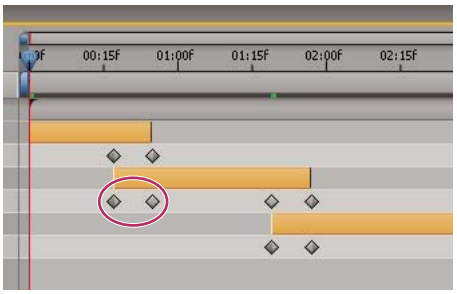
« Présentation du panneau Montage » à la page 114

Agencement séquentiel de calques dans le temps

L'assistant d'image clé Calques de séquence permet de réorganiser automatiquement les calques sous la forme d'une séquence. Lors de l'utilisation de cet assistant, le premier calque sélectionné reste à sa position temporelle initiale, tandis que les autres calques sélectionnés sont repositionnés dans le panneau Montage, conformément à leur ordre de sélection.



Calques sélectionnés dans le panneau Montage (en haut) et calques réorganisés sous forme de séquence avec utilisation de l'assistant d'image clé Calques de séquence (en bas)



En cas de chevauchement des calques, des images clés d'opacité peuvent être définies automatiquement pour créer un fondu enchaîné.

Pour qu'un calque soit inclus dans une séquence, sa durée doit être inférieure à la durée de la composition, de manière à laisser suffisamment de temps pour les autres calques (voir la section « Raccordement, extension ou modification rapide d'un calque » à la page 144).

1 Dans le panneau Montage, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et sélectionnez les calques séquentiellement, en commençant par celui qui doit s'afficher le premier.

2 Choisissez Animation > Assistant d'image clé > Calques de séquence.

3 Dans la boîte de dialogue Calques de séquence, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour disposer les calques bout à bout, laissez l'option Recouvrement désélectionnée.
- Pour que les calques se chevauchent, sélectionnez l'option Recouvrement, entrez la durée de chevauchement requise, puis sélectionnez une transition. Sélectionnez l'option Fondu enchaîné des calques avant et arrière pour utiliser la transparence des calques sélectionnés ; sinon, choisissez l'option Fondu calque avant.
- Pour laisser un espace entre les calques, sélectionnez l'option Recouvrement et entrez une durée négative.

Voir aussi

« Sélection de calques » à la page 141

Copie ou duplication d'un calque

Lorsque vous copiez un calque, vous copiez toutes ses propriétés, y compris les effets, images clés, expressions et masques.

Dupliquer un calque est un moyen rapide de copier et coller un calque à l'aide d'une seule commande. Lorsqu'il s'agit d'un calque avec cache par approche, l'ordre relatif du calque et du cache est préservé.

Si un composant du calque (masque ou image clé, par exemple) est sélectionné lors de la copie, seul ce composant est copié. Avant d'effectuer une copie, appuyez sur les touches Maj + F2 pour désélectionner tous les composants du calque et sélectionner uniquement le calque.

- Pour copier les calques sélectionnés et placer les points d'entrée des copies à l'instant courant, choisissez Edition > Copier et appuyez sur les touches Ctrl + Alt + V (Windows) ou Commande + Option + V (Mac OS).
- Pour copier les calques sélectionnés et placer les copies à la position temporelle des originaux, choisissez Edition > Copier, puis Edition > Coller.

Pour placer les copies au sommet de la pile de calques dans le panneau Montage (et non juste au-dessus des originaux), appuyez sur la touche F2 pour désélectionner les originaux avant de coller les copies.

- Pour dupliquer les calques sélectionnés, choisissez Edition > Dupliquer ou appuyez sur les touches Ctrl + D (Windows) ou Commande + D (Mac OS).

Voir aussi

« Copie et collage d'images clés » à la page 191

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Scission d'un calque

Dans le panneau Montage, vous pouvez scinder un calque à n'importe quel endroit, de manière à créer deux calques indépendants. Cette méthode est plus rapide que la duplication et le raccordement d'un calque, par exemple lorsque vous devez modifier l'ordre d'empilement d'un calque au sein d'une composition.

Remarque : *sélectionnez Créer des calques scindés au-dessus du calque original pour que les nouveaux calques scindés apparaissent au-dessus du calque d'origine dans le panneau Montage (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)). Désélectionnez cette option pour qu'ils apparaissent en dessous.*

1 Sélectionnez un ou plusieurs calques.

2 Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez scinder les calques.

3 Choisissez Edition > Scinder le calque.

Lorsque vous scindez un calque, les deux calques obtenus contiennent toutes les images clés du calque d'origine, à leur position d'origine. L'ordre des caches par approche appliqués au calque demeure inchangé, au-dessus du calque.

Une fois un calque scindé, la durée du calque d'origine se termine à l'instant de scission, et le nouveau calque démarre à ce même instant.

Si aucun calque n'est sélectionné lorsque vous choisissez Edition > Scinder le calque, tous les calques sont scindés à l'instant courant.

Voir aussi

« Modification de l'ordre d'empilement des calques sélectionnés » à la page 142

« Sélection de calques » à la page 141

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Options d'orientation automatique

Les options d'orientation automatique de chaque calque (Calque > Géométrie > Orientation automatique) indiquent dans quelle mesure leur orientation dépend des trajectoires, des points ciblés et des caméras.

Désactivée Le calque pivote librement, indépendamment de la trajectoire, du point ciblé ou des autres calques.

Orienter sur le chemin Le calque est placé dans la direction de la trajectoire. Vous pouvez utiliser cette option pour reproduire, avec une caméra, la perspective d'un conducteur qui regarde la route devant lui.

Orienter vers la caméra Le calque est toujours placé face à la caméra active. Cette option est disponible pour les calques 3D. Elle n'est pas disponible pour les caméras, les lumières et les calques 2D.

Orienter vers le point ciblé La caméra et la lumière sont toujours orientées vers le point ciblé. Cette option est uniquement disponible pour les calques de caméras et de lumières.

Remarque : *si vous spécifiez une option d'orientation automatique, puis que vous modifiez les propriétés d'orientation ou de rotation X, Y ou Z du calque, son orientation est décalée de la même valeur. Par exemple, vous pouvez activer l'option Orienter sur le chemin d'une caméra, puis faire pivoter la caméra de 90 degrés vers la droite pour représenter la perspective d'un passager qui regarde par la fenêtre d'une voiture pendant qu'elle avance.*

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

« Utilisation des trajectoires » à la page 196

Gestion des calques

Affichage et modification des informations sur un calque

- Pour changer le nom d'un calque ou d'un groupe de propriétés, sélectionnez-le dans le panneau Montage et appuyez sur la touche Entrée du clavier (Windows) ou Retour (Mac OS).
- Pour afficher alternativement le nom du métrage source d'un calque sélectionné et celui du calque dans le panneau Montage, cliquez sur l'en-tête de la colonne Nom des calques/Nom des sources du panneau Montage.
- Pour afficher le nom du fichier de métrage source d'un calque donné dans le panneau Info, appuyez sur les touches Ctrl + Alt + E (Windows) ou Commande + Option + E (Mac OS).
- Pour connaître le métrage source d'un calque, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS) sur le calque, dans le panneau Montage, et sélectionnez la commande Afficher la source des calques du projet.

Le métrage source est sélectionné dans le panneau Projet.

Voir aussi

« Sélection de calques » à la page 141

« Utilisation des métrages » à la page 66

« Présentation du panneau Montage » à la page 114

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Options de calques et colonnes du panneau Montage

Les options de calques, qui sont classées par colonne dans le panneau Montage, définissent la plupart des caractéristiques des calques. Par défaut, la colonne Fonctions A/V apparaît à gauche du nom du calque et les colonnes Options et Modes (Modes de fusion) à droite. Vous pouvez cependant afficher les colonnes dans un ordre différent (voir la section « Utilisation des colonnes » à la page 18).

Pour afficher ou masquer des colonnes dans le panneau Montage, cliquez sur le bouton Options de calque, Modes de fusion ou Entrée/Sortie/Durée/Extension en bas à gauche du panneau Montage. Appuyez sur les touches Maj + F4 pour afficher ou masquer la colonne Parent. Appuyez sur la touche F4 pour basculer entre les colonnes Options et Modes.

Le résultat de certains paramètres d'options de calque dépend des paramètres des options de composition, qui se trouvent en haut à droite de la liste de calques dans le panneau Montage.

Pour modifier rapidement le paramétrage d'une option pour plusieurs calques, cliquez sur le bouton d'option d'un calque, puis faites-le glisser vers le bas ou vers le haut de cette colonne pour les calques adjacents.

Options de la colonne Fonctions A/V

Vidéo Active ou désactive les éléments visuels du calque (voir la section « Masquage d'un calque lors de la prévisualisation et du rendu final » à la page 151).

Audio Active ou désactive le son du calque.

Solo Affiche le calque actif dans les prévisualisations et les rendus, ignore les calques pour lesquels cette option est désactivée (voir la section « Isolation d'un calque » à la page 152).

Verrouiller Verrouille le contenu du calque, empêchant ainsi toute modification (voir la section « Verrouillage ou déverrouillage d'un calque » à la page 152).

Options de la colonne Options

Discret Masque le calque actif lorsque l'option Masquer calques discrets est sélectionnée (voir la section « Affichage et masquage des calques dans le panneau Montage » à la page 153).

Condenser transform./Pixellisation Condense les transformations si le calque est une précomposition ; pixellise en continu si le calque est un calque de forme, un calque de texte ou qu'il contient un fichier de graphiques vectoriels (fichier Adobe Illustrator, par exemple) en tant que métrage source. Lorsque cette option est sélectionnée pour un calque contenant un fichier de graphiques vectoriels, After Effects repixellise le calque pour chaque image, ce qui améliore la qualité de l'image, mais ralentit la prévisualisation et le rendu (voir les sections « Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119 et « Pixellisation en continu d'un calque contenant des images vectorielles » à la page 153).

Qualité Permet de passer de l'option Optimale à l'option Ebauche pour sélectionner la qualité de rendu du calque, y compris le rendu à l'écran des prévisualisations (voir la section « Qualité d'image d'un calque » à la page 153).

Effet Sélectionnez cette option pour obtenir un rendu avec effets. L'option n'a aucune incidence sur le paramétrage de chaque effet au niveau du calque (voir la section « Suppression ou désactivation d'effets et d'animations prédéfinies » à la page 340).

Interpolation d'images Définit l'option d'interpolation d'images sur l'un des trois états suivants : Fusion d'images, Déplacement des pixels, ou désactivée. Si l'option d'activation de l'interpolation n'est pas sélectionnée, le paramètre d'interpolation du calque n'a aucune raison d'être défini (voir la section « Application de l'interpolation d'images à un calque » à la page 223).

Flou directionnel Active ou désactive le flou directionnel du calque. Si l'option Activer le flou directionnel n'est pas sélectionnée, le paramètre de flou directionnel du calque n'a aucune raison d'être défini (voir la section « Utilisation du flou directionnel » à la page 199).

Calque d'effets Identifie le calque en tant que calque d'effets (voir la section « Création d'un calque d'effets » à la page 140).

Calque 3D Identifie le calque en tant que calque 3D. Si le calque est un calque 3D qui comprend des sous-calques 3D (calque de texte avec propriétés 3D par caractère, par exemple), l'icône de l'option est la suivante : (voir la section « A propos des calques 3D » à la page 172).

Voir aussi

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

Masquage d'un calque lors de la prévisualisation et du rendu final

- Si vous voulez exclure un calque du rendu (lors de la prévisualisation et du rendu final), désélectionnez l'option Vidéo du calque.
- Pour sélectionner l'option Vidéo pour tous les calques, choisissez Calque > Options > Afficher toutes les vidéos.
- Pour désélectionner l'option Vidéo pour tous les calques sauf les calques sélectionnés, choisissez Calque > Options > Masquer les autres vidéos.

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

Isolation d'un calque

Pour animer, prévisualiser ou effectuer le rendu de calques, vous pouvez les séparer des autres calques en les *isolant*. L'isolation exclut du rendu tous les autres calques du même type (à la fois lors de la prévisualisation dans le panneau Composition et du rendu final). Par exemple, lorsque vous isolez un calque vidéo, l'opération n'affecte pas les calques de lumière ou audio. Ainsi, ces derniers s'affichent lorsque vous prévisualisez la composition, ou lorsque vous en effectuez le rendu. En revanche, les autres calques vidéo ne sont pas visibles.

- Pour isoler un ou plusieurs calques, sélectionnez-les dans le panneau Montage et cliquez sur l'icône Solo à gauche du nom des calques.
- Pour isoler un seul calque, cliquez sur l'icône Solo (à gauche du nom) tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

L'option Vidéo des autres calques apparaît en grisé lorsqu'un calque est isolé. Les autres calques ne sont donc pas visibles.

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

Verrouillage ou déverrouillage d'un calque

L'option de verrouillage empêche la modification accidentelle des calques. Lorsqu'un calque est verrouillé, il n'est pas possible de le sélectionner dans les panneaux Composition et Montage. Si vous tentez de sélectionner ou de modifier un calque verrouillé, ce dernier s'illumine dans le panneau Montage.

Lorsqu'un calque est verrouillé, l'icône de verrouillage s'affiche dans la colonne Fonctions A/V qui, par défaut, se trouve à gauche du nom de calque dans le panneau Montage.

- Pour verrouiller ou déverrouiller un calque, cliquez sur l'option Verrouiller du calque dans le panneau Montage.
- Pour déverrouiller tous les calques de la composition active, choisissez Calque > Options > Déverrouiller tous les calques.

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

Utilisation des couleurs de libellés

Dans les panneaux Projet et Montage, vous pouvez utiliser des libellés (bandes de couleur de la colonne Libellé) pour classer et gérer les métrages et les calques. Les différentes couleurs indiquent, par défaut, différents types de métrages. Vous pouvez modifier à votre guise la correspondance entre les couleurs et les catégories. Les poignées de calque et les trajectoires des panneaux Composition et Calque affichent la couleur de libellé du calque.

- Pour sélectionner tous les calques utilisant la même couleur de libellé, sélectionnez un calque de cette couleur, puis choisissez Edition > Libellé > Sélectionner un groupe de libellés.
- Pour modifier la couleur de libellé d'un calque, cliquez sur le libellé dans le panneau Montage et sélectionnez une couleur.
- Pour modifier la couleur de libellé de tous les calques utilisant la même couleur, sélectionnez l'un des calques du groupe, choisissez Edition > Libellé > Sélectionner un groupe de libellés, puis choisissez Edition > Libellé > *[nom de couleur]*.
- Pour modifier la couleur par défaut des libellés, choisissez Edition > Préférences > Couleurs des libellés (Windows), ou After Effects > Préférences > Couleurs des libellés (Mac OS).
- Pour modifier les associations par défaut entre la couleur de libellé et le type de source, sélectionnez Edition >Préférences > Valeurs par défaut des libellés (Windows) ou After Effects > Préférences > Valeurs par défaut des libellés (Mac OS).

Voir aussi

« Sélection d'une couleur ou modification d'un dégradé » à la page 233

Affichage et masquage des calques dans le panneau Montage

Vous pouvez rendre un calque *discret*, puis utiliser le bouton Masquer calques discrets situé en haut du panneau Montage pour masquer tous les calques discrets répertoriés dans la liste de calques de ce panneau. L'utilisation de calques discrets permet de disposer de plus d'espace dans le panneau Montage, ce qui facilite l'affichage des calques et des propriétés de calques à modifier.

Dans la colonne Fonctions, une icône indique si le calque est discret ou affiché .

Vous pouvez effectuer le rendu des calques discrets (lors des prévisualisations et du rendu final). Pour masquer des calques lors des prévisualisations ou du rendu final, utilisez l'option Vidéo ou transformez le calque en calque repère.

- Pour passer de l'état discret à l'état affiché d'un calque, cliquez sur le bouton d'option Discret du calque, ou sélectionnez le calque dans le panneau Montage et choisissez Calque > Options > Cacher.
- Pour permuter entre le masquage et l'affichage de tous les calques discrets, cliquez sur le bouton Masquer calques discrets situé en haut du panneau Montage pour sélectionner ou désélectionner cette option, ou choisissez la commande Masquer calques discrets dans le menu de ce panneau.

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

Qualité d'image d'un calque

La qualité du calque détermine la précision du rendu et a une incidence sur la précision d'autres calculs liés au calque (suivi de mouvement, par exemple) et l'utilisation du calque en tant que calque de paramètres pour un effet complexe.

L'option Créer les nouveaux calques en qualité optimale définit la qualité par défaut des nouveaux calques (dans les préférences générales).

Les calques dupliqués ou scindés conservent le paramètre de qualité du calque d'origine.

Pour passer de la qualité Optimale à la qualité Ebauche, cliquez sur le bouton d'option Qualité dans le panneau Montage. Pour choisir l'une des trois options, sélectionnez Calque > Qualité :

Optimale Lors de l'affichage et du rendu d'un calque, l'application utilise diverses options de positionnement des sous-pixels, de lissage, d'ombrage 3D et effectue un calcul complet des effets appliqués, le cas échéant. L'option Optimale ralentit le rendu au maximum, à la fois pour les prévisualisations et le résultat final.

Ebauche Le calque s'affiche tel que vous le voyez, avec une qualité brouillon. Aucune option de lissage ni de positionnement des sous-pixels n'est utilisée lors de l'affichage et du rendu avec une qualité Ebauche, et le calcul de certains effets est approximatif. Cette qualité est surtout utile lors d'opérations courantes ou avec des calques vidéo (pour éviter d'obtenir un flou lors de l'ajustement d'une composition à un métrage vidéo brut).

Image filaire Le calque s'affiche sous la forme d'un cadre sans contenu. Les images filaires du calque sont affichées et rendues plus rapidement que les calques rendus avec le paramètre Optimale ou Ebauche.

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

« Modes de prévisualisation » à la page 128

Pixellisation en continu d'un calque contenant des images vectorielles

Lorsque vous importez des images vectorielles, After Effects les pixellise automatiquement. Toutefois, si vous souhaitez redimensionner un calque contenant des images vectorielles à une échelle supérieure à 100 %, vous devez alors pixelliser le calque en continu pour conserver la qualité de l'image. Vous pouvez pixelliser en continu les images vectorielles dans des

calques provenant des fichiers Illustrator, Flash SWF, EPS et PDF. La pixellisation en continu permet à After Effects de pixelliser le fichier selon les besoins en fonction de la transformation de chaque image. Un calque pixellisé en continu donne généralement un résultat de haute qualité, mais son rendu risque d'être plus lent.

Les calques de forme et de texte sont toujours pixellisés en continu.

Lorsque vous appliquez un effet à un calque pixellisé en continu, vous n'obtenez pas nécessairement les mêmes résultats que lorsque le calque n'est pas pixellisé en continu. Cette différence est due à l'ordre par défaut dans lequel le rendu des modifications des calques s'effectue. L'ordre de rendu par défaut d'un calque non pixellisé en continu indique d'abord les masques, puis les effets et enfin les transformations. En revanche, celui d'un calque pixellisé en continu présente les masques, suivis des transformations, puis des effets.

Si vous affichez et effectuez le rendu d'une composition en qualité Optimale, After Effects *lisse* les images vectorielles, que vous activiez ou non la fonction de pixellisation en continu.

Vous ne pouvez pas ouvrir de calque pixellisé en continu, ni interagir avec ce calque, dans un panneau Calque. Autrement dit, vous ne pouvez pas dessiner directement sur un calque pixellisé en continu. Il est néanmoins possible d'appliquer l'effet Peinture et de copier et coller les tracés de peinture d'autres calques.

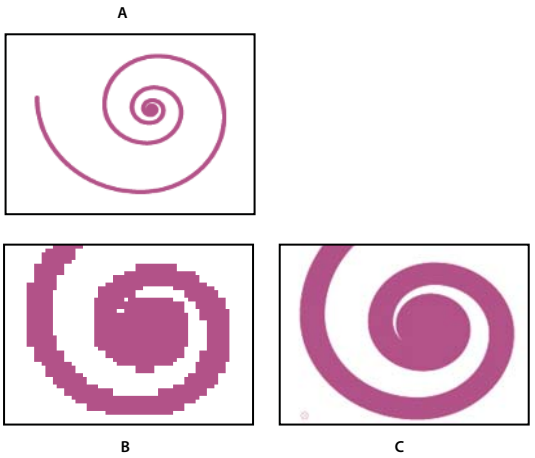


Image d'un fichier Illustrator importé
***A.** Original **B.** Agrandissement avec l'option de pixellisation en continu désactivée **C.** Agrandissement avec l'option de pixellisation en continu activée*

❖ Dans le panneau Montage, cliquez sur l'option Pixellisation du calque , qui correspond à l'option Condenser les transformations de compositions imbriquées.

Voir aussi

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

« Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119

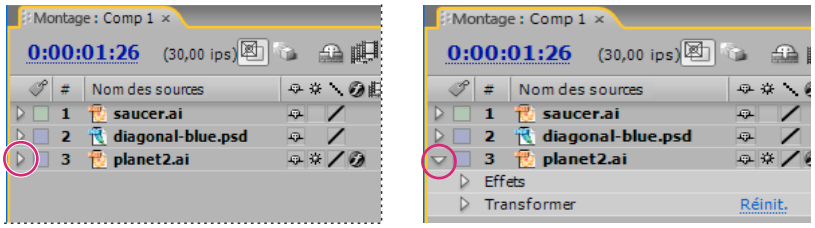
Modification des propriétés d'un calque

Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage

Chaque calque dispose de *propriétés*. Bon nombre d'entre elles peuvent être modifiées et animées. Le groupe de propriétés le plus simple est le groupe Géométrie, qui est associé à chaque calque. Les propriétés Position et Opacité en font partie. Lorsque vous ajoutez certains éléments à un calque (ajout de masques ou d'effets, conversion du calque en calque 3D, etc.), le calque est doté de propriétés supplémentaires, réunies dans les groupes de propriétés.

Toutes les propriétés de calque sont *temporelles*, c'est-à-dire qu'elles peuvent modifier le calque dans le temps. Certaines propriétés de calque, telles que la propriété Position, sont également *spatiales*, c'est-à-dire qu'elles peuvent déplacer le calque dans l'espace composition.

Vous pouvez développer la liste de calques de manière à afficher les propriétés et à les modifier.



Comparaison entre un groupe de propriétés réduit (gauche) et un groupe de propriétés développé (droite) dans la liste des calques

Les propriétés du groupe Effets (*propriétés d'effet*) sont également des propriétés de calque. Beaucoup de propriétés d'effet peuvent également être modifiées dans le panneau Effets.

Voir aussi

« Utilisation des effets via le panneau Effets » à la page 339

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

« Raccourcis relatifs aux calques » à la page 612

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Pour afficher et masquer les propriétés dans le panneau Montage

- Pour développer ou réduire un groupe, cliquez sur le triangle situé à gauche du nom du calque ou du nom du groupe de propriétés.
- Pour développer ou réduire un groupe et ses enfants, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le triangle.
- Pour développer ou réduire tous les groupes, sélectionnez le calque et appuyez sur les touches Ctrl + ~ (tilde) (Windows) ou Commande + ~ (tilde) (Mac OS).
- Pour afficher une propriété d'effet dans le panneau Montage, cliquez deux fois sur le nom de la propriété dans le panneau Effets.
- Pour masquer une propriété ou un groupe de propriétés, maintenez les touches Alt + Maj (Windows) ou Option + Maj (Mac OS) enfoncées et cliquez sur le nom de la propriété ou du groupe dans le panneau Montage.
- Pour afficher uniquement les propriétés ou les groupes de propriétés sélectionnés dans le panneau Montage, appuyez sur SS au clavier.

Remarque : *cette option est particulièrement utile lorsque vous utilisez les tracés de peinture. Sélectionnez le tracé dans le panneau Calque et appuyez sur SS au clavier pour ouvrir le groupe de propriétés de ce tracé dans le panneau Montage.*

- Pour afficher uniquement une propriété ou un groupe de propriétés spécifique, appuyez sur la ou les touches de raccourci correspondantes.
- Pour ajouter une propriété ou un groupe de propriétés affichées dans le panneau Montage, appuyez sur la touche Maj et la touche de raccourci de la propriété ou du groupe de propriétés.
- Pour afficher uniquement les propriétés dont la valeur par défaut a été modifiée, appuyez sur **UU** au clavier ou choisissez Animation > Afficher les propriétés modifiées.
- Pour afficher uniquement les propriétés ayant des images clés ou des expressions, appuyez sur la touche **U** ou choisissez Animation > Afficher les propriétés d'animation.

Remarque : *les commandes U et UU sont très utiles pour comprendre le fonctionnement des animations prédéfinies, des modèles de projet ou autres éléments animés puisqu'elles isolent les propriétés modifiées par le créateur de ces éléments.*

Pour sélectionner une propriété ou un groupe de propriétés dans le panneau Montage

- Pour sélectionner une propriété ou un groupe de propriétés (avec toutes les valeurs, images clés et expressions), cliquez sur son nom dans la liste des calques du panneau Montage.

Pour copier ou dupliquer une propriété ou un groupe de propriétés du panneau Montage

- Pour copier des propriétés d'un calque ou d'un groupe de propriétés vers un autre, sélectionnez le calque, la propriété ou le groupe de propriétés, appuyez sur les touches Ctrl + C (Windows) ou Commande + C (Mac OS), sélectionnez le calque, la propriété ou le groupe de propriétés cible et appuyez sur les touches Ctrl + V (Windows) ou Commande + V (Mac OS).
- Pour dupliquer un groupe de propriétés, sélectionnez le groupe et appuyez sur les touches Ctrl + D (Windows) ou Command + D (Mac OS).

Seuls certains groupes de propriétés peuvent être dupliqués (formes, masques et effets, par exemple). Les groupes de propriétés de niveau supérieur (contenu, masques, effets et transformations, par exemple) ne peuvent être dupliqués. Si vous essayez de dupliquer un groupe de propriétés de niveau supérieur, le calque entier est dupliqué.

Définition d'une valeur de propriété

Si plusieurs calques sont sélectionnés et que vous modifiez la propriété d'un des calques, le changement s'opère au niveau de chacun des calques sélectionnés. Certaines options de propriétés telles que les curseurs, les options d'angles, etc. sont uniquement disponibles dans le panneau Effets.

Pour modifier les unités d'une propriété, cliquez sur la valeur soulignée avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS), sélectionnez Modifier la valeur et faites votre choix dans le menu Unités. Les unités disponibles varient selon les types de propriétés. Les unités de certaines propriétés ne peuvent pas être modifiées.

- Placez le pointeur sur la valeur soulignée, puis faites-le glisser vers la gauche ou la droite.
- Cliquez sur la valeur soulignée, entrez une nouvelle valeur et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

Remarque : *vous pouvez utiliser des expressions arithmétiques simples en guise de valeurs de propriétés et autres entrées numériques. Vous pouvez, par exemple, entrer **2*3** au lieu de **6**, **4/2** au lieu de **2** et **2e2** au lieu de **200**.*

- Cliquez sur la valeur soulignée avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS), puis choisissez la commande Modifier la valeur.
- Faites glisser le curseur de l'option vers la gauche ou vers la droite.
- Cliquez sur un point dans la commande Angle ou faites glisser la ligne.

Remarque : *une fois que vous avez cliqué dans la commande Angle, vous pouvez déplacer le curseur en dehors de cette dernière pour plus de précision.*

- Pour augmenter ou diminuer la valeur d'une propriété d'1 unité, cliquez sur la valeur soulignée et appuyez sur la touche Flèche haut ou Flèche bas. Pour l'augmenter ou la diminuer de 10 unités, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche Flèche haut ou Flèche bas. Pour l'augmenter ou la diminuer de 0,1 unité, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac Os) enfoncée tout en appuyant sur la touche Flèche Haut ou Flèche Bas.
- Pour rétablir les valeurs par défaut des propriétés d'un groupe de propriétés, cliquez sur le bouton de réinitialisation situé en regard du nom du groupe. Si la propriété comporte des images clés, une image clé est ajoutée à l'instant courant avec la valeur par défaut.

Voir aussi

« Utilisation des effets via le panneau Effets » à la page 339

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Utilisation des points d'ancrage de calque

Les transformations, telles que la rotation et le redimensionnement, ont lieu autour du point d'ancrage du calque (également appelé *point de transformation* ou *centre de transformation*). Par défaut, le point d'ancrage de la plupart des calques se trouve au centre du calque.

Pour effectuer un déplacement sur une grande image, le moyen le plus simple est d'animer les propriétés Point d'ancrage et Echelle.



Point d'ancrage au centre du calque de texte (gauche) et point d'ancrage placé à l'extrémité du calque de texte (droite)



Lorsque vous déplacez le point d'ancrage à l'aide de l'outil Déplacement arrière dans le panneau Composition (gauche), After Effects prend automatiquement en compte le déplacement de manière à ce que le calque conserve sa position dans l'image de la composition (droite).

Remarque : *si le point d'ancrage n'apparaît pas dans le panneau Calque, sélectionnez l'option Chemin du point d'ancrage dans le menu Afficher en bas à droite du panneau Calque.*

Voir aussi

« Utilisation du panneau Calque » à la page 138

« Sélection et disposition de calques » à la page 141

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Pour déplacer le point d'ancrage d'un calque

- Faites glisser le point d'ancrage à l'aide de l'outil Sélection dans le panneau Calque.

Remarque : *certains types de calques (calques de texte, de forme, etc.) ne peuvent pas être ouverts dans le panneau Calque.*

- Pour déplacer le point d'ancrage d'un calque de 1 pixel, choisissez l'option Chemin du point d'ancrage dans le menu Afficher en bas à droite du panneau Calque et appuyez sur une touche Flèche. Pour le déplacer de 10 pixels, appuyez sur une flèche et la touche Maj simultanément. La mesure des pixels se fait selon l'échelle d'agrandissement actuelle, dans le panneau Calque.
- Pour déplacer le point d'ancrage d'un calque dans le panneau Composition sans déplacer le calque, sélectionnez le calque et utilisez l'outil Déplacement arrière pour faire glisser le point d'ancrage.

Remarque : *lorsque vous déplacez le point d'ancrage avec l'outil Déplacement arrière, les valeurs Position et Point d'ancrage sont modifiées et le calque reste à la place qu'il occupait dans la composition avant le déplacement du point d'ancrage. Pour modifier uniquement la valeur Point d'ancrage, faites-le glisser avec l'outil Déplacement arrière en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.*

Pour réinitialiser le point d'ancrage d'un calque

- Pour rétablir l'emplacement initial du point d'ancrage dans le calque, cliquez deux fois sur l'outil Déplacement arrière du panneau Outils.
- Pour rétablir l'emplacement initial du point d'ancrage dans le calque, cliquez deux fois sur l'outil Déplacement arrière tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Le calque se fixe au centre de la composition.

Mise à l'échelle d'un calque

Comme pour les autres transformations, la mise à l'échelle se fait autour du point d'ancrage. La mise à l'échelle d'un calque peut dépasser le cadre de la composition.

- Pour effectuer une mise à l'échelle proportionnelle d'un calque dans le panneau Composition, faites glisser une des poignées de ce calque tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour effectuer une mise à l'échelle libre d'un calque dans le panneau Composition, faites glisser une des poignées de ce calque.
- Pour effectuer une mise à l'échelle dans une seule dimension dans le panneau Composition, faites glisser une poignée latérale du calque.
- Pour augmenter ou diminuer l'échelle d'un calque sélectionné de 1 %, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et appuyez sur + ou – sur le pavé numérique.
- Pour augmenter ou diminuer l'échelle d'un calque sélectionné de 10 %, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et appuyez sur + ou – sur le pavé numérique.
- Pour mettre à l'échelle et centrer les calques sélectionnés afin de les adapter à la composition, choisissez Calque > Géométrie > Ajuster à la composition.
- Pour mettre à l'échelle et centrer les calques sélectionnés afin de les adapter à la hauteur et à la largeur de la composition, tout en préservant le format du calque, choisissez Calque > Géométrie > Ajuster à la largeur de la composition (ou Ajuster à la hauteur de la composition).
- Pour redimensionner un calque proportionnellement dans le panneau Montage, sélectionnez ce calque, appuyez sur la touche S pour afficher la propriété Echelle, cliquez sur le bouton d'ajustement des proportions situé à gauche des valeurs d'échelle et saisissez une nouvelle valeur pour l'échelle x, y ou z.

Cliquez sur le bouton d'ajustement des proportions en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée afin de l'activer et de faire correspondre la hauteur et la largeur.

Voir aussi

« Affichage ou masquage des contrôles du calque dans le panneau Composition » à la page 131

« Sélection et disposition de calques » à la page 141

« Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Basculement d'un calque

Le calque bascule autour de son point d'ancrage. Par conséquent, lorsque vous éloignez le point d'ancrage du centre du calque, le calque risque de bouger lorsque vous le renversez.

1 Sélectionnez un ou plusieurs calques.

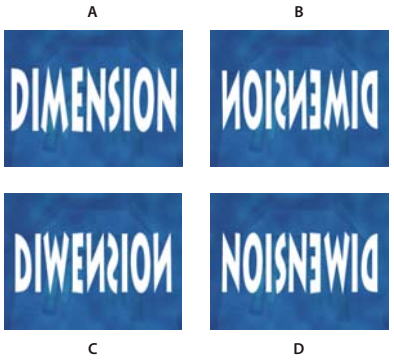
2 Appuyez sur S pour afficher la propriété Echelle.

3 Cliquez sur la valeur soulignée Echelle avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS), puis choisissez la commande Modifier la valeur dans le menu contextuel qui s'affiche.

4 Dans la boîte de dialogue Echelle, choisissez l'option Sans dans le menu contextuel Préserver.

5 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour obtenir un basculement horizontal, entrez une valeur négative dans le champ Largeur.
- Pour obtenir un basculement vertical, entrez une valeur négative dans le champ Hauteur.



Basculement d'un calque à l'aide de valeurs Largeur et Hauteur différentes
***A.** Largeur 100, Hauteur 100 **B.** Largeur -100, Hauteur 100 **C.** Largeur 100, Hauteur -100 **D.** Largeur -100, Hauteur -100*

Pour basculer un calque par glissement dans le panneau Composition, faites glisser une poignée de calque sur le point d'ancrage du calque (voir la section « Affichage ou masquage des contrôles du calque dans le panneau Composition » à la page 131).

Voir aussi

« Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157

« Sélection et disposition de calques » à la page 141

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Rotation d'un calque 2D

Comme pour les autres transformations, la rotation se fait autour du point d'ancrage.

Dans le panneau Montage, pour afficher la valeur de la propriété Rotation des calques sélectionnés, appuyez sur la touche R. La première partie de la valeur correspond au nombre de rotations complètes et la deuxième aux fractions de rotation, en degrés.

Pour plus de détails sur la rotation des calques 3D, voir la section « Rotation ou orientation d'un calque 3D » à la page 175.

- Pour faire pivoter un calque en le faisant glisser dans le panneau Composition, utilisez l'outil Rotation . Pour que la rotation se fasse par incréments de 45 degrés, maintenez la touche Maj enfoncée tandis que vous faites glisser l'outil.
- Pour faire pivoter les calques sélectionnés de 1 degré, appuyez sur les signes plus (+) ou moins (-) du pavé numérique.
- Pour faire pivoter les calques sélectionnés de 10 degrés, appuyez sur les signes plus (+) ou moins (-) du pavé numérique tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Voir aussi

« Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157

« Sélection et disposition de calques » à la page 141

« Raccourcis permettant la modification des propriétés » à la page 615

Réglage des niveaux de volume

Lorsque vous utilisez un métrage contenant une séquence audio, le niveau audio de lecture est de 0 db par défaut, ce qui signifie que le niveau n'est pas réglé dans After Effects. Un niveau (en décibels) positif augmente le volume, tandis qu'un volume négatif le réduit.

Remarque : *cliquer deux fois sur une image clé de niveaux audio permet d'activer le panneau Audio.*

Le compteur UV du panneau Audio affiche la plage de volume de la séquence audio durant la lecture. Les rectangles rouges affichés en haut du compteur représentent le volume maximal du système.

Pour paramétrer plus précisément les niveaux audio en faisant glisser les curseurs, agrandissez le panneau Audio.

❖ Dans le panneau Audio, ajustez le volume de l'une des manières suivantes :

- Pour définir simultanément le niveau des canaux droit et gauche, faites glisser le curseur central vers le haut ou vers le bas.
- Pour définir le niveau du canal gauche, faites glisser le curseur gauche vers le haut ou vers le bas, ou entrez une nouvelle valeur dans le champ correspondant, au bas du curseur gauche.
- Pour définir le niveau du canal droit, faites glisser le curseur droit vers le haut ou vers le bas, ou entrez une nouvelle valeur dans le champ correspondant, au bas du curseur droit.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Utilisation des calques parents et enfants

Pour synchroniser les modifications de plusieurs calques en assignant les modifications d'un calque à un autre calque, vous pouvez les *apparenter*. Lorsqu'un calque est désigné en tant que parent d'un autre calque, ce dernier est appelé *calque enfant*. Après l'assignation d'un parent, les propriétés de transformation du calque enfant sont relatives au calque parent et non plus à la composition. Si, par exemple, vous déplacez un calque parent de 5 pixels à droite de sa position initiale, le calque enfant est également déplacé de 5 pixels à droite de sa position d'origine.

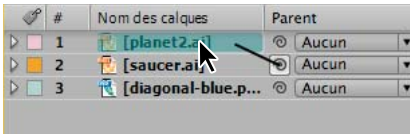
Hormis l'opacité, cette opération s'applique à toutes les propriétés de transformation.

Un calque peut avoir un seul parent, mais il peut être le parent d'un nombre illimité de calques dans une même composition.

Vous pouvez animer les calques enfants indépendamment des calques parents, ou encore créer des liens de parenté à l'aide d'objets nuls, qui sont des calques masqués.

Il n'est pas possible d'animer l'assignation ou la suppression de la désignation d'un parent. En d'autres termes, vous ne pouvez pas désigner un calque en tant que parent à un point dans le temps, puis le désigner en tant que calque standard à un autre point dans le temps.

Lorsque vous créez un lien de parenté entre des calques, vous pouvez choisir d'assigner à l'enfant les valeurs des propriétés de transformation du parent ou de préserver les siennes. Si vous décidez de lui assigner les valeurs des propriétés de transformation du parent, le calque enfant *saute* pour atteindre la position du parent. Si vous décidez de préserver ses propres propriétés de transformation, l'enfant reste à sa place. Dans les deux cas, toutes les modifications ultérieures apportées aux valeurs des propriétés de transformation du parent sont appliquées à l'enfant. De même, vous pouvez choisir de faire *sauter* l'enfant lorsque le lien de parenté est supprimé.



Déplacement de l'icône de sélection dans le panneau Montage pour désigner le calque de la planète en tant que parent du calque du vaisseau spatial

Remarque : *pour afficher ou masquer la colonne Parent dans le panneau Montage, choisissez Colonnes > Parent dans le menu du panneau Montage.*

- Pour apparenter un calque, dans la colonne Parent, faites glisser l'icône de sélection du calque désigné comme calque enfant vers le calque désigné comme calque parent.
- Pour apparenter un calque, dans la colonne Parent, cliquez sur le menu du calque désigné comme calque enfant et choisissez un nom de calque parent dans le menu.
- Pour supprimer un parent d'un calque, dans la colonne Parent, cliquez sur le menu du calque dont vous voulez supprimer le parent, puis choisissez l'option Aucun.
- Pour sélectionner tous les calques enfants d'un calque parent sélectionné, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle (Mac OS) enfoncée sur le calque dans le panneau Composition ou Montage, puis choisissez la commande Sélectionner les enfants.
- Pour faire sauter un calque enfant lors de l'assignation ou de la suppression d'un parent, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tandis que vous assignez ou supprimez le parent.

Voir aussi

« Utilisation des colonnes » à la page 18

Création d'un objet nul

Pour assigner un calque parent et faire en sorte que cet élément reste invisible dans votre projet, utilisez un *objet nul*. Un objet nul est un calque qui a les mêmes propriétés qu'un calque visible. Il peut donc être le parent de n'importe quel calque de la composition. Il est défini et animé comme n'importe quel autre calque. Les paramètres d'un objet nul sont modifiés à l'aide des mêmes options que celles d'un calque de couleur unie (Calque > Paramètres du solide).

Il est possible d'appliquer des effets Options pour expressions à un objet nul, et d'utiliser ensuite cet objet comme calque de paramètres pour les effets et animations d'autres calques.

Une composition peut comporter autant d'objets nuls que nécessaire. Un objet nul est visible dans les panneaux Composition et Calque uniquement. Dans le panneau Composition, il s'affiche sous la forme d'une silhouette rectangulaire dotée de poignées de calque. Les effets appliqués aux objets nuls ne sont pas visibles.

❖ Sélectionnez le panneau Montage ou Composition et choisissez Calque > Créer > Objet nul.

Remarque : *le point d'ancrage d'un nouveau calque d'objet nul s'affiche dans l'angle supérieur gauche du calque, et le calque est ancré au centre de la composition, à son point d'ancrage. Modifiez le point d'ancrage comme pour n'importe quel autre calque.*

Voir aussi

« Utilisation des effets Options pour expressions » à la page 530

« Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157

Utilisation des calques repères

Pour vous aider à positionner et modifier des éléments, vous pouvez créer des *calques repères* à partir des calques existants et les utiliser comme référence dans le panneau Composition. Par exemple, vous pouvez utiliser des calques repères comme référence visuelle, pour la synchronisation audio, comme référence de code temporel ou pour stocker des commentaires personnels.

Une icône de calque repère apparaît à côté de sa source ou de son nom dans le panneau Montage.

Par défaut, les calques repères ne sont pas rendus lorsque vous générez une sortie, mais peuvent l'être lorsque vous le souhaitez en modifiant les paramètres de rendu de la composition.

Remarque : *les calques repères de compositions imbriquées ne sont pas visibles dans la composition parente.*

- Pour convertir des calques sélectionnés en calques repères, choisissez Calque > Calque repère.

- Pour effectuer le rendu d'une composition avec ses calques repères visibles, cliquez sur l'option Paramètres de rendu dans le panneau File d'attente de rendu, puis, dans le menu Calques repères de la boîte de dialogue des paramètres de rendu, sélectionnez la commande Paramètres actuels.
- Pour effectuer le rendu d'une composition sans ses calques repères, cliquez sur l'option Paramètres de rendu dans le panneau File d'attente de rendu, puis, dans le menu Calques repères de la boîte de dialogue des paramètres de rendu, sélectionnez la commande Tous désactivés.

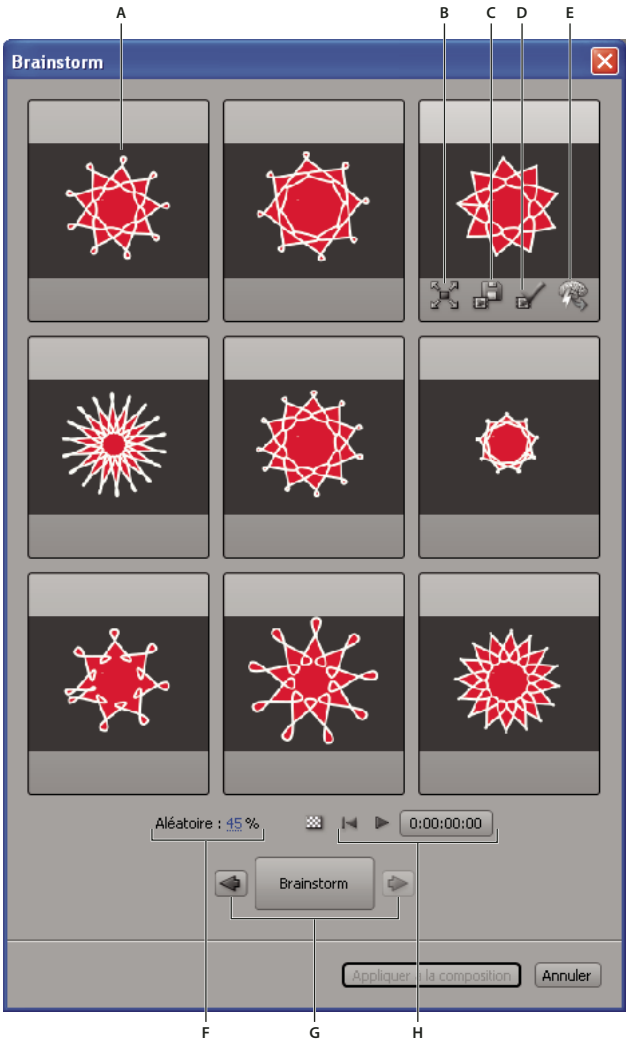
Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

Utilisation de l'option Brainstorm pour se familiariser avec les paramètres

L'option Brainstorm permet de créer plusieurs versions temporaires d'une composition et de les afficher dans une grille. Vous pouvez enregistrer autant de versions que vous le souhaitez, en appliquer une à la composition en cours ou refaire un Brainstorm en ne gardant que les versions choisies comme entrées.

L'option Brainstorm utilise des algorithmes génétiques pour faire muter et sélectionner des valeurs de propriété utilisées comme entrées à chaque opération Brainstorm. Vous choisissez les versions à inclure comme entrées ainsi que le degré de mutation (aléatoire) à appliquer.



Boîte de dialogue Brainstorm en mode aléatoire
A. *Composition d'origine (placée au centre de l'écran lorsque l'opération Brainstorm est appliquée à une valeur numérique unique)*
B. *Plein écran* ***C.*** *Enregistrer comme nouvelle composition* ***D.*** *Appliquer à la composition* ***E.*** *Utiliser dans le Brainstorm suivant* ***F.*** *Option Aléatoire (option Dilaté lorsque l'opération Brainstorm est appliquée à une valeur numérique unique)* ***G.*** *Déplacement vers la composition suivante ou précédente* ***H.*** *Commandes de lecture*

L'option Brainstorm vous permet d'effectuer rapidement les opérations suivantes :

- Comparer les résultats de plusieurs valeurs pour une même propriété, afin d'identifier la meilleure valeur.
- Explorer les résultats de la modification aléatoire de plusieurs propriétés pour atteindre un résultat créatif.

Vous pouvez ouvrir un modèle de projet ou appliquer une animation prédéfinie à un calque, sélectionner des propriétés (ou des groupes de propriétés entiers), puis utiliser l'option Brainstorm pour modifier rapidement ces propriétés. A partir d'un matériel si complet, vous parviendrez très rapidement à créer vos propres projets et animations.

Vous pouvez appliquer l'option Brainstorm sur autant de propriétés ou groupes de propriétés que vous le souhaitez ; ces propriétés peuvent être issues d'un ou plusieurs calques d'une même composition. Cette option vous permet ainsi d'affiner la propriété Largeur du tracé pour une étoile sur un calque de forme ; vous pouvez également sélectionner tout le groupe de propriétés Contenu et explorer l'ensemble des propriétés sur toutes les formes du calque.

L'option Brainstorm peut être utilisée sur n'importe quelle propriété disposant de valeurs numériques ou d'options dans un menu contextuel du panneau Montage. Voici des exemples de propriétés sur lesquelles vous ne pouvez pas utiliser l'option Brainstorm : Texte source, Tracé de masque et Histogramme de l'effet Niveaux ; vous pouvez cependant l'utiliser sur les autres propriétés de l'effet Niveaux (options individuelles).

L'option Brainstorm opère sur toutes les images clés sélectionnées. Lorsque aucune image clé n'est définie, elle opère sur la valeur constante globale.

Si vous utilisez l'option Brainstorm sur une propriété unique à une dimension (Opacité, par exemple, mais pas Position), la valeur Aléatoire qui contrôle le degré de variation (mutation) est remplacée par une valeur Dilaté. Les versions présentées dans la boîte de dialogue Brainstorm ne sont pas aléatoires, mais représentent une plage de valeurs autour de la valeur centrale. La composition d'origine s'affiche au centre de l'écran, dans la boîte de dialogue, et vous ne pouvez effectuer l'opération Brainstorm suivante qu'à partir d'une seule version.

Vous ne pouvez pas utiliser l'option Brainstorm directement sur les expressions, mais sur les propriétés des effets Options pour expressions, auxquelles les expressions peuvent faire référence.

1 Configurez une zone de travail et une zone ciblée pour la durée et la partie spatiale de la composition à prévisualiser lors de la session Brainstorm (voir les sections « Configuration de la zone de travail » à la page 117 et « Utilisation de la zone ciblée » à la page 115).

2 Sélectionnez plusieurs propriétés ou groupes de propriétés dans le panneau Montage et cliquez sur le bouton Brainstorm en haut du panneau.

Les différentes compositions sont lues simultanément dans la boîte de dialogue Brainstorm. Les commandes de chacune des versions ne sont visibles que lorsque le curseur est positionné au-dessus. Utilisez les commandes de lecture en bas de la boîte de dialogue Brainstorm pour lire, arrêter la lecture ou rembobiner les prévisualisations.

3 Dans la boîte de dialogue Brainstorm, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour mieux visualiser une composition, cliquez sur le bouton Plein écran. Cliquez sur le bouton Rétablir la taille d'écran pour revenir à la grille de visualisation des différentes compositions.
- Pour afficher ou masquer la grille de transparence, cliquez sur le bouton Activer/désactiver la grille de transparence situé en bas de la boîte de dialogue Brainstorm.
- Pour qu'une composition soit incluse dans la prochaine opération Brainstorm, cliquez sur le bouton Inclure dans le Brainstorm suivant.
- Pour enregistrer une version comme nouvelle composition du projet en cours, cliquez sur le bouton Enregistrer comme nouvelle composition.
- Pour renforcer l'effet aléatoire ou dilaté du prochain Brainstorm, réglez les valeurs Aléatoire ou Dilaté en bas de la boîte de dialogue Brainstorm. La valeur doit être faible pour un travail de précision et plus élevée pour une expérimentation et une exploration.

4 (Facultatif) Pour créer une autre série de compositions à partir de celles incluses dans le prochain Brainstorm, cliquez sur Brainstorm en bas de la boîte de dialogue Brainstorm et revenez à l'étape 2. Si vous cliquez sur Brainstorm mais que vous n'avez indiqué aucune composition à inclure, l'opération Brainstorm se répète avec la même entrée que celle de la version active.

Si l'opération Brainstorm est aléatoire, les compositions signalées comme entrée pour la version suivante sont incluses, sans modifications, dans la version suivante et restent à leur place dans la boîte de dialogue. Si vous utilisez l'option Dilaté, une seule composition est transférée vers la version suivante ; elle apparaît sur l'écran central.

Répétez ces étapes jusqu'à trouver la composition que vous souhaitez enregistrer comme composition en cours.

Vous pouvez revenir en arrière ou avancer en cliquant sur les flèches situées de part et d'autre du bouton Brainstorm en bas de la boîte de dialogue Brainstorm. Si vous revenez en arrière et effectuez une nouvelle opération Brainstorm, les compositions ultérieures sont perdues.

Remarque : *appuyez sur Echap pour refermer la boîte de dialogue Brainstorm.*

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Modes de fusion

Application d'un mode de fusion

Les modes de fusion des calques contrôlent la manière dont chaque calque se fond ou interagit avec les calques qu'il recouvre. Les modes de fusion d'After Effects (anciennement appelés *modes de calque*) sont identiques à ceux proposés dans Adobe Photoshop.

La plupart des modes de fusion modifient uniquement les valeurs chromatiques du calque source, non la couche alpha. Le mode de fusion Ajout alpha modifie la couche alpha du calque source et les modes Modèle et Silhouette modifient la couche alpha des calques situés dessous.

Vous ne pouvez pas animer directement les modes de fusion à l'aide d'images clés. Pour modifier le mode de fusion à un certain moment, scindez le calque à ce moment et appliquez le nouveau mode de fusion à la partie postérieure du calque. Vous pouvez également utiliser l'effet Opérations complexes, le résultat est semblable à celui des modes de fusion, mais il peut évoluer dans le temps

Un mode de fusion s'applique au calque situé au-dessus des calques avec lesquels vous souhaitez qu'il interagisse.

Remarque : *pour fusionner les couleurs avec une valeur gamma égale à 1, sélectionnez Fichier > Paramètres du projet, puis Fusionner les couleurs à l'aide d'un gamma de 1,0. Désélectionnez cette option pour fusionner les couleurs dans l'espace colorimétrique du projet (voir la section « Linéarisation de l'espace de travail et activation de la fusion linéaire » à la page 241).*

Les modes de fusion de plusieurs masques d'un seul calque s'appellent *modes de masque*.

Certains effets comprennent leurs propres options de mode de fusion. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des différents effets.

- Pour passer d'un mode de fusion à un autre après avoir sélectionné des calques, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche - (tiret) ou = (signe égal) du clavier.

Remarque : *vous pouvez ainsi très facilement vous familiariser avec les différents modes de fusion.*

- Pour appliquer un mode de fusion à une sélection de calques, choisissez un mode dans le menu de la colonne Mode du panneau Montage ou dans le menu Calque > Mode de fusion.
- Pour afficher la colonne Modes dans le panneau Montage, choisissez Colonnes > Modes dans le menu du panneau, ou bien cliquez sur le bouton Agrandir ou réduire le panneau Modes de fusion  en bas à gauche du panneau Montage.

Voir aussi

« Modes de masque » à la page 256

« Scission d'un calque » à la page 149

« Couleur » à la page 231

Référence des modes de fusion

Tous les modes de fusion décrits dans cette section permettent de fusionner les calques. Vous pouvez en utiliser certaines avec les tracés de peinture, les styles de calque et les effets.

Pour obtenir des informations plus détaillées sur les concepts et algorithmes associés à ces modes de fusion, reportez-vous à la documentation PDF sur le site Web d'Adobe à l'adresse : www.adobe.com/go/learn_general_blendingmodes_fr.

Galerie des modes de fusion



calque sous-jacent



calque source



Normal



Fondu



Fondu dansant



Obscurcir



Produit



Densité linéaire +



Densité couleur +



Densité couleur + classique



Addition



Eclaircir



Ecran



Densité linéaire -



Densité couleur -



Densité couleur - classique



Incrustation



Lumière douce



Lumière crue



Lumière linéaire



Lumière vive



Lumière neutre



Contraste


Ecart


Ecart classique


Exclusion


Teinte


Saturation


Couleur


Luminosité


Couleur plus foncée


Couleur plus claire


Modèle alpha


Luminance du modèle


Silhouette alpha


Luminance de silhouette


Ajout alpha

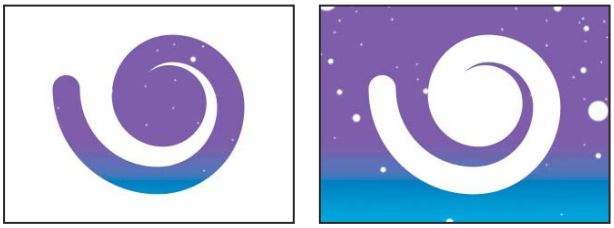

Prémultiplier la luminescence

Description des modes de fusion

Les termes suivants sont utilisés dans les descriptions ci-dessous :

- La *couleur source* est la couleur du calque ou du tracé de peinture auquel est appliqué le mode de fusion.
- La *couleur sous-jacente* est la couleur des calques composites situés sous le calque source ou le tracé de peinture dans l'ordre d'empilement des calques du panneau Montage.
- La *couleur finale* correspond au résultat de l'opération de fusion, à la couleur du composite.

Les modes de fusion Modèle et Silhouette utilisent soit la couche alpha d'un calque, soit ses valeurs de luminance pour affecter la couche alpha de tous les calques situés en dessous du calque. Ces modes sont différents du cache par approche, qui n'affecte qu'un seul calque. Les modes Modèle effectuent une section sur l'ensemble des calques afin de vous permettre, par exemple, de faire apparaître plusieurs calques à travers la couche alpha du calque modèle. Les modes Silhouette masquent tous les calques situés en dessous. Vous pouvez ainsi créer un trou dans tous les calques à la fois. Si vous ne souhaitez pas que les modes Modèle et Silhouette coupent ou masquent tous les calques situés en dessous, vous devez précomposer les calques concernés par l'opération et les intégrer à la composition.



Le mode Modèle (gauche) fait apparaître tous les calques sous-jacents à travers l'image de la couche alpha du calque modèle. Le mode Silhouette (droite) crée un trou dans tous les calques sous-jacents.

Normal La couleur finale est la couleur source. Ce mode ignore la couleur sous-jacente. Il s'agit du mode par défaut.

Fondu La couleur finale de chaque pixel est soit la couleur source, soit la couleur sous-jacente. La probabilité selon laquelle la couleur finale sera la couleur source dépend de l'opacité de la source. Si l'opacité de la source est définie sur 100 %, la couleur finale est la couleur source. Si l'opacité de la source est définie sur 0 %, la couleur finale est la couleur sous-jacente. Les effets Fondu et Fondu dansant ne fonctionnent pas sur des calques 3D.

Fondu dansant Fonctionne de la même manière que l'option Fondu, à cette exception près que la fonction de probabilité est recalculée pour chaque image. Le résultat varie donc avec le temps.

Obscurcir Chaque valeur de la couche de couleur finale correspond à la valeur la plus basse (la plus sombre) de la couche de couleur source et à la valeur de la couche de couleur sous-jacente correspondante.

Produit Pour chaque couche de couleur, multiplie la valeur de la couche de couleur source par la valeur de la couche de couleur sous-jacente et divise par la valeur maximale du mode 8 bpc, 16 bpc ou 32 bpc, selon le codage des couleurs du projet. La couleur finale n'est jamais plus claire que la couleur originale. Si une couleur d'entrée est noire, la couleur finale est noire. Si une couleur d'entrée est blanche, la couleur finale est l'autre couleur d'entrée. Ce mode de fusion simule un dessin réalisé sur du papier avec plusieurs stylos ou une lumière devant laquelle plusieurs feuilles de gélatine ont été placées. Lorsque la fusion s'opère avec une couleur autre que le noir ou le blanc, la couleur obtenue au niveau des calques ou des tracés associés à ce mode est toujours plus foncée.

Densité linéaire + La couleur finale correspond à la couleur source assombrie : elle reflète la couleur sous-jacente. Un blanc pur ne produit aucun effet.

Densité couleur + La couleur finale correspond à la couleur source assombrie : elle reflète la couleur du calque sous-jacent en augmentant le contraste. Un blanc pur dans le calque original ne modifie pas la couleur sous-jacente.

Densité couleur + classique Il s'agit du mode Densité couleur + proposé dans After Effects 5.0 et versions antérieures, auquel le nom Densité couleur + classique est attribué. Ce mode s'utilise pour conserver la compatibilité avec les anciens projets. Dans les autres cas, utilisez le mode Densité couleur +.

Addition Chaque valeur de la couche de couleur finale correspond à la somme des valeurs de la couche de couleur correspondantes entre la couleur source et la couleur sous-jacente. La couleur finale n'est jamais plus sombre que la couleur d'entrée.

Eclaircir Chaque valeur de la couche de couleur finale correspond à la valeur la plus haute (la plus claire) de la couche de couleur source et à la valeur de la couche de couleur sous-jacente correspondante.

Ecran Multiplie les couleurs complémentaires des valeurs de la couche de couleur, puis choisit la couleur complémentaire du résultat. La couleur finale n'est jamais plus sombre que la couleur d'entrée. L'utilisation de ce mode est semblable à la technique de superposition de deux négatifs de film et d'impression du résultat.

Densité linéaire - La couleur finale correspond à la couleur source éclaircie : elle reflète la couleur du calque sous-jacent en augmentant la luminosité. Si la couleur source est un noir pur, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

Densité couleur - La couleur finale correspond à la couleur source éclaircie : elle reflète la couleur du calque sous-jacent en diminuant le contraste. Si la couleur source est un noir pur, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

Densité couleur - classique Il s'agit du mode Densité couleur - proposé dans After Effects 5.0 et versions antérieures, auquel le nom Densité couleur - classique est attribué. Ce mode s'utilise pour conserver la compatibilité avec les anciens projets. Dans les autres cas, utilisez le mode Densité couleur -.

Incrustation Multiplie ou superpose les valeurs de la couche de couleur d'entrée, en fonction de la couleur sous-jacente. Cette option permet de préserver les tons clairs et les tons foncés du calque sous-jacent.

Lumière douce Assombrit ou éclaircit les valeurs de la couche de couleur du calque sous-jacent, en fonction de la couleur source. L'effet est semblable à la projection d'une lumière diffuse sur le calque sous-jacent. Pour chaque valeur de la couche de couleur, si la couleur source contient moins de 50 % de gris, la couleur finale est plus claire que la couleur sous-jacente (comme si elle était moins dense). Si la couleur source contient plus de 50 % de gris, la couleur finale est plus sombre que la couleur sous-jacente (comme si elle était plus dense). Un calque avec un noir ou un blanc pur devient nettement plus foncé ou plus clair, mais vous n'obtenez ni un noir pur, ni un blanc pur.

Lumière crue Multiplie ou superpose les valeurs de la couche de couleur d'entrée, en fonction de la couleur source d'origine. L'effet est semblable à la projection d'une lumière crue sur le calque. Pour chaque valeur de la couche de couleur, si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, le calque est éclairci comme s'il était superposé. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, le calque est obscurci comme s'il était multiplié. Ce mode est utile pour créer un effet d'ombre sur le calque.

Lumière linéaire Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction de la luminosité, selon la couleur sous-jacente. Si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, le calque est éclairci par augmentation de la luminosité. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, le calque est obscurci par diminution de la luminosité.

Lumière vive Augmente ou diminue la densité des couleurs par augmentation ou réduction du contraste, selon la couleur sous-jacente. Si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, le calque est éclairci par diminution du contraste. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, le calque est obscurci par augmentation du contraste.

Lumière neutre Remplace les couleurs selon la couleur sous-jacente. Si la couleur sous-jacente contient moins de 50 % de gris, les pixels plus sombres que la couleur sous-jacente sont remplacés, tandis que les pixels plus clairs restent intacts. Si la couleur sous-jacente contient plus de 50 % de gris, les pixels plus clairs que la couleur sous-jacente sont remplacés, tandis que les pixels plus foncés restent intacts.

Contraste Améliore le contraste du calque sous-jacent visible sous un masque du calque source. La taille du masque détermine la zone de contraste. Le calque source inversé détermine le centre de la zone de contraste.

Ecart Pour chaque couche de couleur, soustrait la valeur d'entrée la plus sombre à la plus claire. L'application de blanc inverse la couleur de fond ; l'application de noir ne produit aucun effet.

Ecart classique Il s'agit du mode Ecart proposé dans After Effects 5.0 et versions antérieures, auquel le nom Ecart classique est attribué. Ce mode s'utilise pour conserver la compatibilité avec les anciens projets. Dans les autres cas, utilisez le mode Ecart.

Exclusion Produit un effet semblable au mode Ecart avec un moindre contraste. Si la couleur source est blanche, la couleur finale est complémentaire de la couleur sous-jacente. Si la couleur source est noire, la couleur finale est la couleur sous-jacente.

Teinte La couleur finale a la luminance et la saturation de la couleur sous-jacente et la teinte de la couleur source.

Saturation La couleur finale a la luminance et la teinte de la couleur sous-jacente, et la saturation de la couleur source.

Couleur La couleur finale a la luminance de la couleur sous-jacente, et la teinte et la saturation de la couleur source. Cela permet de conserver les niveaux de gris de la couleur sous-jacente. Ce mode permet de colorer des images en niveaux de gris et de teinter des images en couleur.

Luminosité La couleur finale a la teinte et la saturation de la couleur sous-jacente, et la luminance de la couleur source. Ce mode est le contraire du mode Couleur.

Couleur plus foncée Le pixel final correspond à la couleur la plus sombre entre la valeur de la couleur source et la valeur de la couleur sous-jacente correspondante. Cette option est identique au mode Obscurcir, à ceci près qu'elle ne fonctionne pas sur les couches de couleur individuelles.

Couleur plus claire Le pixel final correspond à la couleur la plus claire entre la valeur de la couleur source et la valeur de la couleur sous-jacente correspondante. Cette option est identique au mode Eclaircir, à ceci près qu'elle ne fonctionne pas sur les couches de couleur individuelles.

Modèle alpha Crée un modèle à partir de la couche alpha du calque.

Luminance du modèle Crée un modèle à partir des valeurs de luminance du calque. Les pixels clairs du calque sont plus opaques que les pixels foncés.

Silhouette alpha Crée une silhouette à partir de la couche alpha du calque.

Luminance de silhouette Crée une silhouette à partir des valeurs de luminance du calque. Crée de la transparence dans des zones peintes du calque, ce qui permet de voir les calques sous-jacents ou l'arrière-plan. La valeur de luminance de la couleur de fusion détermine l'opacité de la couleur finale. Les pixels clairs de la source donnent davantage de transparence que les pixels foncés. L'application de blanc pur crée une opacité de 0 %. L'application de noir pur ne produit aucun effet.

Ajout alpha Assemble les calques normalement, mais ajoute des couches alpha supplémentaires pour créer une zone de transparence continue. Ce mode est utile pour supprimer les contours visibles de deux couches alpha inversées l'une par rapport à l'autre ou des contours de la couche alpha de deux calques adjacents animés.

Prémultiplier la luminescence Empêche l'écrêtage des valeurs colorimétriques dépassant la valeur de la couche alpha après la fusion en les intégrant à la composition. Utile pour l'assemblage, après leur rendu, d'effets d'objectif ou de lumière (tels qu'un effet de lumière parasite) provenant d'un métrage avec des couches alpha prémultipliées. Peut également améliorer les résultats lors de l'assemblage d'un métrage provenant d'un logiciel de création de caches d'un fabricant tiers. Lors de l'application de ce mode, vous pouvez obtenir de meilleurs résultats en définissant l'interprétation de la couche alpha du métrage (prémultipliée) sur le paramètre Directe.

Styles de calque

A propos des styles de calque

Photoshop offre toute une variété de styles de calque (ombres, lueurs, biseaux) qui vous permettent de modifier l'aspect d'un calque. After Effects peut conserver ces styles de calque lors de l'importation de calques Photoshop. Il est également possible d'appliquer des styles de calque dans After Effects et d'en animer les propriétés.

En plus des styles de calque qui ajoutent des éléments visuels, tels que les effets Ombre portée ou Incrustation couleur, tous les groupes de propriétés des styles du calque comportent un groupe de propriétés Options de fusion. Les paramètres Options de fusion permettent de contrôler avec efficacité et flexibilité les opérations de fusion.

Bien que les styles de calque soient assimilés à des *effets* dans Photoshop, ils s'apparentent plus à des modes de fusion dans After Effects. Les styles de calque suivent les transformations dans l'ordre de rendu standard, alors que les effets les précèdent. Autre différence : tous les styles de calque fusionnent directement avec les calques sous-jacents dans la composition, tandis qu'un effet est rendu sur le calque auquel il est appliqué, puis interagit avec les calques sous-jacents.

Lorsque vous importez un fichier Photoshop qui inclut des calques, vous pouvez conserver les styles de calque modifiables ou fusionner les styles de calque en métrage. Lorsque vous n'importez qu'un seul calque incluant des styles de calque, vous avez le choix entre les ignorer ou les fusionner en métrage. Vous pouvez à tout moment convertir des styles de calque fusionnés en styles de calque modifiables sur chaque calque After Effects créé à partir d'un métrage Photoshop.

After Effects peut conserver tous les styles de calque des fichiers Photoshop importés, mais seuls certains styles de calque et certaines options peuvent être ajoutés ou modifiés dans After Effects.

Styles de calque que vous pouvez appliquer et modifier dans After Effects

Ombre portée Insère une ombre derrière le calque.

Ombre interne Insère une ombre à l'intérieur du contenu du calque, comme si le calque était en retrait.

Lueur externe Insère une ombre qui semble sortir du contenu du cadre.

Lueur interne Insère une ombre qui semble aller vers l'intérieur du contenu du cadre.

Biseautage et estampage Insère différentes combinaisons de tons clairs et d'ombres.

Satin Applique un ombrage interne créant un fini satiné.

Incrustation couleur Remplit le contenu du calque avec une couleur.

Incrustation en dégradé Remplit le contenu du calque avec un dégradé.

Tracé Trace le contour du contenu du calque.

Voir aussi

« Préparation et importation de fichiers Photoshop » à la page 88

« Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119

« Incidence de l'ordre de rendu et des transformations condensées sur les calques 3D » à la page 176

Utilisation des styles de calque

- Pour convertir des styles de calque fusionnés en styles de calque modifiables, sélectionnez un ou plusieurs calques et choisissez Calque > Styles de calque > Convertir en styles modifiables.
- Pour ajouter un style de calque à des calques sélectionnés, sélectionnez Calque > Styles de calque, puis choisissez un style de calque dans le menu.
- Pour supprimer un style de calque, sélectionnez-le dans le panneau Montage et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour supprimer tous les styles de calque des calques sélectionnés, choisissez Calque > Styles de calque > Tout supprimer.

Lorsqu'un style de calque est appliqué à un calque vectoriel, tel qu'un calque de texte, un calque de forme ou un calque créé à partir d'un métrage Illustrator, les éléments visuels s'appliquant aux contours du contenu du calque s'appliquent également aux silhouettes des objets vectoriels, tels que caractères de texte ou formes. Un style de calque appliqué à un calque créé à partir d'un métrage non vectoriel s'applique également aux silhouettes des limites ou des masques du calque.

Vous pouvez appliquer un style de calque à un calque 3D, mais un calque avec un style de calque ne peut pas croiser d'autres calques 3D ni interagir avec ces autres calques pour la projection et réception d'ombres. Les calques 3D situés de part et d'autre d'un calque auquel un style a été appliqué ne peuvent pas se croiser, ni projeter des ombres entre eux.

Si vous utilisez la commande Calque > Convertir en texte modifiable sur un calque de texte à partir d'un fichier Photoshop, les styles de ce calque sont également convertis en styles de calque modifiables.

Voir aussi

« Préparation et importation de fichiers Photoshop » à la page 88

« Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119

« Incidence de l'ordre de rendu et des transformations condensées sur les calques 3D » à la page 176

Paramètres des styles de calque

Chaque style de calque a sa propre collection de propriétés dans le tableau Montage.

Aligner sur le calque Utilise le cadre de sélection du calque pour calculer le fond en dégradé.

Elévation Elévation, en degrés, de la source de lumière au-dessus du calque (style de calque Biseautage et estampage).

Erodé Rétrécit les limites du cache d'une ombre interne ou d'une lueur interne avant d'appliquer le flou.

Distance Distance de décalage d'un style de calque Ombre ou Satin

Mode des tons clairs, Mode des tons foncés Spécifie le mode de fusion des tons clairs ou foncés d'un biseautage ou d'un estampage.

Bougé Fait varier les applications de couleur et d'opacité d'un dégradé.

Ombre portée masquée par le calque Définit la visibilité de l'ombre portée dans un calque semi-transparent.

Inverser Fait basculer l'orientation d'un dégradé.

Echelle Redimensionne le dégradé.

Dilaté Etend les limites du cache avant d'appliquer le flou.

Utiliser l'éclairage global Activez cette fonction pour utiliser les options Angle d'éclairage global et Altitude d'éclairage global du groupe de propriétés Options de fusion au lieu des paramètres Angle et Altitude des styles de calque. Cela peut être utile si vous avez appliqué plusieurs styles de calque au même calque et que vous souhaitez animer la position de l'éclairage pour chacun d'entre eux.

Utilisation des options de fusion des styles de calque

Tous les styles de calque disposent de leur propre mode de fusion, qui détermine leur interaction avec les calques sous-jacents. Dans ce contexte, le calque sous-jacent peut inclure ou non le calque auquel le style est appliqué. Ainsi, contrairement à une ombre interne, une ombre portée ne fusionne pas avec le calque auquel elle est appliquée, car l'ombre tombe derrière le calque.

Les styles de calque peuvent être divisés en styles internes et en styles externes. Les styles de calque internes agissent sur les pixels opaques du calque auquel ils sont appliqués. Cette catégorie comprend les effets Lueur interne, Ombre interne, Incrustation couleur, Incrustation de dégradé, Satin et Biseautage et estampage. Les styles de calque externes ne fusionnent pas avec les pixels du calque auquel ils sont appliqués, mais se contentent d'interagir avec les calques sous-jacents. Ils comprennent les effets Lueur externe et Ombre portée.

Si l'option Fusionner les styles internes en groupe est activée, les styles de calques internes utilisent le mode de fusion du calque.

La modification de la propriété Opacité d'un calque affecte l'opacité de l'ensemble du contenu et des styles du calque. Toutefois, la modification de la propriété Opacité du fond du groupe de propriétés Options de fusion n'affecte pas l'opacité des styles de calque. Par exemple, si vous appliquez le style Ombre portée à un calque de texte, le fait de régler l'opacité du fond sur 0 fait disparaître le texte, mais pas l'ombre portée.

L'option Utiliser les plages de fusion de la source permet d'utiliser les options de fusion avancées définies pour le fichier Photoshop et qui déterminent les opérations de fusion à effectuer en fonction des caractéristiques chromatiques du calque d'entrée.

Exclusion de couches de la fusion

Vous pouvez exclure une ou plusieurs couches de couleur d'un calque des opérations de fusion.

Le groupe de propriétés Options de fusion n'est disponible que si un style a été appliqué au calque. Pour ajouter un groupe de propriétés Options de fusion sans style de calque, ajouter un style de calque de façon arbitraire, puis supprimez-le immédiatement ; le groupe de propriétés Options de fusion et son groupe de propriétés Styles de calque sont alors conservés.

1 Développez le groupe de propriétés Options de fusion du calque du groupe de propriétés Styles de calque dans le panneau Montage.

2 Pour exclure une couche de la fusion, définissez Rouge, Vert ou Bleu sur Désactivé dans le groupe de propriétés Fusion avancée.

Il est possible d'animer ces propriétés, de façon à pouvoir exclure une couche de la fusion à certains moments et à l'inclure à d'autres moments.

Utilisation des calques 3D

A propos des calques 3D

Les objets de base manipulés dans After Effects sont des calques plats à deux dimensions (2D). Lorsque vous transformez un calque en calque 3D, il reste plat, mais est doté de propriétés supplémentaires : Position (z), Point d'ancrage (z), Echelle (z), Orientation, Rotation X, Rotation Y, Rotation Z et propriétés des options de surface. Les propriétés des options de surface définissent l'interaction du calque avec la lumière et les ombres. Seuls les calques 3D interagissent avec les ombres, les lumières et les caméras.



Calques 2D (gauche) et calques avec propriétés 3D (droite)

Vous pouvez transformer n'importe quel calque en calque 3D, à l'exception des calques contenant uniquement des données audio. Les différents caractères des calques de texte peuvent éventuellement devenir des sous-calques 3D, chacun ayant ses propres propriétés 3D. Un calque de texte dont l'option 3D par caractère est activée a le comportement d'une précomposition constituée d'un calque 3D pour chaque caractère. Tous les calques de lumière et de caméra ont des propriétés 3D.

Par défaut, les calques ont une profondeur de 0 (position sur l'axe z). Dans After Effects, l'origine du système de coordonnées se situe dans l'angle supérieur gauche ; la position x (largeur) augmente de gauche à droite, la position y (hauteur) de haut en bas et la position z (profondeur) du plus proche au plus éloigné. Certaines applications 3D et vidéo utilisent un système de coordonnées qui pivote à 180 degrés autour de l'axe x. Dans ce type de systèmes, la position y augmente du bas vers le haut et la position z du plus éloigné au plus proche.

En sélectionnant un mode d'axe, vous pouvez transformer les calques 3D relativement à l'espace des coordonnées de la composition, du calque ou d'un espace personnalisé.

Vous pouvez ajouter des effets et des masques à des calques 3D, combiner des calques 3D et 2D ou créer et animer des calques de caméra et de lumière pour visualiser ou éclairer des calques 3D sous différents angles.

Tous les effets sont de type 2D, y compris ceux qui simulent des déformations 3D. Ainsi, lorsque vous observez latéralement un calque auquel un effet de renflement a été appliqué, aucune protubérance n'est visible.

Les coordonnées d'un masque de calque 3D se trouvent dans l'espace de coordonnées 2D du calque (comme pour tous les masques).

Remarque : *After Effects 7.0 et les versions antérieures proposaient un module de rendu 3D standard, qui n'est pas inclus dans After Effects CS3. Dans After Effects 6.0 et les versions ultérieures, le module de rendu 3D par défaut est le module de rendu 3D avancé. Des modules externes d'autres éditeurs sont désormais disponibles ; vous pouvez les choisir dans la partie Avancé de la boîte de dialogue Paramètres de composition.*

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de texte 3D par caractère » à la page 286

« Fichiers 3D provenant d'autres applications » à la page 83

« Raccourcis relatifs aux calques 3D » à la page 616

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

« Méthodes et attributs 3D de calque » à la page 545

Conversion de calques 3D

Lorsque vous convertissez un calque en calque 3D, une valeur de profondeur (z) vient s'ajouter aux propriétés Position, Point d'ancrage et Echelle. Le calque est par ailleurs doté des propriétés suivantes : Orientation, Rotation X, Rotation Y et Options de surface. La propriété Rotation unique est renommée Rotation Z.

Lorsqu'un calque 3D est reconverti en calque 2D, les propriétés Rotation Y, Rotation X, Orientation et Options de surface sont supprimées, ainsi que toutes leurs valeurs, images clés et expressions. (Vous ne pouvez pas les restaurer en convertissant à nouveau le calque en calque 3D.) Les propriétés Point d'ancrage, Position et Echelle, ainsi que leurs images clés et expressions, restent inchangées, mais leurs valeurs z sont masquées ou ignorées.

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de texte 3D par caractère » à la page 286

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

« Raccourcis relatifs aux calques 3D » à la page 616

Pour convertir un calque en calque 3D

❖ Sélectionnez l'option Calque 3D  dans le panneau Montage ou sélectionnez le calque et choisissez Calque > Calque 3D.

Pour convertir un calque de texte en calque 3D dont les propriétés 3D par caractère sont activées

❖ Choisissez Animation > Animer texte > Activer la 3D par caractère ou sélectionnez cette dernière option dans le menu Animer du calque, dans le panneau Montage.

Pour convertir un calque 3D en calque 2D

❖ Désélectionnez l'option Calque 3D dans le panneau Montage ou sélectionnez le calque et choisissez Calque > Calque 3D.

Affichage et masquage des options de calque et des axes 3D

Les couleurs permettent d'identifier les flèches des axes 3D : rouge pour l'axe x, vert pour l'axe y et bleu pour l'axe z.

- Pour afficher ou masquer les axes 3D, les icônes de vue filaire de la caméra et des lumières, les poignées de calque et le point ciblé, choisissez Affichage > Afficher les contrôles du calque.

Si l'axe sur lequel vous travaillez est difficile à voir, choisissez une autre option dans le menu Disposition des vues au bas du panneau Composition.

- Pour afficher ou masquer un ensemble d'axes de référence 3D permanents, cliquez sur le bouton des options de grille et de repères  au bas du panneau Composition, et sélectionnez l'option Axes de référence 3D.

Voir aussi

« Affichage ou masquage des contrôles du calque dans le panneau Composition » à la page 131

Déplacement d'un calque 3D

1 Sélectionnez le calque 3D à déplacer.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Dans le panneau Composition, utilisez l'outil Sélection pour faire glisser la pointe de la flèche du contrôle du calque de l'axe 3D correspondant à l'axe le long duquel vous souhaitez déplacer le calque. Maintenez la touche Maj enfoncée pour déplacer le calque plus rapidement.
- Dans le panneau Montage, modifiez les valeurs de la propriété Position.

Appuyez sur P pour afficher la position.

Voir aussi

« Sélection et disposition de calques » à la page 141

« Modification des propriétés d'un calque » à la page 154

« Raccourcis relatifs aux calques 3D » à la page 616

Rotation ou orientation d'un calque 3D

Vous pouvez faire pivoter un calque 3D en modifiant ses valeurs Orientation ou Rotation. Dans les deux cas, le calque tourne autour de son point d'ancrage. Lorsque vous animez les propriétés Orientation et Rotation, le calque ne bouge pas de la même façon.

Lorsque la propriété Orientation d'un calque 3D est animée, le calque pivote de la façon la plus directe possible vers l'orientation choisie. Lorsque les propriétés Rotation X, Y ou Z d'un calque 3D sont animées, le calque pivote le long de chaque axe en fonction de chaque valeur de propriété. En d'autres termes, les valeurs Orientation indiquent une destination angulaire tandis que les valeurs Rotation indiquent un trajet angulaire. Pour faire tourner un calque plusieurs fois, animez les propriétés Rotation.

Pour obtenir un mouvement naturel et continu, il est préférable d'animer la propriété Orientation. La propriété Rotation offre, en revanche, une plus grande précision.

Voir aussi

« Sélection et disposition de calques » à la page 141

« Modification des propriétés d'un calque » à la page 154

« Raccourcis relatifs aux calques 3D » à la page 616

Pour faire pivoter et orienter un calque 3D dans le panneau Composition

1 Sélectionnez le calque 3D à faire pivoter.

2 Sélectionnez l'outil Rotation , puis choisissez l'option Orientation ou Rotation dans le menu Définir pour spécifier les propriétés à modifier.

3 Dans le panneau Composition, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser la pointe de la flèche du contrôle de calque de l'axe 3D correspondant à l'axe autour duquel vous souhaitez faire pivoter le calque.
- Faites glisser une poignée de calque. Si vous faites glisser une poignée d'angle, le calque tourne autour de l'axe z ; si vous faites glisser une poignée centrale gauche ou droite, le calque tourne autour de l'axe y ; si vous faites glisser une poignée supérieure ou inférieure, le calque tourne autour de l'axe x.
- Faites glisser le calque.

Faites glisser la souris en maintenant la touche Maj enfoncée pour effectuer des manipulations par incréments de 45 degrés.

Pour faire pivoter et orienter un calque 3D dans le panneau Montage

1 Sélectionnez le calque 3D à faire pivoter.

2 Dans le panneau Montage, modifiez la valeur des propriétés Rotation ou Orientation.

Appuyez sur R pour afficher les propriétés Rotation et Orientation.

Modes des axes

Les modes d'axe indiquent sur quels axes le calque 3D est transformé. Choisissez un mode dans le panneau Outils.

Mode Axe local Aligne les axes sur la surface d'un calque 3D.

Mode Axe universel Aligne les axes sur les coordonnées absolues de la composition. Quelles que soient les rotations que vous appliquez à un calque, les axes représentent toujours l'espace 3D par rapport à l'espace universel 3D.

Mode Axe vue Aligne les axes sur la vue sélectionnée. Supposons, par exemple, que vous avez appliqué une rotation à un calque et personnalisé la vue. Les transformations suivantes effectuées sur ce calque en mode Axe vue s'appliquent le long des axes correspondant à votre vue du calque.

Remarque : *les outils de caméra se règlent toujours le long des axes locaux de la vue, de sorte que leur action n'est pas affectée par les modes d'axe.*

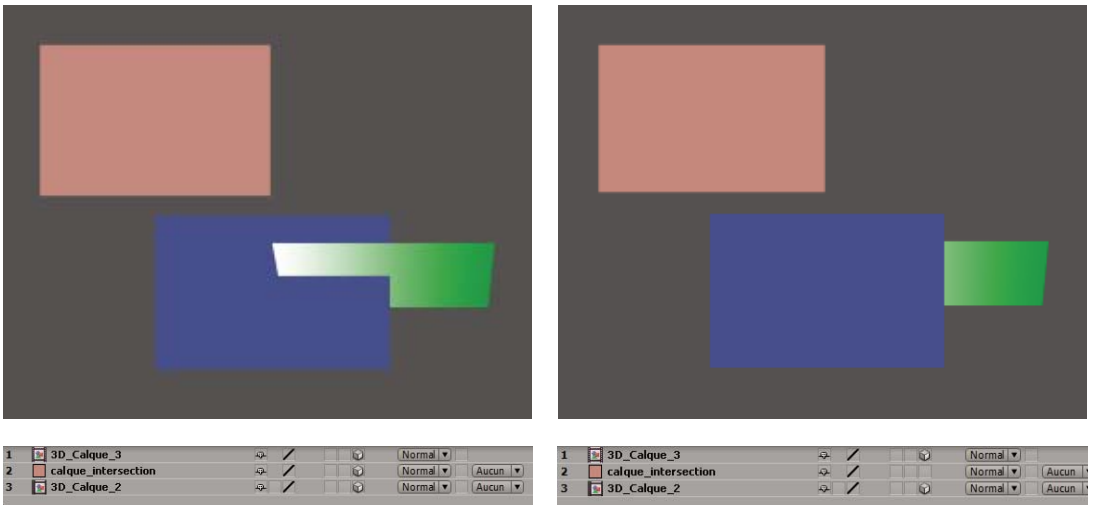
Voir aussi

« A propos des systèmes de coordonnées » à la page 143

Incidence de l'ordre de rendu et des transformations condensées sur les calques 3D

Dans le panneau Montage, la position de certains types de calques dans l'empilement empêche le traitement simultané de certains groupes de calques 3D et la définition des intersections et des ombres.

Une ombre projetée par un calque 3D n'a pas d'incidence sur un calque 2D ni sur aucun autre calque situé de l'autre côté du calque 2D dans l'ordre d'empilement. De même, un calque 3D ne peut pas entrer en intersection avec un calque 2D, ni avec un autre calque situé de l'autre côté du calque 2D dans l'ordre d'empilement. Il n'existe aucune restriction de ce type avec les lumières.



Intersection de calques 3D (gauche) et calques 3D qui ne peuvent entrer en intersection à cause d'un calque 2D (droite)

A l'instar des calques 2D, certains types de calques empêchent les calques 3D situés de part et d'autres d'entrer en intersection ou de projeter des ombres entre eux :

- Précomposition sans transformations condensées
- Calque 3D auquel un effet, un masque fermé (mode de masquage non défini sur Aucun), un style de calque ou un cache par approche a été appliqué.

Une précomposition avec des transformations condensées (option de condensation des transformations activée) ne gêne nullement l'interaction de calques 3D situés de part et d'autre. La condensation des transformations permet de voir les propriétés 3D des calques qui forment la précomposition. En revanche, cette option empêche de spécifier certains paramètres de calque de la précomposition globale (mode de fusion, qualité et flou directionnel, par exemple).

Les ombres projetées par un calque pixellisé en continu (y compris les calques de texte) ne sont pas affectées par les effets appliqués à ce calque. Si vous voulez que l'effet ait un impact sur les ombres, précomposez le calque avec l'effet.

Pour que l'ombre reste à l'emplacement requis sur le calque 3D avec cache par approche, précomposez le calque 3D et le calque de cache par approche (sans condenser les transformations), puis appliquez l'ombre à la précomposition.

Sur les calques vectorisés, pixellisés en continu et ayant des propriétés 3D, les effets sont rendus en 2D avant d'être projetés sur le calque 3D. Etant donné que le rendu OpenGL ne prend pas en charge ce type de projection, vous pouvez obtenir un résultat différent si vous utilisez OpenGL. Cette projection ne concerne pas les compositions avec transformations condensées.

Voir aussi

« Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119

« Précomposition de calques » à la page 119

« Pixellisation en continu d'un calque contenant des images vectorielles » à la page 153

Caméras, lumières et points ciblés

Création d'un calque de caméra et modification des paramètres de caméra

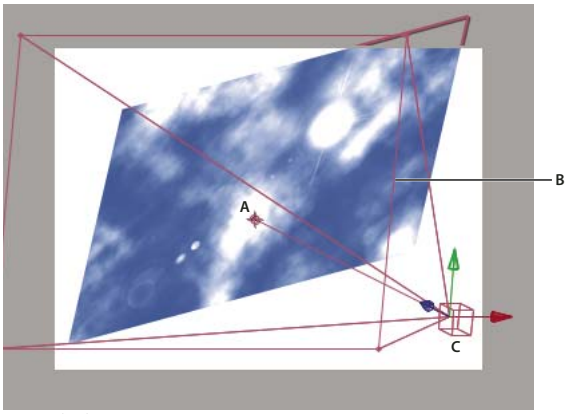
Vous pouvez afficher les calques 3D à partir de n'importe quel angle et de n'importe quelle distance à l'aide des calques de *caméra*. Dans le monde réel, il est plus simple de déplacer des caméras à l'intérieur et autour d'une scène que de déplacer ou de faire pivoter la scène elle-même. De même, il est souvent plus simple d'obtenir des vues différentes d'une composition en configurant un calque de caméra et en le déplaçant dans la composition.

Vous pouvez configurer et animer les paramètres de caméra pour la configurer conformément à une caméra réelle et aux paramètres d'enregistrement du métrage utilisé pour le montage. Vous pouvez également utiliser ces paramètres pour ajouter des comportements de type caméra (flou de profondeur de champ, panoramiques et travellings) aux animations et aux effets synthétiques.

Les caméras affectent seulement les calques 3D et 2D auxquels vous avez appliqué un effet avec un attribut Caméra de composition. Avec les effets assortis d'un attribut Caméra de composition, vous pouvez utiliser la caméra ou les lumières de la composition active pour visualiser ou éclairer un effet à partir d'angles différents et simuler des effets 3D plus complexes.

Vous pouvez visualiser une composition à travers la caméra active ou à travers une autre caméra personnalisée. La caméra active est la caméra située tout en haut du panneau Montage pour lequel l'option Vidéo est sélectionnée à l'instant courant. La vue de la caméra active correspond au point de vue utilisé pour créer le résultat final et imbriquer des compositions. Si vous n'avez pas créé de caméra personnalisée, la caméra active est la vue par défaut de la composition.

Toutes les caméras sont répertoriées dans le menu Vue 3D en bas du panneau Composition. Vous pouvez y accéder à tout moment.



Exemple de caméra
***A.** Point ciblé **B.** Image **C.** Caméra*

***Remarque :** si vous importez ou ouvrez un projet After Effects 5.x contenant une composition 3D qui utilisait une caméra par défaut, After Effects ajoute une caméra par défaut AE 5.x à la composition.*

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Options d'orientation automatique » à la page 149

« Raccourcis relatifs aux calques 3D » à la page 616

« Effets avec attribut Caméra de composition » à la page 338

« Sélection d'une disposition de vues et partage des paramètres d'affichage » à la page 131

Pour créer un calque de caméra

❖ Choisissez Calque > Créer > Caméra ou appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + C (Windows) ou Commande + Option + Maj + C (Mac OS).

Remarque : *par défaut, les nouveaux calques commencent au début de la durée de la composition. Si vous préférez que les nouveaux calques commencent à l'instant courant, désactivez l'option Créer des calques à l'instant de début de la composition (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)).*

Pour modifier des paramètres de caméra

Vous pouvez modifier les paramètres de la caméra à tout moment.

❖ Cliquez deux fois sur le calque de caméra dans le panneau Montage ou sélectionnez le calque avant de choisir Calque > Paramètres de la caméra.

Paramètres de caméra

Pour modifier à tout moment les paramètres de caméra, cliquez deux fois sur le calque dans le panneau Montage ou sélectionnez le calque, puis choisissez Calque > Paramètres de la caméra.

Nom Nom de la caméra. Par défaut, Caméra 1 est le nom de la première caméra créée dans une composition. Le nom des autres caméras est attribué dans l'ordre croissant. Chaque caméra doit avoir un nom distinct qui permet de l'identifier.

Prédéfinir Type de paramètres de caméra à utiliser. Ces paramètres prédéfinis sont nommés d'après les longueurs focales. Chaque paramètre prédéfini représente le comportement d'une caméra 35 mm avec une lentille d'une certaine distance focale. Il définit également l'angle d'ouverture, le zoom, la distance de mise au point, la distance focale et l'ouverture. Le paramètre prédéfini par défaut est 50 mm. Vous pouvez également créer une caméra personnalisée en spécifiant de nouvelles valeurs pour ces paramètres.

Zoom Distance entre la caméra et le plan de l'image.

Angle d'ouverture Largeur de la scène capturée dans l'image. La distance focale, le format du film et le zoom déterminent l'angle d'ouverture. Un angle d'ouverture large crée un résultat identique à celui d'un objectif grand angle.

Profondeur de champ Applique des variables personnalisées aux paramètres Distance de mise au point, Ouverture, F-Stop et Niveau de flou. Ces variables vous permettent de manipuler la profondeur de champ pour créer des effets réalistes de mise au point de la caméra. (La profondeur de champ est l'étendue de la distance utilisée pour la mise au point de l'image. Les images à l'extérieur de l'étendue de la distance sont floues.)

Distance de mise au point Distance entre la caméra et le plan de mise au point parfaite.

Verrouillage zoom Met en adéquation la valeur de zoom et la valeur de distance de mise au point.

Remarque : *si vous modifiez les paramètres des options de zoom ou de distance de mise au point dans le panneau Montage, la valeur de distance de mise au point devient indépendante de la valeur de zoom. Si vous modifiez ces valeurs et voulez qu'elles restent verrouillées, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de la caméra au lieu du panneau Montage. Une autre solution consiste à ajouter une expression à la propriété Distance de mise au point dans le panneau Montage. Pour cela, sélectionnez la propriété Distance de mise au point, puis choisissez Animation > Ajouter l'expression et faites glisser l'icône de sélection d'expression vers la propriété Zoom (voir la section « Utilisation des expressions » à la page 523).*

Ouverture Taille de l'ouverture de la lentille. Le paramètre d'ouverture affecte également la profondeur du champ : plus l'ouverture est grande, plus la profondeur de flou du champ augmente. Lorsque vous modifiez ce paramètre, les valeurs F-Stop sont modifiées en conséquence.

F-Stop Représente le rapport entre la distance focale et l'ouverture. Sur la plupart des caméras, la taille d'ouverture est exprimée en unités F-Stop. La plupart des photographes utilisent ainsi la mesure F-Stop pour définir la taille de l'ouverture. Lorsque vous modifiez les valeurs F-Stop, les valeurs d'ouverture sont modifiées en conséquence.

Niveau de flou Niveau de profondeur du flou dans une image. 100 % crée un flou naturel, conforme aux paramètres de la caméra. Une valeur inférieure réduit le flou.

Format du film Format de la zone d'exposition du film, directement associé au format de la composition. Lorsque vous modifiez les valeurs de format du film, la valeur de zoom change pour adopter la perspective d'une caméra réelle.

Distance focale Distance entre le plan du film et l'objectif de la caméra. Dans After Effects, la position de la caméra représente le centre de l'objectif. Lorsque vous modifiez le format du film, la valeur de zoom change pour adopter la perspective d'une caméra réelle. Les valeurs des options Prédéfinir, Angle de vue et Ouverture sont également modifiées en conséquence.

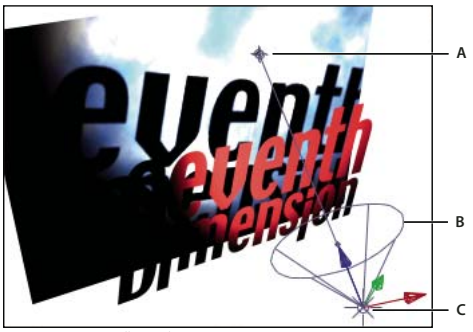
Unités Unités de mesure utilisées pour exprimer les valeurs des paramètres de caméra.

Mesurer le format du film Dimensions utilisées pour représenter le format du film.

Création d'une lumière et modification des paramètres

Un calque de *lumière* peut, en fonction des paramètres de lumière et des propriétés des options de surface des calques 3D, modifier les couleurs des calques 3D qu'il éclaire. Par défaut, chaque lumière est dirigée vers son *point ciblé*.

Les lumières permettent d'éclairer des calques 3D et de projeter des ombres, soit pour reproduire les conditions d'éclairage de la scène de la composition, soit pour créer un effet visuel plus intéressant (donner, par exemple, l'apparence d'une lumière qui traverse un calque comme s'il s'agissait d'un vitrail).



Composantes d'une lumière
***A.** Point ciblé **B.** Cône de lumière **C.** Lumière*

Tous les paramètres d'une lumière peuvent être animés, à l'exception du paramètre Projette une ombre.

Vous pouvez choisir les calques 3D qui seront affectés par une lumière en désignant le calque de lumière comme calque d'effets : dans le panneau Montage, placez la lumière au-dessus des calques que vous souhaitez éclairer. Tous les calques situés au-dessus du calque d'effets de lumière dans l'ordre d'empilement des calques du panneau Montage ne sont pas éclairés, quelle que soit la position des calques dans le panneau Composition.

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Options d'orientation automatique » à la page 149

« Création d'un calque d'effets » à la page 140

Pour créer une lumière

❖ Choisissez Calque > Créer > Lumière ou appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + L (Windows) ou Commande + Option + Maj + L (Mac OS).

Remarque : *par défaut, les nouveaux calques commencent au début de la durée de la composition. Si vous préférez que les nouveaux calques commencent à l'instant courant, désactivez l'option Créer des calques à l'instant de début de la composition (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)).*

Pour modifier les paramètres de lumière

❖ Cliquez deux fois sur un calque de lumière dans le panneau Montage ou sélectionnez le calque et choisissez Calque > Paramètres de lumière.

Paramètres de lumière

Type de lumière Une lumière parallèle produit une lumière directionnelle libre à partir d'une source éloignée à l'infini. Une lumière concentrée est émise à partir d'une source délimitée par un cône, comme un projecteur dans une salle de spectacle. Une lumière point émet une lumière omnidirectionnelle libre, comme les rayons d'une ampoule. Une lumière ambiante n'a aucune source, mais contribue à la luminosité générale d'une scène et ne projette aucune ombre.

Intensité Luminosité de la lumière. Une valeur négative crée un état sans lumière. Cette option soustrait la couleur d'un calque. Par exemple, si un calque est déjà éclairé, la création d'une lumière directionnelle pointant sur ce calque avec des valeurs négatives assombrit une zone du calque.

Angle du cône Angle du cône entourant la source de lumière, qui détermine la largeur du faisceau à une certaine distance. Cette option est active uniquement si vous avez spécifié le type de lumière Concentrée.

Contour du cône Douceur du contour d'une lumière concentrée. Cette option est active uniquement si vous avez spécifié le type de lumière Concentrée.

Couleur Couleur de la lumière.

Projette une ombre Indique si la source de lumière génère la projection d'une ombre par le calque. L'option de surface Accepte les ombres doit être activée si vous voulez qu'une ombre soit projetée sur un calque. Il s'agit du paramètre par défaut. L'option de surface Projette une ombre doit être activée si vous voulez qu'un calque projette des ombres. Il ne s'agit pas du paramètre par défaut.

Appuyez sur les touches Alt + Maj + C (Windows) ou Option + Maj + C (Mac OS) pour activer/désactiver l'option Projette une ombre pour les calques sélectionnés. Appuyez sur AA au clavier pour afficher les propriétés des options de surface dans le panneau Montage.

Obscurité de l'ombre Définit l'intensité de l'ombre. Elle est active uniquement si l'option Projette une ombre est sélectionnée.

Diffusion de l'ombre Définit l'atténuation d'une ombre en fonction de sa distance apparente à partir du calque d'ombre. Plus sa valeur est élevée, plus l'ombre est diffuse. Elle est active uniquement si l'option Projette une ombre est sélectionnée.

Déplacement d'une caméra, d'une lumière ou d'un point ciblé

Les calques de caméra et de lumière comportent une propriété Point ciblé qui représente le point sur lequel la caméra ou la lumière pointe dans la composition. Par défaut, le point ciblé pointe sur le centre de la composition. Vous pouvez déplacer le point ciblé à tout moment.

Avant de déplacer une caméra, choisissez une vue autre que la caméra active de manière à rendre visible l'icône du point ciblé et les limites définissant son angle.

1 Sélectionnez un calque de caméra ou de lumière.

2 (Facultatif) Si vous voulez que la caméra ou la lumière ignore le point ciblé, choisissez Calque > Géométrie > Orientation automatique et sélectionnez une option autre que Orienter vers le point ciblé.

3 A l'aide de l'outil Sélection ou Rotation, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour déplacer la caméra ou la lumière et son point ciblé, placez le pointeur sur l'axe que vous souhaitez régler et faites-le glisser.
- Pour déplacer la caméra ou la lumière le long d'un seul axe sans déplacer le point ciblé, faites glisser l'axe tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).
- Pour déplacer la caméra ou la lumière librement sans déplacer le point ciblé, faites glisser l'icône de la caméra  .

• Pour déplacer le point ciblé, faites glisser son icône .

Remarque : *vous pouvez modifier les propriétés de position, rotation ou orientation d'une caméra ou d'une lumière comme n'importe quelle autre propriété, directement dans le panneau Montage.*

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Options d'orientation automatique » à la page 149

Réglage de la vue de la caméra

Les outils de caméra permettent de régler la vue de la caméra. Ces outils sont conçus en particulier pour manipuler les vues 3D et sont uniquement actifs lorsque vous créez une composition avec des calques 3D.

Remarque : *si vous réglez l'une des vues actives (Devant, Gauche, Haut, Derrière, Droite ou Bas), aucune valeur de propriété n'est affectée. L'outil Orbite caméra ne peut être utilisé sur les vues fixes.*

1 Dans le menu contextuel Vue 3D, choisissez la vue de caméra à régler.

2 Dans le panneau Outils, sélectionnez un outil de caméra :

Orbite caméra Fait tourner la vue 3D actuelle autour du point ciblé.

Caméra Approche XY Règle la vue 3D dans le sens horizontal ou vertical.

Caméra Approche Z Règle la vue 3D le long de la ligne qui mène au point ciblé et qui en part, ou pour ajuster l'échelle de la vue dans une vue orthogonale.

Cliquez sur un outil de caméra et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour afficher la liste des outils disponibles.

3 Faites glisser l'outil dans le panneau Composition. Vous pouvez faire glisser l'outil à l'extérieur du panneau une fois que vous avez commencé à le faire glisser à l'intérieur de ce dernier.

Voir aussi

« Sélection d'une vue 3D » à la page 129

« Sélection d'une disposition de vues et partage des paramètres d'affichage » à la page 131

« Raccourcis relatifs aux calques 3D » à la page 616

Propriétés des options de surface

Les calques 3D ont des propriétés d'options de surface, qui déterminent l'interaction d'un calque 3D avec la lumière et les ombres.

Projette une ombre Indique si un calque projette une ombre sur d'autres calques. La direction et l'angle des ombres sont déterminés par la direction et l'angle des sources de lumière. Choisissez l'option Projette une ombre Seul(e) pour faire en sorte que le calque soit invisible, mais projette quand même une ombre.

Pour projeter les couleurs d'un calque invisible sur un autre calque, utilisez l'option Seul(e) et définissez le paramètre de transmission de la lumière sur une valeur autre que zéro.

Transmission de la lumière Pourcentage de lumière qui perce à travers le calque et qui projette la couleur du calque sur d'autres calques comme une ombre. 0 % signifie qu'aucune lumière ne traverse le calque, que l'ombre projetée est noire. 100 % projette toute la couleur de l'ombre du calque sur le calque acceptant l'ombre.

Une transmission partielle de la lumière permet de donner l'illusion d'une lumière qui traverse un vitrail.

Accepte les ombres Indique si le calque fait apparaître les ombres projetées par les autres calques.

Utilise les lumières Indique si la couleur d'un calque varie en fonction de la lumière qui l'atteint. Les ombres ne sont pas concernées par ce paramètre.

Ambiant Niveau réflectif ambiant (non directionnel) du calque. 100 % correspond à une réflectivité maximale ; 0 % correspond à aucune réflectivité ambiante.

Diffus Niveau de réflectivité diffuse (omnidirectionnelle) du calque. La réflectivité diffuse produit l'effet d'une feuille de plastique monotone recouvrant le calque. La lumière qui atteint ce calque est reflétée dans des proportions égales dans toutes les directions. 100 % correspond à une réflectivité maximale ; 0 % correspond à aucune réflectivité diffuse.

Spéculaire Niveau de réflectivité spéculaire (directionnelle) du calque. La lumière est réfléchie à partir du calque comme s'il s'agissait d'un miroir. 100 % correspond à une réflectivité maximale ; 0 % correspond à aucune réflectivité spéculaire.

Brillance Définit la taille du reflet spéculaire. Cette valeur est active uniquement si le paramètre spéculaire est supérieur à zéro. 100 % correspond à une réflexion avec un petit reflet spéculaire. 0 % correspond à une réflexion avec un grand reflet spéculaire.

Métal Contribution de la couleur du calque à la couleur du reflet spéculaire. 100 % signifie que la couleur du reflet correspond à celle du calque. Par exemple, avec un paramètre Métal de 100 %, l'image d'un anneau d'or reflète une lumière dorée. 0 % signifie que la couleur du reflet spéculaire est celle de la source de lumière. Par exemple, avec un paramètre Métal de 0 %, un calque placé sous une lumière blanche a un reflet blanc (si vous utilisez OpenGL, le paramètre Métal est temporairement remis à zéro pendant les prévisualisations interactives).

Voir aussi

« Utilisation des calques 3D » à la page 172

« Création d'une lumière et modification des paramètres » à la page 179

Définition de la résolution à utiliser pour le rendu des ombres

Le module de rendu 3D avancé permet d'effectuer le rendu des compositions contenant des calques d'intersection 3D. Pour effectuer le rendu des ombres, le module utilise des matrices d'ombre, c'est-à-dire des images rendues à partir de la perspective de chaque source de lumière. Habituellement, la résolution d'une ombre est calculée automatiquement selon la résolution de la composition et les options de qualité des calques. Si la résolution normale ne produit pas la qualité escomptée ou si elle donne un rendu trop lent, vous pouvez régler la résolution de la matrice d'ombre. Par exemple, si les ombres sont floues et que l'option de surface Diffusion de l'ombre est définie sur 0, augmentez la résolution de la matrice d'ombre. Si le rendu des ombres est trop long, réduisez la résolution de la matrice d'ombre.

Lorsqu'un calque avec une ombre projetée croise un autre calque, un petit espace apparaît parfois derrière l'intersection censée se trouver dans l'ombre. Pour réduire la taille de cet espace, augmentez la résolution de la matrice des ombres.

1 Sélectionnez Composition > Paramètres de composition, puis cliquez sur l'onglet Avancé et sur Options.

2 Choisissez une valeur (en pixels) dans le menu Résolution de la matrice des ombres.

Choisissez Taille de la composition ou une résolution plus importante que la taille de la composition pour de meilleurs résultats. Des résolutions plus basses risquent de générer des ombres floues.

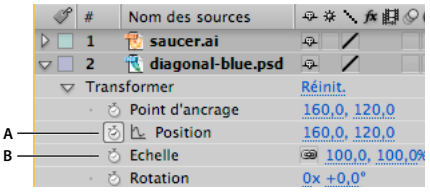
Chapitre 9 : Animation

Utilisez les outils d'animation dans After Effects pour modifier les propriétés d'un calque dans le temps, déplacer et changer les graphiques, et modifier la synchronisation des métrages vidéo et audio. Vous pouvez utiliser des images clés simples ou tirer parti des expressions pour créer des mouvements en laissant libre cours à votre imagination.

Animations - Principes de base

A propos de l'animation, des images clés et des expressions

L'*animation* se caractérise par des changements dans le temps. Un calque ou un effet sur un calque est animé en modifiant une ou plusieurs de ses propriétés dans le temps. Par exemple, vous pouvez faire varier la propriété Opacité d'un calque avec des valeurs comprises entre 0 % et 100 % pour appliquer au calque un fondu. Les propriétés associées à un bouton chronomètre placé à gauche du nom dans le panneau Montage ou Effets peuvent être animées.



Icônes de chronomètre
***A.** Chronomètre activé **B.** Chronomètre désactivé*

Vous pouvez animer des propriétés de calque avec des images clés et/ou des expressions.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'animation avec des images clés, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0227_fr.

Certains outils, notamment Dessin de trajectoire et Marionnette, définissent automatiquement les images clés en fonction du mouvement que vous tracez.

De nombreuses animations prédéfinies contiennent des images clés et des expressions qui permettent d'appliquer simplement l'animation prédéfinie au calque pour obtenir une animation complexe.

Il existe deux modes d'affichage des images clés et des expressions dans After Effects : *bandes de durée des calques* ou *éditeur de graphiques*. Le mode d'affichage des bandes de durée des calques est défini par défaut et permet d'afficher les images clés et les expressions alignées verticalement avec leurs propriétés dans le panneau Montage. Le mode Editeur graphique n'affiche pas de bandes de durée, mais affiche les images clés et les résultats d'expression dans des graphiques de valeurs ou des graphiques de vitesse (voir la section « Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184).

Images clés

Les *images clés* sont utilisées pour définir les paramètres audio, ceux du mouvement, des effets et bien d'autres propriétés, généralement en les modifiant dans le temps. Une image clé marque le moment où vous spécifiez une valeur, telle qu'une position spatiale, l'opacité ou le volume audio. Les valeurs entre les images clés sont *interpolées*. Lorsque vous employez des images clés pour créer une modification sur une période, vous utilisez généralement au moins deux images clés : une pour l'état au début de la modification et une pour le nouvel état à la fin de la modification (voir la section « Configuration des images clés » à la page 187).

Lorsqu'une image clé est sélectionnée, les informations relatives à sa valeur, à sa vitesse et à la méthode d'interpolation s'affichent dans le panneau Info. Différentes informations s'affichent selon que le panneau Montage est en mode Editeur de graphiques ou en mode d'affichage des bandes de durée des calques. Vous pouvez également placer le pointeur au-dessus d'une image clé dans l'éditeur de graphiques pour accéder à certaines informations.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle (Mac OS) enfoncée pour accéder au menu contextuel. En maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, cliquez sur deux images clés en mode d'affichage des bandes de durée des calques pour afficher la durée qui les sépare dans le panneau Info.

Une fois le chronomètre activé pour une propriété spécifique, After Effects définit ou modifie automatiquement une image clé de la propriété à l'instant courant chaque fois que vous changez la valeur de la propriété. Si le chronomètre est désactivé pour une propriété, cela signifie qu'aucune image clé n'est définie pour cette propriété. Si vous remplacez la valeur de propriété de calque alors que le chronomètre est désactivé, cette valeur reste effective pendant toute la durée du calque. Si vous désactivez le chronomètre, toutes les images clés de la propriété de calque disparaissent, et la valeur constante de la propriété devient la valeur à l'instant courant. Désactivez le chronomètre uniquement si vous êtes certain de vouloir supprimer définitivement toutes les images clés de la propriété correspondante.

Vous pouvez remplacer les icônes d'images clés en mode d'affichage des bandes de durée des calques par des nombres en choisissant Utiliser les indices d'images clés dans le menu du panneau Montage.



Images clés affichées sous forme d'icônes et de nombres

Avant de modifier une image clé, assurez-vous que le repère d'instant courant se trouve sur une image clé existante. Sinon, After Effects ajoute une nouvelle image clé lorsque vous modifiez la valeur d'une propriété. Toutefois, lorsque vous cliquez deux fois sur une image clé pour la modifier ou lorsque vous modifiez sa méthode d'interpolation, la position du repère d'instant courant n'a pas d'importance.

Expressions

Les expressions utilisent un langage de scripts basé sur JavaScript pour définir les valeurs d'une propriété afin d'associer les propriétés entre elles. Vous pouvez créer des expressions simples en associant les propriétés à l'aide de l'icône de sélection.

Voir aussi

« Interpolation » à la page 203

« Expressions » à la page 523

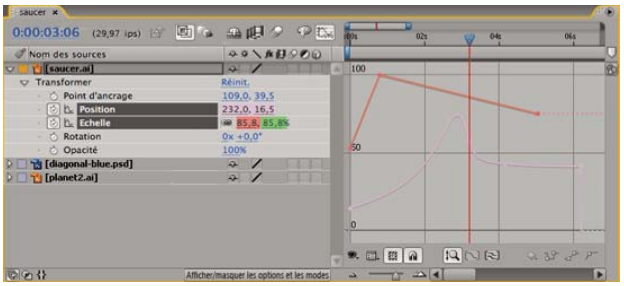
« A propos des animations prédéfinies » à la page 336

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

Utilisation de l'éditeur de graphiques

L'éditeur de graphiques représente les valeurs des propriétés sous la forme d'un graphique bidimensionnel ; la durée de la composition étant représentée horizontalement (de gauche à droite). En revanche, en mode d'affichage des bandes de durée des calques, le graphique temporel représente uniquement l'élément horizontal de la durée, sans représentation graphique des modifications des valeurs.

Pour passer du mode d'affichage des bandes de durée des calques au mode d'affichage de l'éditeur de graphiques, cliquez sur le bouton Editeur de graphiques dans le panneau Montage ou appuyez sur les touches Maj + F3.



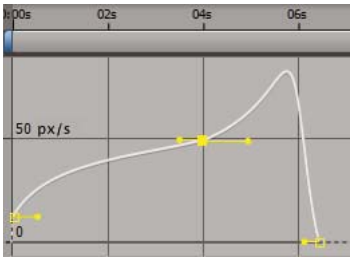
Deux propriétés animées (Position et Echelle) affichées dans l'éditeur de graphiques

Deux types de graphiques sont disponibles dans l'éditeur : les graphiques de valeurs qui affichent les valeurs des propriétés et les graphiques de vitesse qui affichent les taux de changement de ces valeurs. Pour les propriétés temporelles, telles que l'opacité, l'éditeur de graphiques affiche par défaut le graphique de valeurs. Pour les propriétés spatiales, After Effects affiche par défaut le graphique de vitesse.

Dans l'éditeur de graphiques, chaque propriété est représentée par sa propre courbe. Vous pouvez visualiser et retravailler une propriété à la fois ou visualiser plusieurs propriétés simultanément. Lorsque plusieurs propriétés sont affichées dans l'éditeur de graphiques, chaque courbe de propriété possède la même couleur que la valeur de la propriété correspondante dans la liste de calques.

Lorsque vous déplacez une image clé dans l'éditeur de graphiques après avoir activé le bouton Magnétisme , l'image clé est automatiquement alignée sur les valeurs de l'image clé, ses durées, l'instant courant, les points d'entrée et de sortie, les repères, le début et la fin de la zone de travail, ainsi que le début et la fin de la composition. Lorsqu'une image clé est alignée sur l'un de ces éléments, une ligne orange apparaît dans l'éditeur de graphiques pour indiquer l'objet sur lequel l'image clé est alignée. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée après avoir commencé à faire glisser la souris pour désactiver temporairement l'alignement.

Les images clés de l'éditeur de graphiques peuvent être assorties de poignées directrices sur les deux côtés ou d'une poignée directrice sur un seul côté. Les poignées directrices servent à contrôler l'interpolation Bézier.



Images clés avec poignées de direction dans l'éditeur de graphiques

Voir aussi

« Interpolation » à la page 203

« A propos des graphiques de vitesse » à la page 209

Sélection des propriétés à afficher dans l'éditeur de graphiques

❖ Cliquez sur le bouton d'affichage des propriétés au bas de l'éditeur de graphiques et sélectionnez l'une des options suivantes :

Afficher les propriétés sélectionnées Affiche les propriétés sélectionnées dans l'éditeur de graphiques.

Afficher les propriétés animées Affiche les propriétés animées des calques sélectionnés dans l'éditeur de graphiques.

Afficher l'éditeur de graphiques Affiche les propriétés pour lesquelles le bouton Editeur de graphiques a été sélectionné. Ce bouton est situé à côté du chronomètre, à gauche du nom de la propriété.

Options de graphique de l'éditeur de graphiques

Cliquez sur le bouton Options de graphique, situé dans la partie inférieure de l'éditeur de graphiques pour sélectionner l'une des options suivantes :

Sélection automatique du type de graphique Sélectionne automatiquement le type de graphique approprié pour une propriété : graphiques de vitesse pour les propriétés spatiales (la position, par exemple) et graphiques de valeurs pour les autres propriétés.

Modifier le graphique de valeurs Affiche le graphique de valeurs pour toutes les propriétés.

Modifier le graphique de vitesse Affiche le graphique de vitesse pour toutes les propriétés.

Afficher le graphique de référence Affiche le type de graphique non sélectionné à l'arrière-plan pour visualisation uniquement. (Les nombres gris à droite de l'éditeur de graphiques indiquent les valeurs du graphique de référence.)

Afficher les signaux audio Affiche le signal audio de tout calque possédant au moins une propriété dans l'éditeur de graphiques.

Afficher les points d'entrée/de sortie du calque Affiche les points d'entrée et de sortie de tous les calques possédant une propriété dans l'éditeur de graphiques.

Afficher les marqueurs du calque Affiche les repères temporels de calque dans l'éditeur de graphiques, le cas échéant.

Afficher les info-bulles pour les graphiques Active ou désactive les info-bulles des graphiques.

Afficher le modificateur d'expression Affiche ou masque le champ du modificateur d'expression.

Autoriser les images clés entre les images Autorise l'insertion d'images clés entre les images pour affiner l'animation.

Opérations de déplacement et de zoom dans l'éditeur de graphiques

- Pour vous déplacer verticalement ou horizontalement, sélectionnez l'outil Main et faites glisser le curseur.

Pour activer momentanément l'outil Main lorsque vous utilisez un autre outil, appuyez sur la barre d'espace et maintenez-la enfoncée.

- Pour vous déplacer verticalement, actionnez la molette de la souris.
- Pour vous déplacer horizontalement, actionnez la molette de la souris en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour effectuer un zoom avant, cliquez avec l'outil Zoom.
- Pour effectuer un zoom arrière, cliquez avec l'outil Zoom tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour effectuer un zoom en utilisant la molette de la souris, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour un zoom horizontal, ou maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour un zoom vertical.
- Pour appliquer un zoom horizontal, faites glisser l'outil Zoom vers la gauche (zoom arrière) ou vers la droite (zoom avant) tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour un zoom vertical, faites glisser l'outil Zoom vers le haut (zoom arrière) ou vers le bas (zoom avant) tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Remarque : *il est impossible de vous déplacer ou d'effectuer un zoom vertical lorsque l'option Zoom automatique de la hauteur est sélectionnée.*

Zoom automatique et adaptation à la vue

Zoom automatique de la hauteur Active ou désactive le mode Zoom automatique de la hauteur, qui redimensionne automatiquement la hauteur du graphique de façon à l'adapter à la hauteur de l'éditeur de graphiques. Le zoom horizontal doit être ajusté manuellement.

Adapter la sélection à la vue Ajuste l'échelle de valeurs (verticale) et temporelle (horizontale) du graphique de façon à l'adapter aux images clés sélectionnées dans l'éditeur de graphiques.

Adapter les graphiques à la vue Ajuste l'échelle de valeurs (verticale) et temporelle (horizontale) du graphique de façon à l'adapter à tous les graphiques de l'éditeur de graphiques.

Définition, sélection et suppression d'images clés

Configuration des images clés

Une fois que le chronomètre est activé pour une propriété spécifique, After Effects ajoute ou modifie automatiquement une image clé de la propriété à l'instant courant chaque fois que vous changez la valeur de la propriété.

1 Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez que l'animation commence.

2 Donnez à la propriété de calque la valeur requise à cet endroit ; par exemple, déplacez le calque vers une nouvelle position.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur l'icône de chronomètre en regard du nom de la propriété, afin de l'activer. After Effects crée une image clé pour cette valeur de propriété à l'instant courant.
- Choisissez Animation > Ajouter image clé *[x]*, où *[x]* représente le nom de la propriété à animer.

4 Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez ajouter une image clé supplémentaire.

5 Modifiez la valeur de la propriété dans la liste des calques.

6 Répétez les étapes 4 et 5 autant de fois que nécessaire pour ajouter des images clés supplémentaires.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Placement de l'indicateur d'instant présent » à la page 127

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Ajout d'une image clé sans modifier la valeur

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez le calque que vous voulez animer.

2 Affichez la propriété de calque pour laquelle vous voulez ajouter une image clé. Elle doit déjà contenir au moins une image clé.

3 Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous voulez ajouter la nouvelle image clé. Si le repère d'instant courant se trouve après la dernière image clé de cette propriété de calque, la nouvelle image clé aura la même valeur que l'image clé précédente. Dans le cas contraire, elle aura une valeur interpolée, basée sur la valeur des images clés suivante et précédente.

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur le bouton du navigateur d'images clés de la propriété de calque.
- Choisissez Animation > Ajouter image clé *[x]*, où *[x]* représente le nom de la propriété à animer.
- Cliquez sur un segment du graphique de la propriété de calque dans l'éditeur de graphiques avec l'outil Plume .

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

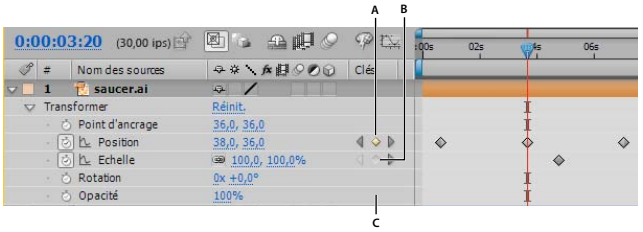
« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Déplacement du repère d'instant courant sur une image clé

Une fois que vous avez défini la première image clé d'une propriété, After Effects affiche le navigateur d'images clés, qui vous permet de vous déplacer d'une image clé à une autre, et de définir ou de supprimer des images clés. Lorsque la case du navigateur d'images clés présente un losange jaune , le repère d'instant courant se trouve exactement sur une image clé appartenant à cette propriété de calque. Lorsque la case du navigateur d'images clés ne contient rien , le repère d'instant courant se trouve entre les images clés.

Pour détacher le navigateur d'images clés de la colonne Fonctions A/V, pour qu'il fonctionne en mode autonome, choisissez Colonne > Clés dans le menu du panneau Montage.



Boutons de navigation dans le panneau Montage
***A.** Image clé à l'instant courant **B.** Aucune image clé à l'instant courant **C.** Aucune image clé pour la propriété de calque*

- Pour passer sur l'image clé suivante ou précédente, cliquez sur l'une des flèches du navigateur d'images clés.
- Pour aligner le repère d'instant courant sur une image clé ou un repère, faites-le glisser en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour passer à l'élément visible suivant ou précédent dans l'échelle de temps (image clé, repère ou fin de la zone de travail), appuyez sur la touche K ou J.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

Sélection des images clés

En mode d'affichage des bandes de durée des calques, les images clés sélectionnées sont jaunes. Les images clés non sélectionnées sont grises.

Dans l'éditeur de graphiques, l'apparence de l'icône d'une image clé varie en fonction de son état : sélectionnée, non sélectionnée ou semi-sélectionnée (une autre image clé de la même propriété est sélectionnée). Les images clés sélectionnées sont de couleur jaune unie. Les images clés non sélectionnées conservent la couleur du graphique correspondant. Les images clés semi-sélectionnées sont représentées par un carré aux contours jaunes.

- Pour sélectionner une image clé, cliquez sur l'icône de cette image clé.
- Pour sélectionner plusieurs images clés, cliquez tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour sélectionner des images clés ou faites glisser un rectangle de sélection autour des images clés.

***Remarque :** pour activer ou désactiver l'affichage du cadre de sélection (transformation libre) dans l'éditeur de graphiques, cliquez sur le bouton Afficher la fenêtre de transformation situé dans la partie inférieure de l'éditeur de graphiques.*

- Pour sélectionner toutes les images clés d'une propriété de calque, cliquez sur un segment entre deux images clés dans l'éditeur de graphiques tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, ou cliquez sur le nom de la propriété de calque dans la liste de calques.
- Pour sélectionner toutes les images clés de même valeur dans une propriété, cliquez sur une image clé avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl (Mac OS) enfoncée, puis choisissez Sélectionner les images clés identiques.

- Pour sélectionner toutes les images clés suivant ou précédant une image clé, cliquez sur l'image clé sélectionnée avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS), puis choisissez Sélectionner les images clés précédentes ou Sélectionner les images clés suivantes.

Remarque : *les commandes Sélectionner les images clés précédentes/suivantes ne sont pas disponibles si plusieurs images clés sont sélectionnées.*

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Commandes du menu contextuel relatif aux images clés

Lorsque vous sélectionnez une ou plusieurs images clés, le menu relatif aux images clés devient disponible au bas de l'éditeur de graphiques.

Pour accéder à ce menu, cliquez sur une image clé avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS).

[Valeur] Renvoie la valeur de l'image clé sélectionnée. Si plusieurs images clés ont été sélectionnées, la commande Afficher la valeur est disponible. Elle affiche la valeur de l'image clé en surbrillance dans la sélection.

Modifier la valeur Affiche une boîte de dialogue permettant de modifier la valeur de l'image clé.

Sélectionner les images clés identiques Sélectionne toutes les images clés d'une propriété ayant la même valeur.

Sélectionner les images clés précédentes Sélectionne toutes les images clés précédant l'image clé sélectionnée.

Sélectionner les images clés suivantes Sélectionne toutes les images clés suivant l'image clé sélectionnée.

Maintien des images clés Verrouille la valeur de propriété sur la valeur de l'image clé active jusqu'à l'atteinte de l'image clé suivante.

Interpolation des images clés Affiche la boîte de dialogue Interpolation d'images clés.

Déplacement dans le temps Active ou désactive le déplacement dans le temps pour les propriétés spatiales.

Vélocité d'image clé Affiche la boîte de dialogue Vélocité d'image clé.

Assistant d'image clé Affiche un sous-menu doté des options suivantes :

- **Convertir les données audio en images clés** Analyse l'amplitude au sein de la zone de travail de la composition et crée des images clés représentant les données audio.
- **Convertir l'expression en images clés** Analyse l'expression actuelle et crée des images clés représentant les valeurs de propriété décrites par cette expression.
- **Lissage de vitesse** Ajuste automatiquement l'influence à l'approche et à la sortie d'une image clé afin de rendre les changements plus fluides.
- **Lissage à l'approche** Ajuste automatiquement l'influence à l'approche d'une image clé.
- **Lissage à l'éloignement** Ajuste automatiquement l'influence à la sortie d'une image clé.
- **Echelle exponentielle** Convertit le taux de changement d'échelle, de linéaire à exponentiel.
- **Importation fichier caméra RPF** Importe les données de caméra RPF créées par des applications de modélisation 3D d'éditeurs tiers.
- **Calques de séquence** Affiche l'assistant Calques de séquence.
- **Inverser les images clés** Inverse les images clés sélectionnées dans le temps.

Voir aussi

« Interpolation » à la page 203

« Expressions » à la page 523

Suppression ou désactivation des images clés

- Pour supprimer plusieurs images clés, sélectionnez-les, puis appuyez sur la touche Suppr.
- Pour supprimer une image clé dans l'éditeur de graphiques, cliquez dessus avec l'outil Sélection tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.
- Pour supprimer toutes les images clés d'une propriété de calque, cliquez sur l'icône de chronomètre à gauche du nom de la propriété de calque pour la désactiver.

Lorsque vous désactivez l'icône de chronomètre, les images clés de cette propriété sont supprimées définitivement et la valeur de la propriété devient la valeur à l'instant courant. Il n'est pas possible de restaurer les images clés supprimées en réactivant le chronomètre. La suppression des images clés ne supprime pas ou ne désactive pas les expressions.

En cas de suppression accidentelle des images clés, choisissez Edition > Annuler.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

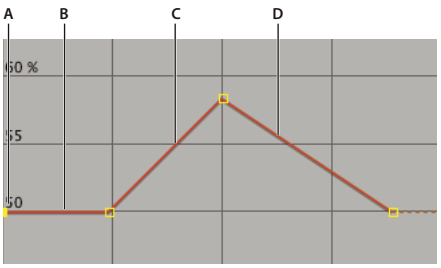
« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Modification, déplacement et copie d'images clés

Modification d'une image clé dans l'éditeur de graphiques

Un graphique de valeurs dans l'éditeur de graphiques affiche les valeurs de chaque image clé et les valeurs interpolées entre les images clés. Lorsque le graphique de valeurs d'une propriété de calque est régulier, la valeur de cette propriété est stable entre les images clés. Lorsque le graphique de valeurs est irrégulier, la valeur de la propriété de calque augmente ou diminue entre les images clés.



Graphique de valeurs
***A.** Image clé. **B.** Un graphique de valeurs régulier indique des valeurs stables. **C.** Un graphique ascendant indique des valeurs croissantes. **D.** Un graphique descendant indique des valeurs décroissantes.*

Vous pouvez modifier les valeurs des propriétés de calque en déplaçant les points (images clés) du graphique de valeurs vers le haut ou vers le bas. Par exemple, vous pouvez accroître la valeur d'une image clé de rotation en faisant glisser son repère sur la valeur de la propriété Rotation plus haut sur le graphique.

Remarque : *les valeurs des propriétés Point d'ancrage, Tracé du masque, Contrôle des points d'effet, Orientation 3D et Position sont des valeurs spatiales et utilisent donc par défaut des graphiques de vitesse et non des graphiques de valeurs.*

1 Dans le panneau Montage, affichez une propriété temporelle d'un calque.

2 Si nécessaire, cliquez sur le bouton Editeur de graphiques ou appuyez sur les touches Maj + F3 pour activer ce mode d'affichage.

3 Si nécessaire, ajoutez une image clé au point temporel auquel vous souhaitez que le changement se produise.

4 Faites glisser l'image clé vers le haut ou vers le bas pour définir une nouvelle valeur pour la propriété de calque.

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

Affichage et modification de la valeur d'une image clé

- Déplacez le repère d'instant courant sur l'instant de l'image clé. Vous pouvez modifier la valeur de la propriété qui s'affiche en regard du nom.
- En mode d'affichage des bandes de durée des calques, cliquez sur l'image clé avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée (Mac OS). La valeur de l'image clé apparaît en haut du menu contextuel qui s'affiche. Choisissez Modifier la valeur, si nécessaire.

Voir aussi

« Commandes du menu contextuel relatif aux images clés » à la page 189

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Copie et collage d'images clés

Vous pouvez copier les images clés d'un seul calque à la fois. Lorsque vous collez des images clés dans un autre calque, elles s'affichent dans la propriété correspondante dans le calque de destination. La première image clé s'affiche à l'instant courant et les autres images clés suivent dans un ordre relatif. Une fois collées, les images clés restent sélectionnées, pour vous permettre de les déplacer immédiatement dans le calque de destination.

Vous pouvez copier des images clés d'un calque à un autre pour une même propriété (par exemple, Position) ou entre deux propriétés qui utilisent le même type de données.

Remarque : *lorsque vous effectuez un copier-coller entre des propriétés similaires, vous pouvez utiliser plusieurs propriétés source et destination. En revanche, lorsque l'opération concerne des propriétés différentes, elle doit s'effectuer depuis et vers une seule propriété à la fois.*

1 Dans le panneau Montage, affichez la propriété de calque contenant les images clés que vous voulez copier.

2 Sélectionnez une ou plusieurs images clés.

3 Choisissez Edition > Copier.

4 Dans le panneau Montage contenant le calque de destination, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où les images clés doivent s'afficher.

5 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour coller les images clés dans la même propriété que celles des images clés copiées, sélectionnez le calque de destination.
- Pour les coller dans une autre propriété, sélectionnez la propriété de destination.

6 Choisissez Edition > Coller.

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Modification des valeurs des images clés dans un tableur

Vous pouvez copier et coller les données des images clés sous la forme d'un texte délimité par des tabulations pour être utilisées dans un tableur (comme Microsoft Excel) ou tout autre programme d'édition de texte. Vous pouvez ainsi bénéficier des fonctions performantes des tableurs, soit pour une analyse numérique des données des images clés, soit pour la création ou la modification des valeurs des images clés.

Vous pouvez copier et coller la plupart des propriétés, y compris les propriétés de transformation (comme la position et l'opacité), les propriétés des options de surface et le suivi des mouvements.

Vous pouvez appliquer les outils de suivi des mouvements aux objets d'un calque, puis coller les données de suivi dans une feuille de calcul pour effectuer une analyse numérique des données.

Vous pouvez copier les images clés d'un seul calque à la fois sous la forme d'un texte délimité par des tabulations.

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez des images clés pour une ou plusieurs propriétés sur le même calque. Pour sélectionner toutes les images clés d'une propriété, cliquez sur le nom de la propriété.

2 Déplacez le repère d'instant courant sur la première image clé sélectionnée. Notez l'instant de l'image clé (lorsque vous réinsérerez les données modifiées, vous devrez les coller à cet instant).

3 Choisissez Edition > Copier.

4 Collez les données de l'image clé dans la feuille de calcul. Si la première colonne de la feuille de calcul est nommée A et la première ligne 1, vous devez coller les données dans la cellule A1. Le nombre d'images s'affiche dans la colonne B. Les valeurs de propriété s'affichent dans les colonnes C, D et E, en fonction des dimensions de la propriété (la propriété Position dans un calque 3D possède des valeurs dans les trois colonnes ; la propriété Opacité ne possède qu'une seule valeur dans la colonne C).

5 Modifiez les informations numériques des images clés. Ne modifiez aucun texte autre que le nombre d'images et les valeurs de propriété.

6 Sélectionnez les cellules qui contiennent les données. La cellule en haut à gauche de la sélection doit être A1. La ligne du bas de la sélection doit être la ligne qui contient le texte *Fin des données d'image clé*.

7 Copiez les données de la feuille de calcul.

8 Dans After Effects, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez coller les données de l'image clé suivante. Il s'agit généralement de l'instant de la première image clé que vous avez sélectionnée et copiée au début de cette procédure.

9 Choisissez Edition > Coller.

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

Déplacement des images clés vers un autre point dans le temps

Vous pouvez copier ou supprimer simultanément plusieurs images clés sélectionnées, ou les déplacer globalement sans modifier leur position relative.

1 Sélectionnez une ou plusieurs images clés.

2 Faites glisser une des icônes des images clés sélectionnées vers le point approprié dans le temps. Si vous avez sélectionné plusieurs images clés, toutes les autres images clés sélectionnées conservent la même distance par rapport à l'image clé déplacée.

Voir aussi

« Sélection des images clés » à la page 188

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Déplacement d'une image clé vers un point spécifique dans le temps

1 Déplacez le repère d'instant courant vers le point approprié dans le temps.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Lorsque les bandes de durée des calques sont affichées, maintenez la touche Maj enfoncée, tandis que vous commencez à faire glisser une icône d'image clé vers le repère d'instant courant.
- Lorsque l'éditeur de graphiques est affiché, faites glisser une image clé sur le repère d'instant courant.

Lorsque l'icône se trouve sur le repère d'instant courant, l'image clé s'aligne sur celui-ci.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Développement ou réduction d'un groupe d'images clés lorsque les bandes de durée des calques sont affichées

1 Sélectionnez au moins trois images clés.

2 Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser la première ou la dernière image clé sélectionnée vers le point approprié dans le temps.

Voir aussi

« Sélection des images clés » à la page 188

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Déplacement de la bande de durée d'un calque sans ses images clés

1 Prenez bien note de l'instant auquel la première image clé apparaît.

2 Dans la liste de calques, cliquez sur le nom d'une ou plusieurs propriétés contenant les images clés dont vous souhaitez conserver la position dans le temps.

3 Choisissez Edition > Couper.

4 Déplacez ou étirez la bande de durée du calque vers ses nouveaux points d'entrée et de sortie.

5 Déplacez le repère d'instant courant sur l'instant auquel la première image clé apparaissait avant l'opération Couper.

6 Choisissez Edition > Coller.

Voir aussi

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

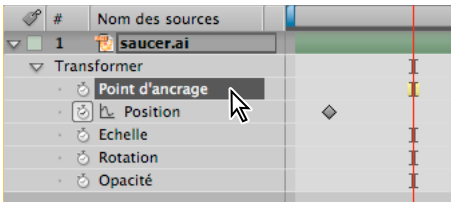
« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Copie d'une valeur à partir d'une propriété de calque ne contenant pas d'images clés

Il est possible de copier la valeur actuelle d'une propriété de calque vers un autre calque et ce, même lorsque le calque d'origine ne contient aucune image clé. Cela vous évite d'avoir à redéfinir une même propriété pour plusieurs calques.

1 Dans le panneau Montage, affichez la propriété de calque contenant la valeur que vous voulez copier.

2 Cliquez sur le nom de la propriété de calque afin de la sélectionner.



Propriété Point d'ancrage sélectionnée

3 Choisissez Edition > Copier.

4 Sélectionnez le calque de destination pour la valeur à coller.

5 Si le calque de destination contient des images clés, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous voulez coller la valeur. Dans le cas contraire, la nouvelle valeur s'applique à toute la durée du calque.

6 Choisissez Edition > Coller.

Voir aussi

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Modification simultanée de la valeur de plusieurs images clés

Vous pouvez modifier la valeur de plusieurs images clés de différents calques en une seule opération ; toutes les images clés sélectionnées doivent néanmoins appartenir à la même propriété de calque. La modification de la valeur varie en fonction de la méthode utilisée :

- En cas de modification numérique de la valeur, toutes les images clés sélectionnées utilisent exactement la nouvelle valeur. En d'autres termes, il s'agit d'une modification *absolue*. Par exemple, si vous sélectionnez plusieurs images clés Position sur une trajectoire, puis spécifiez la valeur Position de l'une d'entre elles à l'aide d'une valeur numérique, toutes les images clés sélectionnées adoptent la même valeur de position.
- Si vous modifiez une valeur soulignée en la déplaçant, toutes les images clés sélectionnées subissent la même modification. En d'autres termes, vous effectuez une modification *relative*. Par exemple, si vous sélectionnez plusieurs images clés Position sur une trajectoire, puis déplacez la valeur soulignée de l'une d'entre elles, toutes les images clés sélectionnées sont modifiées de la même façon.
- Si vous modifiez graphiquement une valeur dans le panneau Composition ou Calque, la valeur des images clés sélectionnées change, en fonction de la différence entre les nouvelles et les anciennes valeurs, et non des valeurs proprement dites. En d'autres termes, vous effectuez une modification relative. Par exemple, si vous sélectionnez plusieurs images clés Position sur une trajectoire, puis déplacez l'une d'elles de 10 pixels vers la gauche, toutes les images clés sélectionnées sont déplacées de 10 pixels vers la gauche par rapport à leur position d'origine.

Il est également possible de modifier simultanément la valeur de plusieurs calques lorsque les bandes de durée des calques sont affichées en les *apparentant*.

1 Sélectionnez les images clés à modifier. Toutes les images clés sélectionnées doivent appartenir à la même propriété.

2 Modifiez la valeur d'une des images clés sélectionnées à l'aide d'une des méthodes décrites ci-dessus. Toutes les autres images clés sélectionnées sont modifiées en conséquence.

Voir aussi

« Utilisation des calques parents et enfants » à la page 160

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

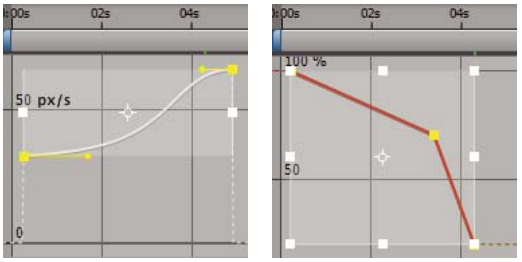
« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Modification de plusieurs images clés dans l'éditeur de graphiques

Vous pouvez modifier et déplacer simultanément plusieurs images clés en utilisant l'éditeur de graphiques. Lorsque vous sélectionnez plusieurs images clés après avoir activé le bouton Afficher la fenêtre de transformation, un cadre de sélection entoure les images clés sélectionnées et un point d'ancrage s'affiche au centre du cadre. Ce point représente le point d'effet de la transformation en cours. Vous pouvez déplacer les images clés sélectionnées dans le temps ou sur l'échelle de valeurs en faisant glisser le cadre de sélection ou ses poignées. Vous êtes également libre de modifier la position du point d'ancrage.

L'ajustement d'un cadre de sélection de transformation libre dans un graphique de valeurs déplace les images clés sélectionnées dans le temps et sur l'échelle de valeurs. L'ajustement d'un cadre de sélection de transformation libre dans un graphique de vitesse déplace les images clés sélectionnées dans le temps uniquement.



Lorsque plusieurs images clés sont sélectionnées dans l'éditeur de graphiques, un cadre de sélection de transformation libre apparaît.

1 Activez la vue de l'éditeur de graphiques et affichez les images clés que vous souhaitez ajuster.

2 A l'aide de l'outil Sélection, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour sélectionner des images clés, cliquez sur ces dernières en maintenant la touche Maj enfoncée ou tracez un cadre de sélection autour des images clés.
- Pour sélectionner toutes les images clés d'une propriété, cliquez sur un segment entre deux images clés tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

3 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour déplacer des images clés dans le temps ou sur l'échelle de valeurs, placez le pointeur à l'intérieur du cadre de sélection et faites glisser la souris. Faites glisser la souris en maintenant la touche Maj enfoncée afin de diriger le déplacement horizontalement ou verticalement.
- Pour déplacer des images clés dans le temps ou sur l'échelle de valeurs en redimensionnant le cadre de sélection, placez le pointeur sur une poignée du cadre de sélection. Lorsque le pointeur prend la forme d'une flèche bidirectionnelle ↔, faites glissez la souris pour redimensionner le cadre de sélection. Faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour conserver le rapport largeur/hauteur. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et faites glisser la souris pour effectuer une mise à l'échelle à partir du point d'ancrage du cadre de sélection. Pour faire glisser uniquement cette poignée, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS).

Effectuez une mise à l'échelle avec des valeurs négatives afin d'inverser les images clés dans le temps.

- Pour évaser verticalement les valeurs d'images clés, faites glisser la souris tout en maintenant les touches Ctrl + Alt (Windows) ou Commande + Option (Mac OS) enfoncées. Cette modification des valeurs d'images clés permet de réduire ou d'étendre l'amplitude d'une animation répétée.
- Pour déplacer vers le haut ou vers le bas un côté du cadre de sélection, faites glisser la souris tout en maintenant les touches Ctrl + Alt + Maj (Windows) ou Commande + Option + Maj (Mac OS) enfoncées.
- Pour déplacer le point d'ancrage du cadre de sélection, placez l'outil Sélection sur le point d'ancrage jusqu'à ce que l'outil se transforme en une icône de déplacement de point d'ancrage  , puis faites glissez la souris pour positionner le point d'ancrage.

Voir aussi

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

Création et modification de trajectoires

Utilisation des trajectoires

Lorsque vous animez les propriétés spatiales, notamment Position et Point d'ancrage, ainsi que les propriétés des points de contrôle des effets, le mouvement s'affiche sous la forme d'une trajectoire. Les trajectoires de position s'affichent dans le panneau Composition, tandis que la trajectoire de point d'ancrage et de point de contrôle des effets s'affiche dans le panneau Calque. Dans les deux cas, la trajectoire s'affiche sous la forme d'une séquence de points, où chaque point représente la position du calque à chaque image. Une case située sur la trajectoire indique la position des images clés.

Remarque : *la densité des points entre ces cases indique la vitesse relative du calque. Des points rapprochés indiquent une vitesse inférieure, tandis que des points éloignés entre eux correspondent à une vitesse plus élevée.*

Les trajectoires sont simplement une alternative visuelle, une méthode spatiale pour afficher et utiliser les propriétés spatiales et leurs images clés, en plus des propriétés figurant dans le panneau Montage. Il est possible de modifier une trajectoire en modifiant une image clé existante ou en ajoutant une nouvelle image clé. Vous pouvez modifier la forme d'une trajectoire en modifiant les méthodes d'interpolation spatiale de ses images clés.

La modification d'une image clé d'une propriété spatiale dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Plume ou Sélection est identique à la modification d'un tracé de Bézier pour un masque ou une forme sur un calque de forme (voir la section « A propos des tracés » à la page 303).

En règle générale, une trajectoire qui comporte un nombre peu élevé d'images clés est moins complexe et plus facile à manipuler. Vous pouvez utiliser l'outil Lissage de trajectoire pour supprimer les images clés extérieures à une trajectoire.

Remarque : *cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour accéder au menu contextuel.*

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Modification d'un tracé de masque ou d'un tracé de forme de Bézier » à la page 313

Affichage des contrôles de trajectoire

- Pour afficher les contrôles de trajectoire dans le panneau Composition, choisissez Affichage > Options d'affichage, puis cochez les cases Effets, Images clés, Trajectoires et Tangentes de trajectoire. Pour afficher une trajectoire Position dans le panneau Composition, la propriété Position doit être sélectionnée.
- Pour afficher les contrôles de trajectoire dans le panneau Calque, choisissez la propriété ou l'effet dans le menu Affichage situé dans la partie inférieure du panneau Calque.
- Pour définir le nombre d'images clés à afficher sur une trajectoire, choisissez Edition > Préférences > Affichage (Windows) ou After Effects > Préférences > Affichage (Mac OS) et sélectionnez une option dans la section Trajectoire.

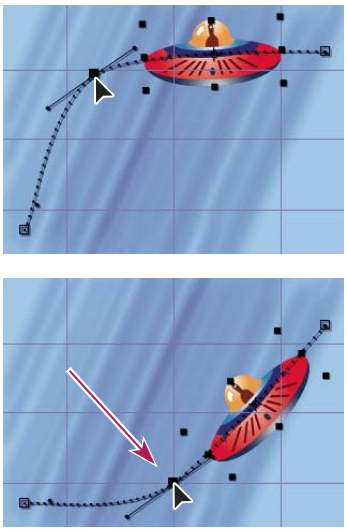
Déplacement des images clés de la trajectoire

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez le calque dont vous souhaitez modifier la trajectoire.

2 Si l'image clé à modifier n'est pas visible dans le panneau Composition ou Calque, placez le repère d'instant courant sur celle-ci.

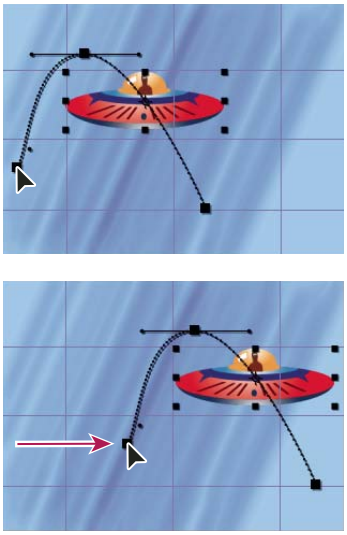
3 Dans le panneau Composition ou le panneau Calque, choisissez l'outil Sélection pour faire glisser une image clé ou utilisez les poignées.

Remarque : *il n'est pas nécessaire que le repère d'instant courant soit positionné sur une image clé avant de le déplacer.*



Pour déplacer une image clé de position sélectionnée, faites glisser une image clé dans le panneau Composition.

Pour déplacer plusieurs images clés à la fois, sélectionnez-les dans le panneau Montage avant de les faire glisser dans le panneau Composition ou le panneau Calque. Pour déplacer la trajectoire entière, sélectionnez toutes les images clés en cliquant sur le nom de la propriété dans le panneau Montage avant de faire glisser une image clé dans le panneau Composition.



Déplacement par glissement de toutes les images clés sur une trajectoire d'une position d'image clé

Ajout d'une image clé à une trajectoire à l'aide de l'outil Plume

1 Affichez la trajectoire à modifier dans le panneau Composition ou le panneau Calque.

2 Sélectionnez l'outil Plume ou l'outil Conversion de sommet dans le panneau Outils.

3 Dans le panneau Composition, déplacez l'outil Plume sur la trajectoire, à l'emplacement où vous voulez ajouter une nouvelle image clé, puis cliquez pour ajouter cette dernière.

Dans le panneau Montage, une nouvelle image clé s'affiche dans la trajectoire, à la position de l'image sur laquelle vous avez cliqué. Pour déplacer une image clé, utilisez l'outil Sélection.

Remarque : *bien que leurs résultats soient différents, les outils de manipulation de courbes de trajectoire avec l'outil Plume fonctionnent de façon similaire à ceux utilisés pour créer et modifier d'autres courbes de Bézier, comme les tracés de masque et de forme.*

Tracé d'une trajectoire à l'aide de l'outil Dessin de trajectoire

L'outil Dessin de trajectoire vous permet de tracer une trajectoire pour l'animation d'un calque sélectionné, en consignant la position du calque et la vitesse de tracé de la trajectoire. Pendant le tracé, une image clé Position est générée à chaque image.

L'outil Dessin de trajectoire n'affecte pas les images clés définies pour d'autres propriétés. Par exemple, si vous définissez les images clés de rotation de l'image d'un ballon, cet outil permet de générer des images clés de position, de sorte que le ballon donne l'impression de rouler le long de la trajectoire créée.

1 Dans le panneau Composition ou Montage, sélectionnez le calque pour lequel vous voulez tracer une trajectoire.

2 Dans le panneau Montage, utilisez les repères de la zone de travail pour définir la durée correspondant au tracé de la trajectoire.

3 Choisissez Fenêtre > Dessin de trajectoire.

4 Sélectionnez les options appropriées dans le panneau Dessin de trajectoire :

Afficher Image filaire Affiche une vue filaire du calque durant le tracé de la trajectoire.

Afficher Fond Affiche le contenu statique de l'image sur laquelle vous avez commencé le tracé de la trajectoire dans le panneau Composition. Cette option est utile lorsque le tracé de la trajectoire doit tenir compte d'autres images de la composition.

Lissage Elimine les images clés superflues de la trajectoire. Cela revient à utiliser le paramètre Tolérance avec l'outil Lissage de trajectoire. Plus les valeurs sont élevées, plus les courbes sont régulières ; mais une valeur trop élevée risque néanmoins de modifier la forme de la courbe tracée.

Remarque : *vous pouvez lisser une trajectoire une fois qu'elle a été créée à l'aide de l'élément d'expression* `smooth` *ou de l'outil Lissage de trajectoire.*

Vitesse de capture à Ratio entre la vitesse de la trajectoire enregistrée et la vitesse de lecture. Si la vitesse de capture est égale à 100 %, la vitesse de lecture de la trajectoire correspond à la vitesse d'enregistrement. Si la vitesse de capture est supérieure à 100 %, la vitesse de lecture de la trajectoire est inférieure à la vitesse d'enregistrement.

5 Cliquez sur Début capture, puis, dans le panneau Composition, faites glisser la souris de manière à créer la trajectoire. Relâchez le bouton de la souris pour arrêter la capture.

Remarque : *After Effects arrête automatiquement la capture lorsque la durée de l'opération atteint la fin de la zone de travail (il s'agit par défaut de la durée de la composition).*

Voir aussi

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

Création d'une trajectoire à partir d'un tracé de masque, de forme ou de peinture

Vous pouvez créer une trajectoire à partir de n'importe quel type de tracé suivant :

- Propriété Tracé du masque
- Propriété Tracé d'une forme sur un calque de forme
- Propriété Tracé d'un tracé de peinture
- Tracé copié dans Illustrator ou Photoshop

Vous pouvez coller l'un des tracés suivants dans la propriété Position ou Point d'ancrage d'un calque, ou dans la propriété Position d'un point de contrôle d'effet. Les images clés collées sont configurées pour se déplacer dans le temps, à l'exception de la première et de la dernière image, produisant ainsi une vitesse constante le long du tracé.

Par défaut, la durée de la trajectoire collée est de 2 secondes. Pour modifier la durée, faites glisser la première ou la dernière image clé dans le panneau Montage.

1 Copiez un tracé dans le Presse-papiers :

- Sélectionnez une propriété Tracé dans le panneau Montage, puis choisissez Edition > Copier.
- Sélectionnez un tracé dans Illustrator ou Photoshop, puis choisissez Edition > Copier.

2 Dans le panneau Montage, sélectionnez la propriété dans laquelle vous souhaitez coller le tracé. La propriété doit être animée, c'est-à-dire qu'elle doit posséder au moins une image clé ou une expression.

3 Déplacez le repère d'instant courant sur l'instant de la première image clé de la trajectoire.

4 Choisissez Edition > Coller.

Voir aussi

« Copie d'un tracé depuis Illustrator, Photoshop ou Fireworks » à la page 314

« A propos des tracés » à la page 303

Outils d'animation divers

Utilisation du flou directionnel

Lorsque vous affichez une image de film ou d'une vidéo contenant un objet animé, celle-ci est souvent floue. Cela s'explique par le fait qu'une image représente un échantillonnage de temps (dans un film, une image dure 1/24 de seconde). Durant ce laps de temps, un objet animé prend plusieurs positions, tandis qu'il se déplace dans l'image, il n'est donc pas représenté

sous la forme d'un objet fixe et précis. Plus l'objet se déplace rapidement, plus il est flou. L'angle obturateur et la phase d'obturateur de l'appareil photo ont un impact sur le flou de l'objet, car ils définissent la durée et le moment de l'ouverture de l'obturateur par rapport au début de l'image.

A l'inverse, dans une image issue d'une animation créée par ordinateur, il peut être difficile de distinguer les objets animés car ceux-ci peuvent apparaître aussi nets et précis que les objets fixes. Sans flou directionnel, l'animation des calques produit un effet stroboscopique de pas distincts, plutôt qu'une apparence de transition régulière. En ajoutant un flou directionnel aux calques que vous animez dans After Effects, vous serez en mesure de leur donner un mouvement plus fluide et plus naturel.

Vous pouvez utiliser le flou directionnel lors de l'animation d'un calque, par exemple, pour déplacer un calque de texte sur l'écran. Il n'est pas possible d'ajouter un flou directionnel à un mouvement déjà existant dans un calque, par exemple, une vidéo en direct. Pour rendre plus régulière une vidéo en direct à laquelle vous avez assigné une cadence beaucoup plus basse ou plus élevée que la cadence d'origine, utilisez l'interpolation d'images.

Vous pouvez activer individuellement le flou directionnel pour chaque calque et indiquer également si le flou directionnel est rendu pour les prévisualisations et le rendu final. Utilisez le bouton Activer le flou directionnel de la composition  situé en haut du panneau Montage pour activer ou désactiver le rendu du flou directionnel pour les prévisualisations. Modifiez les paramètres de rendu dans le panneau File d'attente de rendu pour activer ou désactiver le rendu du flou directionnel à un stade final.

Le flou directionnel ralentit le rendu. Aussi, vous devez parfois désactiver le bouton de la composition pendant le travail, et ne l'activer que pour consulter le résultat final.

Remarque : *les versions antérieures d'After Effects comportaient une option appelée Effet de bougé. Cet effet s'appelle désormais Flou directionnel pour éviter toute confusion avec le flou de bougé appliqué aux calques.*

- Cliquez sur le bouton Flou directionnel  du calque dans le panneau Montage.
- Sélectionnez le calque et choisissez Calque > Options > Flou directionnel.

Le nombre d'exemples utilisés par After Effects pour calculer le flou directionnel s'adapte à chaque calque, en fonction du mouvement de ce calque. Ainsi, le flou directionnel obtenu est d'excellente qualité sans avoir à échantillonner le mouvement d'un calque à progression lente aussi souvent qu'un calque à progression rapide. Des taux d'échantillonnage élevés diminuent les performances de rendu.

Voir aussi

« Application de l'interpolation d'images à un calque » à la page 223

« Application d'un flou directionnel à un masque » à la page 262

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

Paramètres du flou directionnel de l'onglet Avancé dans la boîte de dialogue Paramètres de composition

Echantillons par image Le nombre minimum d'échantillons. Il s'agit du nombre d'échantillons utilisés pour les images pour lesquelles After Effects ne parvient pas à déterminer un taux d'échantillonnage adapté, basé sur le mouvement d'un calque. Ce taux d'échantillonnage est utilisé pour les calques 3D et les calques de forme.

Limite des échantillons adaptés Le nombre maximum d'échantillons.

Angle d'obturateur L'angle d'obturateur (mesuré en degrés) simule l'exposition autorisée par un obturateur en rotation. L'angle d'obturateur utilise la cadence du métrage pour déterminer l'exposition simulée qui affecte la quantité de flou directionnel. Par exemple, un angle de 90 degrés (25 % de 360 degrés) pour un métrage de 24 i/s crée une exposition effective de 1/96 de seconde (25 % de 1/24 de seconde). Un angle de 1 degré produit un flou directionnel quasi inexistant, tandis qu'un angle de 720 degrés produit un flou très élevé.

Phase d'obturateur La phase d'obturateur est également mesurée en degrés. Elle définit un décalage qui détermine le moment d'ouverture de l'obturateur par rapport au début d'une image. Le réglage de cette valeur peut être utile si un objet présentant un flou directionnel se retrouve derrière la position de l'objet sans flou directionnel.

Une valeur Phase d'obturateur inférieure de 50 % à la valeur Angle d'obturateur s'adapte parfaitement à un calque intégré au-dessus d'un autre calque avec les données de suivi de mouvement (par exemple, Phase d'obturateur = -90, Angle d'obturateur = 180). Cette combinaison des paramètres crée un flou centré sur l'objet d'origine.

Lissage de l'animation et de la vitesse

Vous pouvez lisser les trajectoires, les courbes de valeurs et les courbes de vitesse, de manière à supprimer les irrégularités et les images clés superflues à l'aide de l'outil Lissage de trajectoire qui ajoute de nouvelles images clés ou supprime celles qui sont superflues. Cette opération peut également être effectuée à l'aide de l'expression `smooth`.

Bien qu'il soit possible d'utiliser l'outil Lissage de trajectoire pour lisser la courbe de n'importe quelle propriété, cet outil est particulièrement pratique dans le cas de courbes générées automatiquement par l'outil Dessin de trajectoire, car elles peuvent comporter des images clés superflues. L'application de l'outil Lissage de trajectoire à des images clés définies manuellement risque de modifier la courbe de manière inattendue.

Remarque : *pour éviter d'utiliser l'outil Lissage de trajectoire sur un tracé généré par l'option Dessin de trajectoire, paramétrez l'option Lissage dans le panneau Dessin de trajectoire avant de tracer la trajectoire.*

Lors de l'application de l'outil Lissage de trajectoire à des propriétés qui changent dans l'espace (par exemple, la position), seule la courbe spatiale peut être lissée (courbe définie par le mouvement). Lorsque cet outil est appliqué à des propriétés qui changent uniquement dans le temps (par exemple, l'opacité), vous pouvez lisser uniquement les courbes de valeurs et de vitesse (courbes définies par la valeur ou la vitesse).

En plus d'ajouter des images clés ou de supprimer les images clés superflues, l'outil Lissage de trajectoire applique également une interpolation Bézier à chaque image clé lors du lissage de la courbe temporelle.

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez toutes les images clés d'une propriété pour lisser l'ensemble de la courbe, ou sélectionnez au moins trois images clés pour lisser uniquement un segment de la courbe.

2 Choisissez Fenêtre > Lissage de trajectoire. Dans le menu Appliquer à, l'outil Lissage trajectoire sélectionne automatiquement Trajectoire spatiale ou Graphe temporel, selon le type de propriété pour lequel vous avez sélectionné les images clés à l'étape 1.

3 Définissez la valeur de Tolérance. Les unités de tolérance sont identiques à celles de la propriété que vous lissez. La nouvelle valeur des images clés diffère de la courbe d'origine conformément à la valeur spécifiée. Plus les valeurs sont élevées, plus les courbes sont régulières, mais une valeur trop élevée risque néanmoins de modifier la forme d'origine de la courbe.

4 Cliquez sur Appliquer et prévisualisez les résultats.

5 Si nécessaire, choisissez Edition > Annuler Lissage de trajectoire pour restaurer les images clés, réglez la valeur de la tolérance puis réappliquez le lissage de trajectoire.

Voir aussi

« Tracé d'une trajectoire à l'aide de l'outil Dessin de trajectoire » à la page 198

« Sélection des images clés » à la page 188

Ajout d'un effet aléatoire à une propriété à l'aide de l'option Tremblement

Vous pouvez ajouter un effet aléatoire à n'importe quelle propriété lors de son changement dans le temps à l'aide du mode Tremblement. Vous pouvez également utiliser l'expression de `tremblement` pour faire cela (voir la section « Méthodes et attributs Property » à la page 549). Selon la propriété et les options que vous spécifiez, le mode Tremblement ajoute un certain nombre de variations à une propriété en ajoutant des images clés et en rendant aléatoires les interpolations d'approche ou d'éloignement des images clés existantes. Pour utiliser le mode Tremblement, vous devez disposer d'au moins deux images clés.

Le mode Tremblement vous permet de mieux simuler le mouvement du monde réel dans des limites données. Par exemple, ajoutez un effet aléatoire à un papillon animé pour produire un battement d'ailes. Ajouté à la luminosité ou l'opacité, il peut simuler le scintillement généré par les anciens projecteurs.

1 Sélectionnez une plage d'images clés pour la propriété.

2 Choisissez Fenêtre > Tremblement.

3 Pour le champ Appliquer à, sélectionnez le type de courbe que vous souhaitez voir affecté par le mode Tremblement. Si vous avez sélectionné des images clés pour une propriété qui varie dans l'espace, vous pouvez sélectionner Trajectoire spatiale pour ajouter des variations au mouvement, ou Graphe temporel pour ajouter des variations à la vélocité. Si vous avez sélectionné des images clés pour une propriété qui ne varie pas dans l'espace, vous pouvez uniquement sélectionner Graphe temporel.

4 Sélectionnez un Type de bruit pour spécifier le type de variation due aux valeurs des pixels répartis de manière aléatoire (bruit) :

Lisse Produit des variations qui interviennent de manière plus progressive, sans changement soudain.

Non lissé Produit des changements soudains.

5 Sélectionnez les dimensions de la propriété que vous souhaitez affecter :

Une dimension Ajoute des variations à une seule dimension de la propriété sélectionnée. Sélectionnez la dimension dans le menu.

Toutes (indépendantes) Ajoute un ensemble différent de variations à chaque dimension.

Toutes (uniformes) Ajoute le même ensemble de variations à toutes les dimensions.

6 Définissez une Fréquence pour spécifier le nombre de variations (images clés) par seconde ajouté par After Effects aux images clés sélectionnées. Une valeur faible produit des variations occasionnelles seulement, tandis qu'une valeur élevée produit des résultats plus irréguliers. Une valeur entre 0 et 1 crée une image clé au rythme de moins d'une par seconde. Par exemple, une valeur de 0,5 crée une image clé toutes les deux secondes.

7 Définissez une Magnitude pour spécifier la taille maximale des variations. After Effects définit la magnitude spécifiée aux unités de la propriété sélectionnée. Par conséquent, une valeur définie pour une propriété donnée peut produire des résultats très différents avec une autre propriété.

8 Cliquez sur Appliquer et prévisualisez les résultats.

9 Si nécessaire, sélectionnez Edition > Annuler Tremblement pour réinitialiser les images clés, réglez les valeurs Fréquence et Magnitude, puis réappliquez le mode Tremblement.

Voir aussi

« Sélection des images clés » à la page 188

Conversion des données audio en images clés

L'assistant d'image clé Convertir les données audio en images clés analyse l'amplitude audio dans la zone de travail et crée des images clés pour l'amplitude audio. Il crée un nouveau calque Amplitude audio, représentant toutes les sources audio de la composition, doté de trois effets Options pour expressions avec des propriétés de réglage contenant les images clés suivantes : Couche de gauche, Couche de droite et Les deux couches.

Pour pouvoir utiliser les images clés créées par cet assistant, vous devez lier les modifications de l'amplitude audio à d'autres propriétés du calque. Par exemple, utilisez une expression pour lier les images clés audio à la propriété Echelle d'un calque pour que le calque se développe ou se contracte, au même rythme que l'amplitude.

❖ Sélectionnez le panneau Montage, puis choisissez Animation > Assistant d'image clé > Convertir les données audio en images clés.

Voir aussi

« Expressions » à la page 523

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

Interpolation

Contrôle des changements grâce à l'interpolation

Après avoir créé des images clés et des trajectoires pour faire évoluer des valeurs dans le temps, vous pouvez réaliser un réglage plus précis de la manière dont ces changements se produisent. After Effects propose plusieurs méthodes d'interpolation qui affectent la façon dont les changements se produisent au niveau des images clés et entre les images clés. Par exemple, si vous définissez un mouvement, vous pouvez choisir de faire changer un calque de direction de façon abrupte ou progressive (par une courbe). After Effects interpole les valeurs d'un changement à l'aide des valeurs des images clés situées aux deux extrémités du changement.

L'*interpolation* est le processus de remplissage des données inconnues entre deux valeurs connues. Généralement, cela passe par la génération de nouvelles valeurs entre deux images clés. Par exemple, si vous souhaitez qu'un élément graphique (tel qu'un titre) soit déplacé de 50pixels vers la gauche de l'écran et que vous souhaitez que ce soit le cas dans 15images, vous définissez la position de l'élément graphique dans la première et la quinzième images et vous les marquez toutes deux en tant qu'images clés. Le logiciel interpole alors les images intermédiaires afin que le mouvement soit régulier. Comme l'interpolation génère toutes les images entre les deux images clés, on parle parfois de « *création de trajectoire* ». L'interpolation entre images clés peut être utilisée pour animer un mouvement, des effets, des niveaux sonores, des ajustements d'image, la transparence, des modifications de couleur et de nombreux autres éléments visuels et auditifs.

Vous pouvez régler l'interpolation entre les valeurs des images clés dans le temps pour toutes les propriétés de calque. Pour les propriétés *spatiales* représentant les propriétés de calque impliquant un mouvement, telles que Position, Point d'ancrage et Point d'effet, vous pouvez également régler l'interpolation entre les images clés de la trajectoire dans l'espace.

Interpolation temporelle et graphique de valeurs

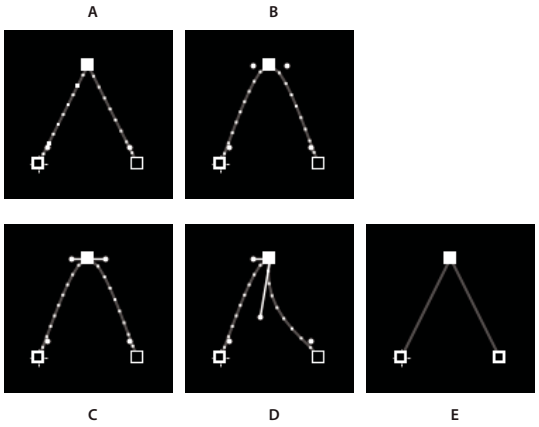
A l'aide du graphique de valeurs de l'éditeur de graphiques, vous pouvez ajuster avec précision les images clés d'une propriété temporelle que vous avez créées pour votre animation. Le graphique de valeurs affiche les valeurs x en rouge, les valeurs y en vert et les valeurs z (3D uniquement) en bleu. Le graphique de valeurs fournit des informations complètes sur la valeur des images clés à tout moment d'une composition et vous permet de la contrôler. En outre, le panneau Info affiche la méthode d'interpolation temporelle de l'image clé sélectionnée.

Interpolation spatiale et trajectoire

Lorsque vous appliquez ou modifiez l'interpolation spatiale pour une propriété, par exemple Position, vous réglez la trajectoire dans le panneau Composition. Les différentes images clés de la trajectoire fournissent des informations concernant le type d'interpolation à tout moment. Le panneau Info affiche la méthode d'interpolation spatiale de l'image clé sélectionnée.

Lorsque vous créez des modifications spatiales dans un calque, After Effects utilise Bézier auto comme méthode d'interpolation spatiale par défaut.

Pour définir une interpolation linéaire par défaut, choisissez Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS), et choisissez Interpolation spatiale par défaut sur linéaire.



Interpolation sous forme de trajectoire
***A.** Linéaire **B.** Bézier auto **C.** Bézier continue **D.** Bézier **E.** Maintenir*

Voir aussi

« A propos des modifications de vitesse » à la page 209

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

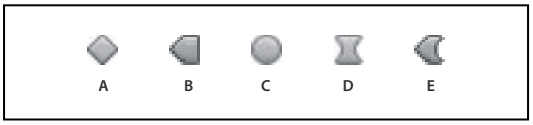
« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Méthodes d'interpolation

En mode d'affichage des bandes de durée des calques, l'apparence de l'icône d'une image clé varie en fonction de la méthode d'interpolation sélectionnée pour l'intervalle entre les images clés. Lorsqu'une moitié de l'icône est grise  , cela signifie qu'il n'existe aucune image clé adjacente de ce côté, ou que l'interpolation Maintenir de l'image clé précédente a priorité sur son interpolation.

Par défaut, une image clé utilise une seule méthode d'interpolation. Cependant, vous pouvez appliquer deux méthodes : la méthode *d'approche*, qui s'applique à la valeur de la propriété au moment où l'instant courant s'approche d'une image clé ; la méthode *d'éloignement*, qui s'applique à la valeur de la propriété quand l'instant courant quitte une image clé. Lorsque vous définissez des méthodes d'interpolation d'approche et d'éloignement différentes, l'icône de l'image clé est modifiée en conséquence en mode d'affichage de la bande de durée des calques. L'icône est alors constituée de la moitié gauche de l'icône de la méthode d'interpolation d'approche et de la moitié droite de l'icône de la méthode d'interpolation d'éloignement.

Pour alterner entre les icônes d'images clés et les indices d'images clés, choisissez Utiliser les icônes d'images clés ou Utiliser les indices d'images clés dans le menu du panneau Montage.



Exemples d'icônes d'image clé dans le panneau Montage en mode d'affichage des bandes de durée des calques
***A.** Linéaire **B.** Linéaire (approche), Maintien (éloignement) **C.** Bézier auto **D.** Bézier continue ou Bézier **E.** Linéaire (approche), Bézier (éloignement)*

Toutes les méthodes d'interpolation proposées par After Effects sont basées sur la méthode d'interpolation *Bézier*, qui fournit des poignées directrices vous permettant de contrôler les transitions entre les images clés. Les méthodes d'interpolation n'utilisant pas de poignées directrices sont des versions limitées de l'interpolation Bézier et sont utiles pour certaines tâches.

Pour en savoir plus sur la manière dont les différentes méthodes d'interpolation affectent les propriétés temporelles, faites des essais en définissant au moins trois images clés avec des valeurs différentes pour une propriété temporelle de calque, telle que Opacité, et changez de méthodes d'interpolation tout en visualisant le graphique de valeurs dans le panneau Montage.

Pour en savoir plus sur la manière dont les différentes méthodes d'interpolation affectent une trajectoire, faites des essais en définissant trois images clés pour une propriété spatiale, telle que Position, avec des valeurs différentes sur une trajectoire et changez de méthodes d'interpolation tout en visualisant la trajectoire dans le panneau Composition.

Remarque : *pour modifier les méthodes d'interpolation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une image clé, choisissez Interpolation d'une image clé dans le menu qui s'affiche, puis sélectionnez une option dans le menu déroulant Interpolation temporelle.*

Dans les descriptions suivantes, le résultat de chaque méthode d'interpolation est décrit comme si cette dernière avait été appliquée à toutes les images clés de la propriété de calque, dans le but de rendre les exemples aussi clairs que possible. Dans la pratique, vous pouvez appliquer n'importe quelle méthode d'interpolation disponible à une image clé quelconque.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

Aucune interpolation

Aucune interpolation est l'état obtenu lorsqu'il n'y a aucune image clé pour une propriété de calque, lorsque l'icône chronomètre est désactivée et que l'icône du pointeur 𝕀 apparaît sous le repère d'instant courant dans le panneau Montage. Dans cet état, lorsque vous définissez la valeur d'une propriété de calque, cette dernière est maintenue pendant toute la durée du calque, à moins qu'elle ne soit désactivée par une expression. Par défaut, aucune interpolation n'est appliquée à une propriété de calque. Si une propriété de calque contient des images clés, il y a automatiquement un type ou un autre d'interpolation en cours d'utilisation.

Interpolation linéaire

L'interpolation linéaire crée un taux de changement uniforme entre les images clés, ce qui a pour effet de donner un aspect mécanique aux animations. After Effects interpole les valeurs entre deux images clés adjacentes aussi directement que possible, sans tenir compte de la valeur des autres images clés.

Si vous appliquez une interpolation linéaire à toutes les images clés d'une propriété temporelle de calque, le changement commence instantanément à la première image clé et se poursuit jusqu'à la prochaine image clé à une vitesse constante. A la seconde image clé, le taux de changement passe aussitôt au taux défini entre la seconde et la troisième image clé. Lorsque le calque atteint la valeur de l'image clé finale, le changement s'interrompt instantanément. Dans le graphique de valeurs, le segment reliant deux images clés avec l'interpolation linéaire apparaît comme une ligne droite.

Interpolation Bézier

L'interpolation Bézier permet le contrôle le plus précis dans la mesure où vous ajustez manuellement la forme des segments du graphique de valeurs ou de la trajectoire de part et d'autre de l'image clé. Contrairement à Bézier auto ou Bézier continue, les deux poignées directrices d'une image clé Bézier fonctionnent indépendamment l'une de l'autre dans le graphique de valeurs et la trajectoire.

Si vous appliquez l'interpolation Bézier à toutes les images clés d'une propriété, After Effects crée une transition fluide entre les images clés. La position initiale des poignées directrices est calculée à l'aide de la même méthode que celle utilisée pour l'interpolation Bézier auto. After Effects conserve la position des poignées directrices existantes pendant la modification de la valeur d'une image clé Bézier.

Contrairement à d'autres méthodes d'interpolation, l'interpolation Bézier vous permet de créer n'importe quelle combinaison de courbes et de lignes droites le long d'une trajectoire. Etant donné que les deux poignées directrices Bézier agissent indépendamment l'une de l'autre, une trajectoire incurvée peut soudain se transformer en angle au niveau d'une image clé Bézier. L'interpolation spatiale Bézier est idéale pour dessiner une trajectoire qui suit une forme complexe, telle qu'une route sur une carte ou le contour d'un logo.

Les poignées directrices existantes restent en place lorsque vous déplacez une image clé de trajectoire. La vitesse du mouvement le long de la trajectoire est déterminée par l'interpolation temporelle appliquée à chaque image clé.

Interpolation Bézier auto

L'interpolation Bézier auto crée un taux de changement fluide au niveau d'une image clé. Vous pouvez utiliser l'interpolation spatiale Bézier auto pour créer le parcours d'une voiture avançant sur une route sinueuse.

Quand vous modifiez la valeur d'une image clé Bézier auto , les positions des poignées directrices Bézier auto changent automatiquement pour conserver une transition fluide entre les images clés. Ces réglages automatiques modifient la forme des segments du graphique de valeurs ou de la trajectoire de part et d'autre de l'image clé. Si l'image clé précédente et/ou suivante utilise également l'interpolation Bézier auto, la forme du segment issu du côté non adjacent de l'image clé précédente ou suivante change aussi. Si vous ajustez manuellement une poignée directrice Bézier auto, vous la convertissez en image clé Bézier continue .

Bézier auto est la méthode d'interpolation spatiale par défaut.

Interpolation Bézier continue

Tout comme l'interpolation Bézier auto, l'interpolation Bézier continue crée un taux de changement fluide au niveau d'une image clé. Cependant, vous définissez la position des poignées directrices Bézier continue manuellement. Les réglages que vous effectuez modifient la forme des segments du graphique de valeurs ou de la trajectoire de part et d'autre de l'image clé.

Si vous appliquez l'interpolation Bézier continue à toutes les images clés d'une propriété, After Effects ajuste les valeurs de chaque image clé afin de créer des transitions fluides. After Effects conserve ces transitions fluides pendant le déplacement d'une image clé Bézier continue sur la trajectoire ou le graphique de valeurs.

Interpolation Maintenir

L'interpolation Maintenir est disponible uniquement en tant que méthode d'interpolation temporelle. Utilisez cette méthode pour faire varier la valeur d'une propriété de calque dans le temps, mais sans transition progressive. Cette méthode est utile pour les effets de stroboscope ou lorsque vous souhaitez faire apparaître ou disparaître un calque brusquement.

Si vous appliquez l'interpolation temporelle Maintenir à toutes les images clés d'une propriété de calque, la valeur de la première image clé reste stable jusqu'à la seconde image clé, où la valeur change immédiatement. Dans le graphique de valeurs, le segment de graphique suivant une image clé Maintenir apparaît sous la forme d'une ligne droite horizontale.

Bien que l'interpolation Maintenir soit uniquement disponible en tant que méthode temporelle d'interpolation, les images clés de la trajectoire sont visibles mais ne sont pas reliées par des points de position de calque. Par exemple, si vous animez la propriété Position d'un calque à l'aide de l'interpolation Maintenir, le calque reste à la valeur de position de l'image clé précédente jusqu'à ce que le repère d'instant courant atteigne l'image clé suivante, à laquelle le calque disparaît et apparaît à la nouvelle position.

Vous pouvez très facilement figer l'image active pour toute la durée du calque en utilisant la commande Geler l'image. Pour figer une image, placez le repère d'instant sur l'image visée. Sélectionnez le calque si ce n'est déjà fait et choisissez Calque > Temps > Geler l'image. Le remappage temporel est activé et une image clé Maintenir est placée à la position du repère d'instant pour figer l'image.

Remarque : *si vous aviez précédemment activé le remappage temporel sur le calque, toutes les images clés créées seront supprimées dès l'application de la commande Geler l'image.*

Vous pouvez utiliser l'interpolation Maintenir uniquement pour une interpolation temporelle d'éloignement (pour les images situées après une image clé). Si vous créez une nouvelle image clé après une image clé de type interpolation Maintenir, la nouvelle image clé utilisera l'interpolation Maintenir d'approche.

Pour appliquer ou supprimer l'interpolation Maintenir en tant qu'interpolation d'éloignement pour une image clé, sélectionnez l'image clé dans le panneau Montage et choisissez Animation > Maintien des images clés.

Application et modification des méthodes d'interpolation

Vous pouvez appliquer et modifier la méthode d'interpolation pour les images clés de n'importe quelle propriété. Vous pouvez appliquer des modifications à l'aide de la boîte de dialogue Interpolation d'images clés ou directement sur une image clé en mode d'affichage de la bande de durée du calque, sur une trajectoire ou dans l'éditeur de graphiques. Vous pouvez également modifier le type d'interpolation qu'After Effects utilise par défaut pour les propriétés spatiales.

Voir aussi

« Sélection des images clés » à la page 188

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Raccourcis relatifs aux images clés » à la page 617

« Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614

Remplacement de la méthode d'interpolation dans la boîte de dialogue Interpolation d'images clés

La boîte de dialogue Interpolation d'images clés fournit des options permettant de définir l'interpolation temporelle et spatiale, ainsi que les paramètres d'itinérance pour les propriétés spatiales uniquement.

1 En mode d'affichage de la bande de durée du calque ou dans l'éditeur de graphiques, sélectionnez les images clés à modifier.

2 Sélectionnez Animation > Interpolation d'images clés.

3 Pour le champ Interpolation temporelle, sélectionnez l'une des options suivantes :

Paramètres actuels Conserve les valeurs d'interpolation déjà appliquées aux images clés sélectionnées. Choisissez cette option si vous avez sélectionné plusieurs images ou des images clés ajustées manuellement, et que vous ne souhaitez pas modifier les paramètres existants.

Linéaire, Bézier, Bézier continue, Bézier auto et Maintien Appliquent une méthode d'interpolation temporelle à l'aide des valeurs par défaut.

4 Si vous avez sélectionné des images clés d'une propriété spatiale de calque, sélectionnez l'une des options suivantes pour le champ Interpolation spatiale :

Paramètres actuels Conserve les paramètres d'interpolation déjà appliqués aux images clés sélectionnées.

Linéaire, Bézier, Bézier continue et Bézier auto Appliquent une méthode d'interpolation spatiale à l'aide des valeurs par défaut.

5 Si vous avez sélectionné des images clés d'une propriété spatiale de calque, utilisez le menu Itinérant pour choisir la manière dont une image clé détermine sa position dans le temps, puis cliquez sur OK.

Paramètres actuels Conserve la méthode actuellement appliquée de positionnement des images clés sélectionnées dans le temps.

Déplacement dans le temps Lisse le taux de changement le long des images clés sélectionnées en faisant automatiquement varier leur position dans le temps, en fonction de la position des images clés venant immédiatement avant et après la sélection.

Verrouillage temporel Maintient les images clés sélectionnées à leur position actuelle dans le temps. Elles restent en place jusqu'à ce que vous les déplaciez manuellement.

Pour plus de détails sur le lissage du taux de changement le long d'images clés sélectionnées, reportez-vous à la section « Lissage du mouvement avec les images clés itinérantes » à la page 215.

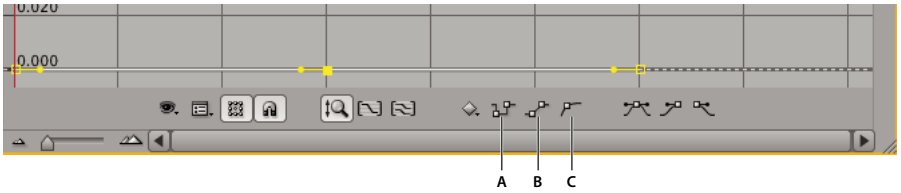
Changement de la méthode d'interpolation à l'aide de l'outil Sélection en mode d'affichage des bandes de durée des calques

❖ A l'aide de l'outil Sélection, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si l'image clé utilise l'interpolation linéaire, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur l'image clé pour basculer en mode Bézier auto .
- Si l'image clé utilise l'interpolation Bézier, Bézier continue ou Bézier auto, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur l'image clé pour basculer en mode Linéaire.

Changement de la méthode d'interpolation dans l'éditeur de graphiques

- Cliquez sur l'image clé avec l'outil Conversion de sommet pour alterner entre l'interpolation Linéaire et Bézier auto.
- Sélectionnez une ou plusieurs images clés et cliquez sur le bouton Maintenir, Linéaire ou Bézier auto situé dans la partie inférieure de l'écran pour changer de méthode d'interpolation.



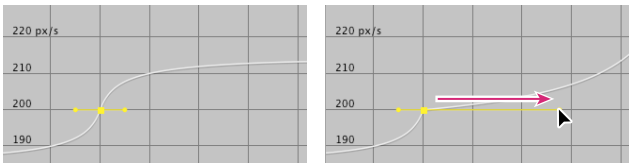
Boutons d'interpolation dans l'éditeur de graphiques
***A.** Maintenir **B.** Linéaire **C.** Bézier auto*

Modification des poignées directrices Bézier

Dans l'éditeur de graphiques, les images clés utilisant l'interpolation Bézier sont équipées de poignées directrices. Vous pouvez rétracter, étendre ou faire tourner les poignées directrices pour affiner la courbe d'interpolation Bézier.

La rétraction d'une poignée de direction réduit l'angle de la courbe de Bézier. L'extension d'une poignée de direction agrandit l'angle de la courbe de Bézier et adoucit cette dernière. Par défaut, lorsqu'une poignée de direction est rétractée ou étendue, la poignée opposée sur l'image clé est modifiée simultanément. La disjonction des poignées directrices permet aux deux poignées de direction d'une image clé de réagir de manière indépendante.

- Pour rétracter ou étendre une poignée directrice, faites-la glisser vers le centre ou hors du centre de son image clé avec l'outil Sélection.
- Pour disjoindre les poignées directrices, cliquez sur une image clé avec l'outil Sélection tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée. Vous pouvez également faire glisser la souris en dehors d'une image clé tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pour tracer de nouvelles poignées, que des poignées soient déjà présentes ou non.
- Pour manipuler simultanément les poignées directrices de deux images clés voisines, faites glisser le segment du graphique de valeurs entre ces deux images clés.



Modification d'une poignée directrice Bézier

Voir aussi

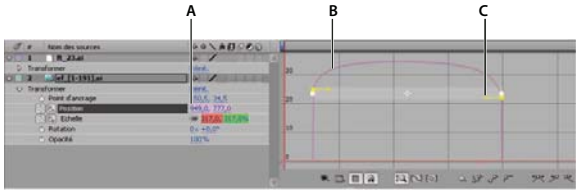
« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

Vitesse

A propos des graphiques de vitesse

Vous pouvez régler les changements dans le temps à l'aide du graphique de vitesse dans l'éditeur de graphiques. Le graphique de vitesse fournit des informations sur toutes les valeurs spatiales et temporelles à n'importe quelle image d'une composition, et permet le contrôle de ces valeurs et de leur taux de changement. Pour afficher le graphique de vitesse, choisissez Modifier le graphique de vitesse dans le menu des options de graphique ..



Graphique de vitesse
***A.** Valeur au repère d'instant courant **B.** Graphique de vitesse **C.** Poignée directrice (contrôle la vitesse)*

Voir aussi

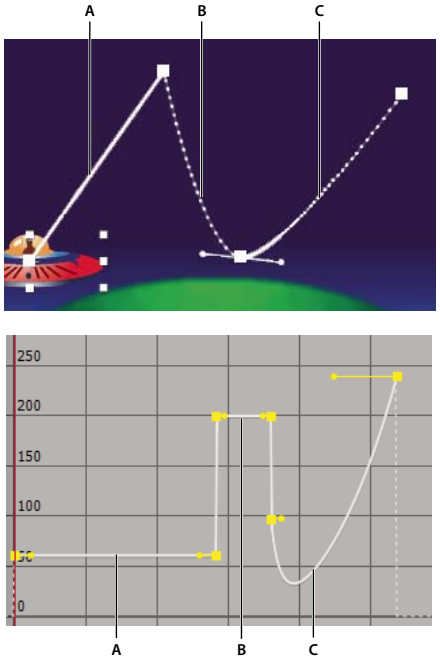
« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

A propos des modifications de vitesse

Lorsque vous animez une propriété dans l'éditeur de graphiques, vous pouvez visualiser et ajuster le taux de changement de la propriété sur le graphique de vitesse ou la trajectoire dans le panneau Composition ou Calque. Pendant que vous réglez le taux dans un panneau, vous pouvez observer les changements dans l'autre panneau. Dans le graphique de vitesse du panneau Montage, un changement de la hauteur du graphique indique un changement de vitesse. Des valeurs régulières indiquent une vitesse constante ; des valeurs plus élevées indiquent une vitesse accrue.

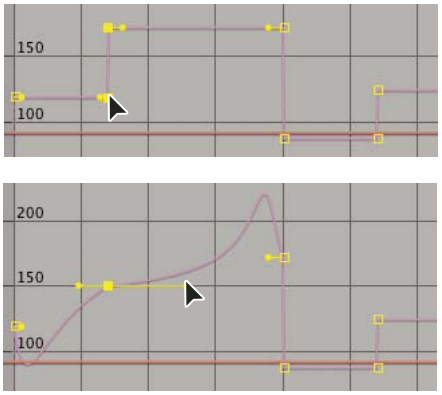
Dans le panneau Composition ou Calque, l'espacement entre les points de la trajectoire indique la vitesse. Chaque point représente une image, selon la cadence de la composition. Un espacement régulier indique une vitesse constante et un espacement plus large indique une vitesse accrue. Les images clés qui utilisent l'interpolation Maintenir n'affichent aucun point car il n'y a pas de transition intermédiaire entre les valeurs d'images clés ; le calque apparaît simplement à la position de la prochaine image clé.



Trajectoire dans le panneau Composition (gauche), graphique de vitesse dans l'éditeur de graphiques (droite)
***A.** Les points sont rapprochés, indiquant une vitesse faible (gauche), et la vitesse est constante (droite). **B.** Les points sont éloignés, indiquant une vitesse accrue (gauche), et la vitesse est constante (droite). **C.** Un espacement irrégulier des points indique une variation de vitesse (gauche) ; la vitesse ralentit, puis accélère (droite).*

Le changement de vitesse dans le temps est affecté par les facteurs suivants :

- Le décalage temporel entre les images clés dans le panneau Montage. Plus le laps de temps entre les images clés est court, plus la transformation du calque avant la prochaine image clé doit être rapide. Si le laps de temps est plus long, le calque change plus lentement, car il doit effectuer le changement sur une période plus longue. Pour régler le taux de changement, déplacez les images clés vers l'avant et vers l'arrière le long du montage.
- L'écart entre les valeurs d'images clés adjacentes. Un écart important entre des valeurs d'images clés (valeurs d'opacité de 75 % et de 20 %, par exemple) produit un taux de changement plus rapide qu'un écart moindre (valeurs d'opacité de 30 % et de 20 %, par exemple). Pour régler le taux de changement, augmentez ou réduisez la valeur d'une propriété de calque au niveau d'une image clé.
- Le type d'interpolation appliqué pour une image clé. Il est par exemple difficile de faire changer progressivement une valeur au niveau d'une image clé utilisant une interpolation Linéaire ; néanmoins, à tout moment, vous avez la possibilité de passer à l'interpolation Bézier, qui produit un changement fluide au niveau d'une image clé. Si vous utilisez l'interpolation Bézier, vous pouvez régler le taux de changement de manière encore plus précise à l'aide des poignées directrices.



L'interpolation Linéaire (à gauche) provoque des changements brusques ; l'interpolation Bézier (à droite) crée des changements plus fluides.

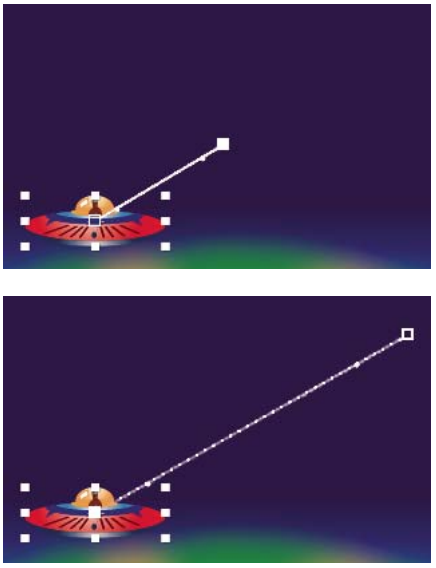
Voir aussi

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

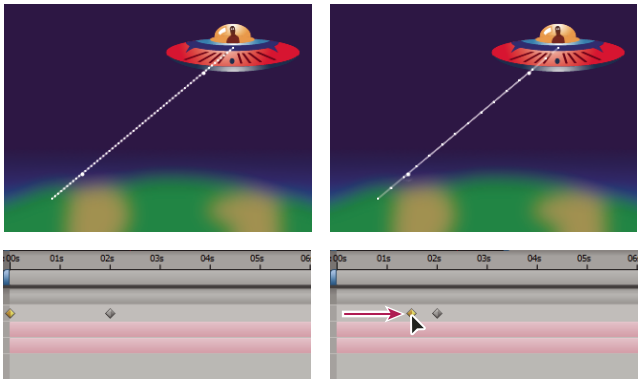
Contrôle de la vitesse entre les images clés

- Dans le panneau Composition ou Calque, ajustez la distance spatiale entre deux images clés de la trajectoire. Augmentez la vitesse en éloignant une image clé de l'autre, ou réduisez la vitesse en rapprochant l'une des images clés de l'autre.



Une plus grande distance entre des images clés accroît la vitesse du calque.

- En mode d'affichage de la bande de durée du calque ou dans l'éditeur de graphiques, ajustez le décalage temporel entre deux images clés. Réduisez la vitesse en rapprochant l'une des images clés de l'autre, ou augmentez la vitesse en éloignant une image clé de l'autre.



Une plus courte distance temporelle entre des images clés accroît la vitesse du calque.

- Appliquez l'assistant Lissage de vitesse, qui ajuste automatiquement la vitesse du changement à l'approche et à la sortie d'une image clé.

Voir aussi

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

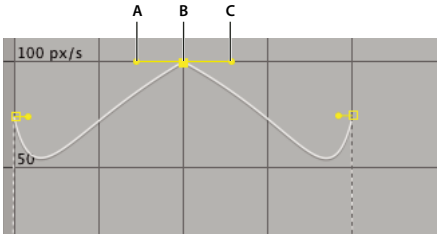
Utilisation du graphique de vitesse

Une fois que vous avez défini la forme de la trajectoire ou créé des images clés pour une propriété, vous pouvez régler la vitesse. A l'aide du graphique de vitesse, vous pouvez régler le taux de changement d'une valeur.

Par exemple, vous pouvez changer le mouvement d'un calque afin qu'il ralentisse juste avant une image clé, puis accélère juste après, ou encore afin qu'il se déplace rapidement sur une certaine distance, puis ralentisse progressivement. En réglant les sommets et les creux du graphique approprié, vous pouvez contrôler la vitesse à laquelle une valeur change d'image clé en image clé.

Remarque : *comme le graphique de valeurs, le graphique de vitesse affiche les valeurs x, y et z (3D uniquement) dans des couleurs différentes : valeurs x en rouge, y en vert et z en bleu.*

Vous pouvez contrôler les valeurs approchant et s'éloignant d'une image clé en même temps, ou les définir séparément. La poignée d'approche permet d'augmenter la vitesse ou la vélocité lorsque vous la faites glisser vers le haut, et permet de réduire la vitesse ou la vélocité lorsque vous la faites glisser vers le bas. La poignée d'éloignement influence la prochaine image clé de la même façon. Vous pouvez également déterminer l'impact sur la vitesse en faisant glisser les poignées vers la gauche ou vers la droite.



Poignées directrices dans les graphiques de vitesse
A. *Poignée directrice d'approche* ***B.*** *Contrôle de la vitesse* ***C.*** *Poignée directrice d'éloignement*

Remarque : *si vous souhaitez qu'une poignée affecte plusieurs images clés, utilisez des images clés itinérantes.*

Voir aussi

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« Modification des poignées directrices Bézier » à la page 208

Réglage du changement de vitesse avec le graphique de vitesse

1 Dans le panneau Montage, développez les propriétés pour l'image clé que vous souhaitez ajuster.

2 Cliquez sur le bouton Editeur de graphiques et sélectionnez Modifier le graphique de vitesse dans le menu des options du graphique .

3 A l'aide de l'outil Sélection, cliquez sur l'image clé que vous souhaitez ajuster.

4 (Facultatif) Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour disjoindre les poignées directrices d'approche et d'éloignement, cliquez sur une poignée directrice et faites glisser la souris tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour joindre les poignées directrices, cliquez sur une poignée directrice disjointe et faites glisser la souris vers le haut ou le bas tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, jusqu'à rejoindre l'autre poignée.

5 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser une image clé avec poignées directrices jointes vers le haut pour accélérer l'approche et l'éloignement de l'image clé, ou vers le bas pour les ralentir.
- Faites glisser une poignée directrice disjointe vers le haut pour accélérer l'approche et l'éloignement de l'image clé, ou vers le bas pour les ralentir.
- Pour augmenter l'influence d'une image clé, faites glisser la poignée directrice en dehors du centre de cette image clé. Pour réduire l'influence d'une image clé, faites glisser la poignée directrice vers le centre de cette image clé.

Remarque : *lorsque vous faites glisser une poignée directrice au-delà de la zone de l'éditeur de graphiques (haut ou bas) avec l'option Hauteur de zoom auto activée, After Effects calcule une nouvelle valeur minimale ou maximale en fonction de la distance parcourue en dehors du graphique, et redessine le graphique afin que toutes les valeurs que vous avez spécifiées pour cette propriété de calque soient visibles par défaut dans le graphique.*

Création d'un rebondissement ou d'un pic

Utilisez les poignées directrices pour simuler le type d'accélération observé pour un ballon qui rebondit. Lorsque vous créez ce type d'effet, le graphique de vitesse présente une hausse rapide et un pic.

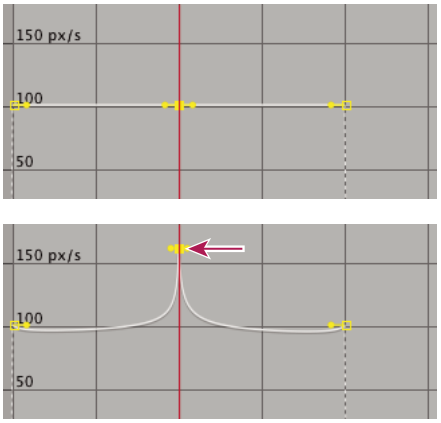
1 Dans le panneau Montage, développez les propriétés pour l'image clé que vous souhaitez ajuster.

2 Cliquez sur le bouton Editeur de graphiques et affichez le graphique de vitesse pour cette propriété.

3 Assurez-vous que la méthode d'interpolation pour l'image clé au niveau de laquelle vous souhaitez placer le pic est Bézier continue ou Bézier.

4 Faites glisser l'image clé requise (affectée de poignées directrices jointes) vers le haut, jusqu'à ce qu'elle soit proche du sommet du graphique.

5 Faites glisser une poignée directrice de l'image clé vers le centre de cette image clé.



Création d'un pic en faisant glisser la poignée directrice

Démarrage ou arrêt progressif d'un changement

Les poignées directrices peuvent également créer des fins ou des débuts progressifs, sur le principe d'un bateau ralentissant avant de s'arrêter, puis redémarrant. Lorsque vous utilisez cette technique, le graphique de vitesse ressemble à une forme lisse en U.

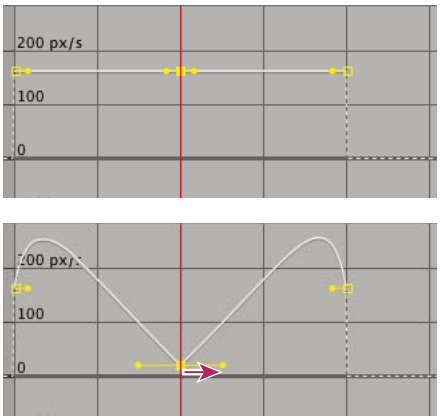
1 Dans le panneau Montage, développez les propriétés pour l'image clé que vous souhaitez ajuster.

2 Cliquez sur le bouton Editeur de graphiques et affichez le graphique de vitesse pour cette propriété.

3 Assurez-vous que la méthode d'interpolation pour l'image clé à ajuster est Bézier continue ou Bézier.

4 Au niveau de l'image clé requise, faites glisser la poignée directrice vers le bas jusqu'à ce qu'elle soit proche du bas du graphique.

5 Faites glisser une poignée directrice de l'image clé hors du centre de cette image clé.



Modification progressive en faisant glisser la poignée directrice

Réglage de l'influence d'une poignée directrice sur une image clé adjacente

En plus de contrôler le degré d'accélération et de décélération, vous pouvez étendre *l'influence* d'une image clé vers l'intérieur ou l'extérieur par rapport à l'image clé adjacente. L'influence détermine la rapidité avec laquelle le graphique de vitesse atteint la valeur que vous avez définie au niveau de l'image clé, ce qui vous permet de contrôler avec encore plus de précision la forme du graphique. La poignée directrice permet d'accroître l'influence de la valeur d'une image clé sur l'image clé voisine lorsque vous la faites glisser vers celle-ci ; elle permet de réduire cette influence lorsque vous la faites glisser vers le centre de sa propre image clé.

1 Dans le panneau Montage, développez les propriétés pour l'image clé que vous souhaitez ajuster.

2 Cliquez sur le bouton Editeur de graphiques et affichez le graphique de vitesse pour cette propriété.

3 A l'aide de l'outil Sélection, cliquez sur une image clé et faites glisser la poignée directrice vers la gauche ou vers la droite.

Modification de la vitesse à l'aide de valeurs numériques

Il est possible de spécifier la vitesse de façon plus précise qu'en faisant glisser les images clés sur le graphique de vitesse. Il suffit de spécifier la vitesse à l'aide de valeurs numériques dans la boîte de dialogue Vélocité d'image clé.

Les options exactes disponibles dans la boîte de dialogue varient en fonction de la propriété de calque que vous modifiez et peuvent également varier selon le module externe utilisé.

Type d'image clé	Mesure de la vitesse
Point d'ancrage et Position	Pixels par seconde
Tracé du masque	Unités par seconde
Contour progressif	Pixels par seconde pour les dimensions x (horizontale) et y (verticale)
Echelle	Pourcentage par seconde pour les dimensions x (horizontale), y (verticale) et z (profondeur)
Rotation	Degrés par seconde
Opacité	Pourcentage par seconde

1 Affichez le graphique de vitesse pour l'image clé à régler.

2 Sélectionnez l'image clé que vous souhaitez modifier et sélectionnez Animation > Vélocité d'image clé.

3 Renseignez les champs de vitesse d'approche et de vitesse d'éloignement.

4 Renseignez le champ Influence pour spécifier le degré d'influence sur l'image clé précédente (interpolation d'approche) ou suivante (interpolation d'éloignement).

5 Pour créer une transition fluide en maintenant des vitesses d'approche et d'éloignement égales, sélectionnez Vitesse uniforme.

Remarque : *par défaut, les proportions des valeurs actuelles Echelle ou Contour progressif sont conservées lors de la modification des valeurs. Si vous ne souhaitez pas conserver les proportions, cliquez sur l'icône de lien en regard des valeurs de la propriété dans le panneau Montage pour supprimer l'icône.*

Voir aussi

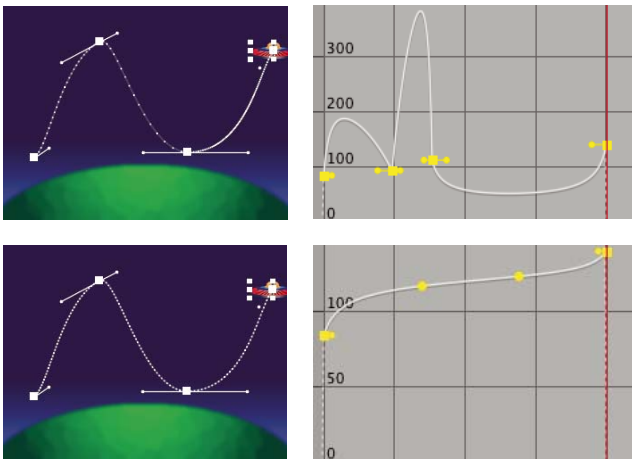
« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

Lissage du mouvement avec les images clés itinérantes

L'option d'*images clés itinérantes* d'After Effects vous permet de créer facilement un mouvement progressif s'étendant sur plusieurs images clés à la fois. Les images clés itinérantes sont des images clés qui ne sont liées à aucun moment spécifique ; leur vitesse et leur position dans le temps sont déterminées par les images clés adjacentes. Lorsque vous modifiez la position d'une image clé contiguë à une image clé itinérante sur une trajectoire, la durée de cette dernière peut changer.

Les images clés itinérantes sont disponibles uniquement pour certaines propriétés spatiales, telles que Position. En outre, une image clé peut être itinérante uniquement si elle n'est pas la première ou la dernière image clé d'un calque, puisqu'une image clé itinérante doit interpoler sa vitesse à partir des images clés précédente et suivante.



La trajectoire d'origine (en haut) indique les différentes vitesses entre les images clés. Une fois que les images clés sont itinérantes (en bas), la trajectoire affiche une vitesse constante sur la plage d'images clés.

1 En mode d'affichage de la bande de durée des calques ou dans l'éditeur de graphiques, définissez les images clés pour le mouvement à lisser.

2 Déterminez les images clés de début et de fin pour la plage à lisser.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour chaque image clé de la plage (sauf les images clés de début et de fin), sélectionnez l'option Déplacement dans le temps dans le menu de l'image clé .
- Sélectionnez les images clés que vous souhaitez rendre itinérantes et sélectionnez Animation > Interpolation d'images clés. Choisissez ensuite l'option Déplacement dans le temps dans le menu Itinérant.

Les images clés intermédiaires ajustent leur position sur le montage pour lisser la courbe de vitesse entre les images clés de début et de fin.

Restauration d'une image clé non itinérante

- Sélectionnez l'option d'itinérance dans le menu de l'image clé ou faites glisser l'image clé itinérante vers la droite ou vers la gauche.
- Sélectionnez les images clés que vous souhaitez modifier, puis choisissez Animation > Interpolation d'images clés. Choisissez ensuite l'option Verrouillage temporel dans le menu Itinérant.

Lissage automatique de la vitesse

Bien que vous puissiez ajuster manuellement la vitesse d'une image clé en faisant glisser les poignées directrices, l'utilisation de l'assistant Lissage de vitesse automatise le travail.

Une fois l'option Lissage de vitesse appliquée, chaque image clé a une vitesse de 0 avec une influence de 33,33 % de chaque côté. Lorsque vous lissez la vitesse d'un objet, par exemple, l'objet ralentit à l'approche d'une image clé, puis accélère progressivement lorsqu'il s'en éloigne. Vous pouvez lisser la vitesse à l'approche et/ou à la sortie d'une image clé.

1 Dans l'éditeur de graphiques ou en mode d'affichage de la bande de durée du calque, sélectionnez une plage d'images clés.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez Animation > Assistant d'image clé > Lissage de vitesse (pour lisser la vitesse à l'approche et à la sortie des images clés sélectionnées), Lissage à l'approche (pour lisser la vitesse à l'approche des images clés sélectionnées) ou Lissage à l'éloignement (pour lisser la vitesse à la sortie des images clés sélectionnées).
- Cliquez sur le bouton Lissage de vitesse  , Lissage à l'approche  ou Lissage à l'éloignement  au bas de l'éditeur de graphiques.

Utilisation de l'échelle exponentielle

Lorsque vous travaillez avec des calques 2D, vous pouvez simuler une accélération réaliste d'un zoom à l'aide de l'option Echelle exponentielle, qui convertit la mise à l'échelle linéaire d'un calque en une mise à l'échelle exponentielle. Cette option est utile pour la création d'un zoom cosmique, par exemple. Un zoom optique n'est pas linéaire : le taux de changement de la mise à l'échelle s'accélère au fur et à mesure de l'opération. Pour simuler cette accélération, l'option Echelle exponentielle convertit la vélocité de la mise à l'échelle en une courbe exponentielle.

1 En mode d'affichage de la bande de durée du calque ou dans l'éditeur de graphiques, maintenez la touche Maj enfoncée et sélectionnez les images clés de début et de fin pour la propriété d'échelle.

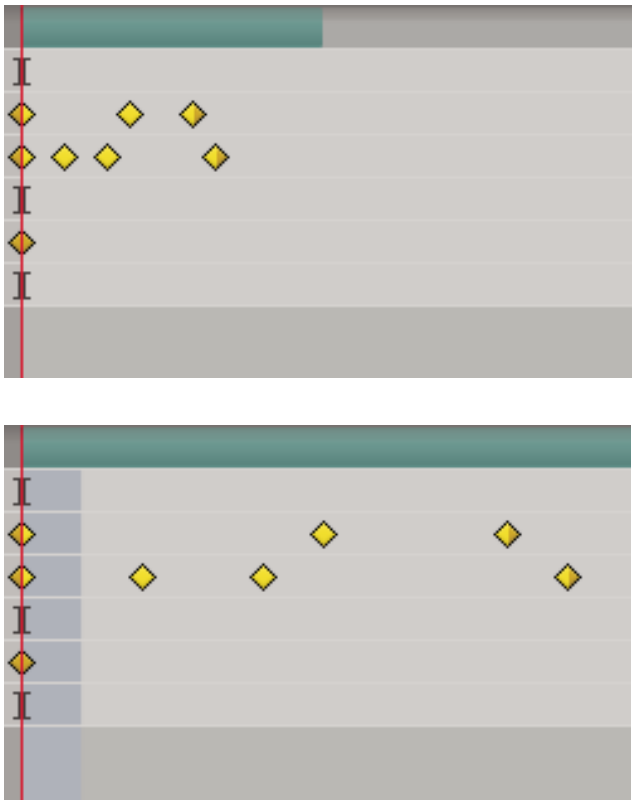
2 Sélectionnez Animation > Assistant d'image clé > Echelle exponentielle.

Remarque : *l'option Echelle exponentielle remplace toutes les images clés existantes entre les images clés de début et de fin sélectionnées.*

Extension temporelle et remappage temporel

Extension temporelle d'un calque

L'accélération ou le ralentissement d'un calque sont des opérations d'*extension temporelle*. Lorsque vous appliquez une extension temporelle à un calque dans le temps, le son ou les images d'origine du métrage (ainsi que toutes les images clés lui appartenant) sont redistribués sur la nouvelle durée du calque. Utilisez cette commande uniquement si vous souhaitez que le calque ainsi que toutes ses images clés soient affectés par la nouvelle durée.



L'extension temporelle d'un calque redistribue les images clés sur la nouvelle durée.

Si vous étendez un calque dans le temps afin d'obtenir une cadence d'images considérablement différente de la cadence d'origine, la qualité du mouvement à l'intérieur du calque peut s'en trouver appauvrie. Pour obtenir les meilleurs résultats lors du remappage temporel d'un calque, utilisez l'effet Déformation temporelle.

Voir aussi

« Application de l'interpolation d'images à un calque » à la page 223

« Effet Déformation temporelle » à la page 511

Extension temporelle d'un calque dans le temps à partir d'un moment précis

1 Sélectionnez un calque dans le panneau Montage ou Composition.

2 Choisissez Calque > Temps > Extension temporelle.

3 Saisissez une nouvelle durée pour le calque ou spécifiez un facteur d'extension.

4 Cliquez sur l'une des options Ne pas dépasser afin de spécifier le moment à partir duquel le calque sera étendu, puis cliquez sur OK.

Point d'entrée Maintient l'instant de début du calque et étend le calque en déplaçant le point de sortie.

Image actuelle Maintient le calque à la position du repère d'instant courant (l'image affichée dans le panneau Composition) et étend le calque en déplaçant les points d'entrée et de sortie.

Point de sortie Maintient l'instant de fin du calque et étend le calque en déplaçant le point d'entrée.

Extension temporelle d'un calque dans le temps vers un instant précis

1 Dans le panneau Montage, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez que le calque débute ou s'arrête.

2 Affichez les colonnes Entrée et Sortie dans le panneau Montage en sélectionnant Colonnes > Entrée et Colonnes > Sortie dans le menu du panneau Montage.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour étendre le point d'entrée sur l'instant courant, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) tout en cliquant sur le point d'entrée du calque dans la colonne Entrée.
- Pour étendre le point de sortie sur l'instant courant, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) tout en cliquant sur le point de sortie du calque dans la colonne Sortie.

Extension temporelle d'un calque sans ses images clés

Lorsque vous étendez un calque, les positions de ses images clés sont, par défaut, également étendues. Vous pouvez empêcher ce comportement par une opération de couper-coller d'images clés.

1 Prenez bien note de l'instant auquel la première image clé apparaît.

2 Dans le panneau Montage, cliquez sur le nom d'une ou de plusieurs propriétés contenant les images clés dont vous souhaitez conserver la position dans le temps.

3 Choisissez Edition > Couper.

4 Déplacez ou étendez le calque vers ses points d'entrée et de sortie.

5 Déplacez le repère d'instant courant sur l'instant auquel la première image clé apparaissait avant l'opération Couper.

6 Choisissez Edition > Coller.

Inversion du sens de lecture d'un calque

Lorsque vous inversez le sens de lecture d'un calque, toutes les images clés de toutes les propriétés du calque sélectionné inversent également leur position. Le calque lui-même maintient ses points d'entrée et de sortie d'origine par rapport à la composition.

Remarque : *pour obtenir de meilleurs résultats, précomposez le calque, puis inversez le calque dans la composition. Il s'agit de la manière la plus précise d'inverser un métrage. Pour plus de détails sur ce processus, reportez-vous à la section « A propos de l'imbrication et de la précomposition » à la page 117.*

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez le calque que vous souhaitez inverser.

2 Choisissez Calque > Temps > Inverser le calque ou appuyez sur la touche Ctrl + Alt + R (Windows) ou Commande + Option + R (Mac OS).

Inversion des images clés sans inverser le sens de lecture du calque

Vous pouvez sélectionner et inverser des images clés pour plusieurs calques ou plusieurs propriétés à la fois. Cependant, chaque ensemble d'images clés pour une propriété est inversé uniquement pendant sa durée originale et non celle de toute autre propriété sélectionnée. Comme les repères du panneau Montage ne sont pas inversés, vous serez peut-être amené à les déplacer après avoir inversé les images clés.

1 Dans le panneau Montage, sélectionnez une plage d'images clés que vous souhaitez inverser.

2 Sélectionnez Animation > Assistant d'image clé > Inverser les images clés.

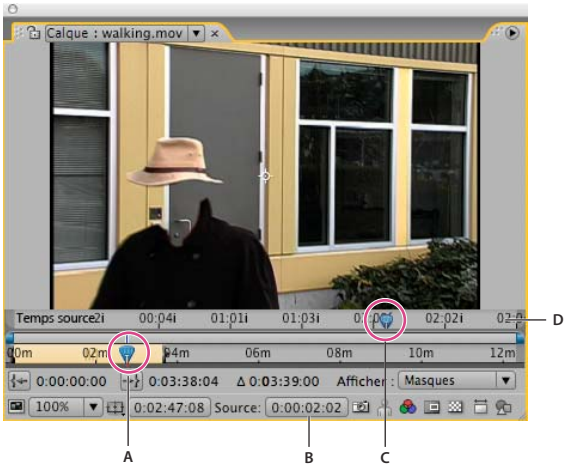
A propos du remappage temporel

Vous pouvez étendre, compresser, lire vers l'arrière ou figer une partie de la durée d'un calque à l'aide d'un processus appelé *remappage temporel*. Par exemple, si vous utilisez un métrage représentant une personne en train de marcher, vous pouvez lire le métrage de la personne vers l'avant, puis lire quelques images vers l'arrière pour faire reculer la personne, puis lire à nouveau vers l'avant pour que la personne reprenne sa marche.

Lorsque vous appliquez le remappage temporel à un calque contenant des données audio et vidéo, l'audio et la vidéo restent synchronisées. Vous pouvez remapper des fichiers audio pour augmenter ou réduire progressivement le ton, lire vers l'arrière la bande audio ou produire un son étoffé ou éraillé. Les calques d'images fixes ne peuvent pas être remappés.

Vous pouvez procéder à un remappage temporel dans le panneau Calque ou l'éditeur de graphiques. Le remappage de vidéo dans un panneau affiche les résultats dans les deux panneaux. Chaque panneau fournit une vue différente de la durée du calque :

- Le panneau Calque fournit une référence visuelle des images que vous modifiez, ainsi que leur numéro. Le panneau affiche le repère d'instant courant et un repère de remappage temporel que vous déplacez pour sélectionner l'image que vous souhaitez lire à l'instant courant.

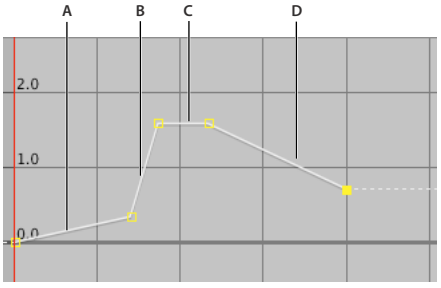


Panneau Calque pour le remappage temporel
A. *Indicateur d'instant courant* ***B.*** *Valeur de remappage temporel* ***C.*** *Repère de remappage temporel* ***D.*** *Barre de navigation*

- L'éditeur de graphiques fournit une vue précise de vos modifications dans le temps en les indiquant par des images clés et en affichant un graphique semblable à celui affiché pour les autres propriétés de calque.

Lors du remappage temporel dans l'éditeur de graphiques, utilisez les valeurs représentées dans le graphique Remappage temporel pour déterminer et contrôler l'image du film qui est lue à un instant donné. A chaque image clé du remappage temporel est associée une valeur temporelle correspondant à une image spécifique dans le calque ; cette valeur est représentée verticalement sur le graphique de valeurs Remappage temporel. Lorsque vous activez le remappage temporel pour un calque, After Effects ajoute une image clé de remappage temporel aux points de début et de fin du calque. Ces images clés initiales de remappage temporel possèdent des valeurs de temps verticales égales à leur position horizontale dans le montage.

Vous pouvez obtenir des résultats de mouvement complexes en définissant des images clés de remappage temporel supplémentaires. Chaque fois que vous ajoutez une image clé de remappage temporel, vous créez un nouveau point dont vous pouvez modifier la vitesse ou le sens de lecture. Lorsque vous déplacez l'image clé vers le haut ou le bas dans le graphique de valeurs, vous modifiez l'image de la vidéo devant être lue à l'instant courant. After Effects interpole ensuite les images intermédiaires et lit le métrage vers l'avant ou l'arrière à partir de ce point, jusqu'à l'image clé suivante de remappage temporel. Dans le graphique de valeurs, de gauche à droite, un angle orienté vers le haut indique une lecture vers l'avant et un angle orienté vers le bas indique une lecture arrière. La valeur de l'angle orienté vers le haut ou vers le bas correspond à la vitesse de lecture.



Graphique du remappage temporel
A. *Aucune modification* ***B.*** *Trajectoire rapide* ***C.*** *Arrêt sur images* ***D.*** *Mouvement arrière*

De même, la valeur affichée en regard du nom de la propriété Remappage temporel indique l'image qui est lue à l'instant courant. Lorsque vous déplacez un repère du graphique de valeurs vers le haut ou vers le bas, cette valeur est modifiée en conséquence et une image clé de remappage temporel est définie si nécessaire. Pour ajuster cette valeur, cliquez dessus et saisissez une nouvelle valeur, ou faites glisser la souris sur la valeur.

La durée originale du métrage source peut ne plus être correcte lors d'un remappage temporel, dans la mesure où certaines parties du calque se sont plus lues à la vitesse originale. Si nécessaire, définissez la nouvelle durée du calque avant d'effectuer un remappage temporel.

Comme pour d'autres propriétés de calque, vous pouvez afficher les valeurs du graphique Remappage temporel sous forme de graphique de valeurs ou de vitesse.

Si vous effectuez un remappage temporel et que la cadence d'images obtenue est considérablement différente de la cadence originale, la qualité du mouvement à l'intérieur du calque peut s'en trouver appauvrie. Appliquez l'interpolation d'images afin d'améliorer les effets de ralenti et d'accéléré.

Remarque : *utilisez les informations affichées dans le panneau Info pour vous guider pendant le remappage temporel. Le ratio exprimé en secondes/sec indique la vitesse de lecture actuelle (nombre de secondes du calque d'origine en cours de lecture pour chaque seconde suivant le remappage temporel).*

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

Remappage temporel d'un calque

Vous pouvez appliquer un remappage temporel à la totalité ou à une partie d'un calque. Par exemple, vous pouvez effectuer le remappage temporel d'une image au début ou à la fin du calque, créant ainsi un effet d'arrêt sur image, ou vous pouvez également effectuer le remappage temporel d'images au milieu d'un calque en créant ainsi un effet de ralenti pendant quelques secondes.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

Arrêt sur la première image sans modifier la vitesse

1 Dans le panneau Composition ou Montage, sélectionnez le calque que vous souhaitez remapper.

2 Choisissez Calque > Temps > Activer le remappage temporel.

3 Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez que le film commence.

4 Cliquez sur le nom de la propriété Remappage temporel pour sélectionner les images clés de début et de fin.

5 Faites glisser la première image clé sur le repère d'instant courant, ce qui déplace les images clés de début et de fin. Si vous utilisez l'éditeur de graphiques, faites glisser le cadre de sélection (non l'image clé ou une poignée) pour que les deux images clés se déplacent.

Remappage temporel dans l'éditeur de graphiques



Pour basculer entre le mode Editeur de graphiques et le mode d'affichage des bandes de durée des calques, appuyez sur les touches Maj + F3.

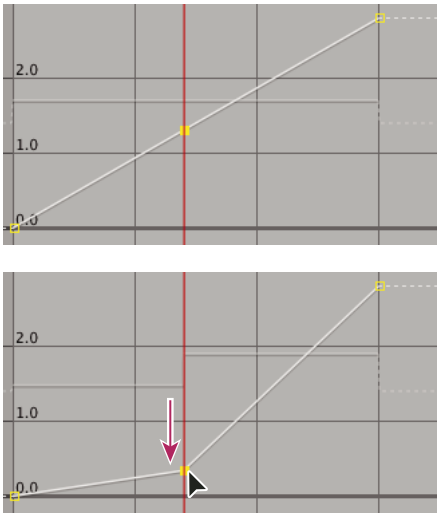
1 Dans le panneau Composition ou Montage, sélectionnez le calque que vous souhaitez remapper.

2 Choisissez Calque > Temps > Activer le remappage temporel.

3 Dans le panneau Montage, cliquez sur le nom de la propriété Remappage temporel pour la sélectionner.

4 Déplacez le repère d'instant courant sur l'instant correspondant à l'insertion d'une image clé, et cliquez sur le bouton dans le navigateur d'images clés pour ajouter une image clé.

5 Dans l'éditeur de graphiques, faites glisser le repère d'image clé vers le haut ou vers le bas, tout en observant la valeur Remappage temporel. Pour aligner le repère sur d'autres images clés, faites-le glisser tout en maintenant la touche Maj enfoncée.



Quand vous faites glisser l'image clé, le calque ralentit.

- Pour ralentir le calque, faites glisser l'image clé vers le bas. (Si le calque est lu vers l'arrière, faites glisser le repère vers le haut.)
- Pour accélérer le calque, faites glisser l'image clé vers le haut. (Si le calque est lu vers l'arrière, faites glisser le repère vers le bas.)
- Pour lire des images vers l'arrière, faites glisser l'image clé vers le bas, sur une valeur en dessous de la valeur de l'image clé précédente.
- Pour lire des images vers l'avant, faites glisser l'image clé vers le haut, sur une valeur supérieure à celle de l'image clé précédente.
- Pour figer l'image clé précédente, faites glisser le repère d'image clé sur une valeur égale à celle de l'image clé précédente afin que la ligne du graphique soit plate. Une autre méthode consiste à sélectionner l'image clé et à choisir Animation > Maintien des images clés, puis à ajouter une autre image clé à l'endroit où vous souhaitez que le mouvement recommence.

Avant de déplacer une image clé de remappage temporel, il est préférable de sélectionner au préalable toutes les images clés de remappage temporel consécutives dans le calque. Vous préserverez ainsi le minutage du reste du calque lorsque vous effectuerez un remappage temporel pour l'image clé active.

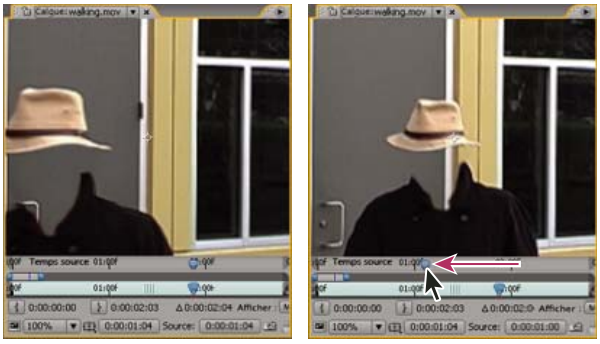
Remappage temporel dans un panneau Calque

1 Ouvrez le panneau Calque du calque auquel vous souhaitez appliquer un remappage temporel.

2 Choisissez Calque > Temps > Activer le remappage temporel. Une seconde règle temporelle apparaît dans le panneau Calque au-dessus de la règle par défaut et de la barre de navigation.

3 Sur la règle inférieure, déplacez le repère d'instant courant sur la première image où vous souhaitez voir le changement se produire.

4 Sur la règle supérieure, le repère de remappage temporel indique l'image actuellement mappée à l'instant indiqué sur la règle inférieure. Pour afficher une image différente à l'instant indiqué sur la règle inférieure, déplacez le repère de remappage temporel en conséquence.



Faites glisser le repère de remappage temporel pour remplacer l'image au niveau du repère d'instant courant.

5 Sur la règle inférieure, déplacez le repère d'instant courant sur la dernière image où vous souhaitez voir le changement se produire.

6 Sur la règle supérieure, déplacez le repère de remappage temporel sur l'image que vous souhaitez afficher à l'instant indiqué sur la règle inférieure.

- Pour déplacer la partie précédente d'un calque vers l'avant, définissez le repère de remappage temporel à un instant postérieur au repère d'instant courant.
- Pour déplacer la partie précédente d'un calque vers l'arrière, définissez le repère de remappage temporel à un instant antérieur au repère d'instant courant.
- Pour figer une image, définissez le repère de remappage temporel sur l'image que vous souhaitez figer. Ensuite, déplacez le repère d'instant courant (règle inférieure) sur le dernier point où l'arrêt sur image doit cesser et déplacez le repère de remappage temporel de nouveau sur l'image à figer.

Remappage temporel du ton audio

Le graphique de vitesse de la propriété Remappage temporel est directement lié au ton d'un fichier audio. En effectuant de subtils changements dans le graphique de vitesse, vous pouvez créer toute une gamme d'effets intéressants. Pour éviter d'obtenir un son trop perçant, il est préférable de maintenir la valeur de vitesse en dessous de 200 %. Lorsque la vitesse est trop élevée, utilisez les options Niveaux, situées au-dessous de la propriété Audio, pour contrôler le volume.

Des bruits secs peuvent apparaître au début et à la fin d'un calque audio (ou audio et vidéo) après la définition de nouveaux points d'entrée et de sortie dans le graphique Remappage temporel. Utilisez les options de niveaux pour supprimer ces bruits.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Modification du ton d'un calque audio

1 Dans le panneau Composition ou Montage, sélectionnez le calque que vous souhaitez remapper.

2 Choisissez Calque > Temps > Activer le remappage temporel.

3 Cliquez sur le bouton Editeur de graphiques dans le panneau Montage pour afficher l'éditeur de graphiques, si nécessaire.

4 Cliquez sur le bouton des options de graphique au bas de l'éditeur de graphiques et choisissez Modifier le graphique de vitesse.

5 Déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez que le changement commence, puis cliquez sur le bouton Ajouter une image clé.

6 Sur le graphique de vitesse au-dessous de l'image clé, faites glisser un repère tout en observant la valeur de vitesse.

- Pour réduire le ton, faites glisser le repère du graphique de vitesse vers le bas.
- Pour accroître le ton, faites glisser le repère du graphique de vitesse vers le haut.

Suppression des bruits secs dus aux nouveaux points d'entrée et de sortie

1 Si nécessaire, choisissez Fenêtre > Audio.

2 Dans le panneau Montage, sélectionnez le calque audio (ou audio et vidéo) auquel vous avez appliqué un remappage temporel.

3 Développez les propriétés du calque pour afficher la propriété Audio, puis la propriété Niveaux audio.

4 Déplacez le repère d'instant courant sur le nouveau point d'entrée et choisissez Animation > Ajouter une image clé de niveaux audio.

5 Dans le panneau Audio, remplacez la valeur de décibels par 0,0.

6 Appuyez sur la touche Pg. préc de votre clavier pour déplacer le repère d'instant courant sur l'image précédente.

7 Dans le panneau Audio, remplacez le niveau de décibels par -96,0.

8 Déplacez le repère d'instant courant sur le nouveau point de sortie et définissez le niveau de décibels sur 0.

9 Appuyez sur la touche Pg. suiv de votre clavier pour déplacer le repère d'instant courant sur l'image suivante.

10 Dans le panneau Audio, remplacez le niveau de décibels par -96,0.

Vous pouvez modifier la valeur Réglage minimum dans la boîte de dialogue Options audio disponible depuis le menu du panneau Audio.

Application de l'interpolation d'images à un calque

Lorsque vous appliquez une extension temporelle à un métrage de manière à obtenir une cadence moindre ou inférieure à celle de sa composition, le mouvement peut apparaître saccadé. Cela s'explique par le fait que le calque comporte alors moins d'images par seconde que la composition. Ce même aspect saccadé peut se apparaître lors d'une extension temporelle ou d'un remappage temporel d'un métrage avec une cadence d'images plus rapide que celle de sa composition. Pour générer des mouvements plus fluides lors du ralentissement ou de l'accélération d'un calque, utilisez l'interpolation.

After Effects propose deux types d'interpolation : Fusion d'images et Déplacement des pixels. Le rendu de l'interpolation Fusion d'images est le plus rapide, mais l'interpolation Déplacement des pixels donne de bien meilleurs résultats, particulièrement pour les métrages qui ont été sensiblement ralentis.

L'interpolation d'images ralentit la prévisualisation et le rendu. Pour accélérer l'opération, vous pouvez appliquer une interpolation d'images, sans l'utiliser lors du rafraîchissement ou du rendu.

L'option de qualité sélectionnée affecte également l'interpolation d'images. Si vous sélectionnez la qualité Optimale, l'interpolation d'images produit un mouvement plus régulier. Le temps nécessaire pour le rendu est néanmoins plus long que celui requis lors de la sélection de la qualité Ebauche.

Remarque : *pour effectuer le rendu d'un calque interpolé en mode Ebauche, After Effects utilise toujours l'interpolation Fusion d'images pour augmenter la vitesse du rendu.*

Il est également possible d'activer l'interpolation d'images pour toutes les compositions lorsque vous effectuez le rendu d'un film.

Utilisez l'option Interpolation pour améliorer la qualité d'un mouvement ayant subi une modification temporelle dans un calque qui contient un métrage en direct (une vidéo, par exemple). Il est possible d'appliquer une interpolation d'images à une séquence d'images fixes, mais pas à une image fixe individuelle. Pour animer un calque, par exemple lors du déplacement d'un calque de texte à l'écran, utilisez l'option Flou directionnel.

1 Sélectionnez le calque dans le panneau Montage.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Calque > Interpolation > Fusion d'images.
- Choisissez Calque > Interpolation > Déplacement des pixels.

Une coche en regard de la commande Interpolation appropriée (Fusion d'images ou Déplacement des pixels) indique que l'option est activée pour le calque sélectionné. Par ailleurs, le bouton Interpolation s'affiche dans la colonne des options du calque dans le panneau Montage. Pour supprimer l'interpolation d'images, cliquez sur le bouton Interpolation ou choisissez à nouveau la commande Interpolation appropriée.

Indépendamment de l'état des options du calque, si l'interpolation d'images est désactivée pour la composition, elle l'est également pour tous les calques de la composition. Pour définir l'interpolation de la composition, sélectionnez l'option d'activation de l'interpolation dans le menu du panneau Montage ou cliquez sur le bouton Interpolation en haut du panneau Montage.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Qualité d'image d'un calque » à la page 153

« Effet Déformation temporelle » à la page 511

Animation avec les outils Marionnette

A propos des outils Marionnette

Utilisez les outils Marionnette pour ajouter rapidement un mouvement naturel aux images pixellisées et vectorielles, y compris les images fixes, les formes et les caractères.

Remarque : *même si les outils Marionnette fonctionnent à l'intérieur d'un effet (l'effet Marionnette), vous serez rarement amené à appliquer l'effet à l'aide du menu Effet ou du panneau Effets et paramètres prédéfinis. Utilisez les outils Marionnette dans le panneau Outils pour appliquer directement et utiliser l'effet dans le panneau Calque ou Composition.*

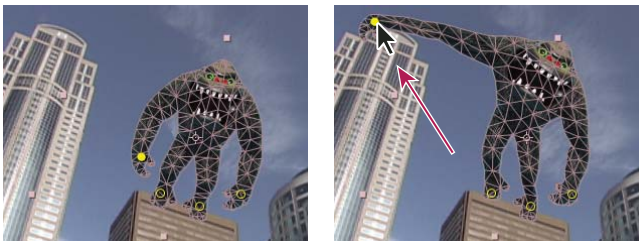
L'effet Marionnette déforme une partie d'image en fonction de la position des coins que vous placez et déplacez. Ces coins définissent les parties de l'image à déplacer, celles qui doivent rester en place et celles qui doivent se trouver au premier plan en cas de recouvrement.

Chaque outil Marionnette est utilisé pour placer et modifier un type de coin particulier :

Outil Coin marionnette Utilisez cet outil pour placer et déplacer des coins de déformation.

Outil Recouvrement marionnette Utilisez cet outil pour placer des coins de recouvrement désignant les parties d'une image à afficher au premier plan dans le cas d'un recouvrement dû à une distorsion.

Outil Empois marionnette Utilisez cet outil pour placer des coins d'empois qui rendent les parties de l'image plus résistantes à une distorsion.



Filet Marionnette créé en plaçant des coins de déformation (à gauche) et résultat de l'opération de glissement d'un coin de déformation

Lorsque vous placez le premier coin, la zone située à l'intérieur d'un contour est automatiquement divisée en filet de triangles. Le contour n'est visible que si l'effet Marionnette a été appliqué et que le pointeur de l'outil Marionnette se trouve au-dessus de la zone définie par le contour (voir la section « Utilisation de l'effet Marionnette pour créer des contours » à la page 227). Chaque partie du filet est également associée aux pixels de l'image. Ainsi, les pixels de l'image se déplacent avec le filet.

Remarque : *pour afficher le filet, sélectionnez Afficher dans le panneau Outils.*

Lorsque vous déplacez un ou plusieurs coins de déformation, le filet change de forme en fonction du mouvement, mais conserve autant que possible la rigidité générale du filet. Ainsi, le mouvement d'une partie de l'image crée un mouvement naturel réaliste sur d'autres parties de l'image.

Par exemple, si vous placez des coins de déformation sur les pieds et les mains d'une personne, et que vous déplacez une des deux mains pour créer un geste, le mouvement du bras en question sera ample, alors que celui de la taille sera limité, comme dans la réalité.

Si un seul coin de déformation animé est sélectionné, ses images clés Position s'affichent dans le panneau Composition et Calque sous la forme d'une trajectoire. Vous pouvez alors utiliser ces trajectoires avec d'autres trajectoires, et même définir le déplacement dans le temps des images clés (voir la section « Lissage du mouvement avec les images clés itinérantes » à la page 215).

Vous pouvez utiliser plusieurs filets sur un calque. L'intérêt consiste à déformer plusieurs parties d'une image individuellement, par exemples les caractères, mais aussi déformer plusieurs instances de la même partie d'une image en leur appliquant une déformation différente.

Le filet d'origine non déformé est calculé au niveau de l'image courante au moment où vous appliquez l'effet. Dans un calque basé sur un métrage animé, la forme du filet ne change pas en fonction du mouvement ; il n'est pas non plus mis à jour si vous remplacez un élément de métrage source d'un calque.

Remarque : *comme l'ordre de rendu des calques pixellisés en continu, par exemple les calques de forme et les calques de texte, est différent de l'ordre de rendu des calques pixellisés standard, vous ne devez pas animer la position ou l'échelle d'un calque pixellisé en continu avec les transformations de calque si vous animez également le calque à l'aide des outils Marionnette. Vous pouvez précomposer le calque de forme et utiliser les outils Marionnette sur le calque de précomposition, ou vous pouvez utiliser les outils Marionnette pour transformer les formes dans le calque (voir les sections « Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119 et « Pixellisation en continu d'un calque contenant des images vectorielles » à la page 153).*

Le mouvement créé par les outils Marionnette est échantillonné par le flou directionnel si ce dernier est activé pour le calque et la composition, même si le nombre d'échantillons utilisés est deux fois moins élevé que la valeur du champ Echantillons par image (voir la section « Utilisation du flou directionnel » à la page 199).

Vous pouvez utiliser des expressions pour relier les positions des coins de déformation aux données de suivi de mouvement, aux images clés de l'amplitude audio ou à d'autres propriétés.

Voir aussi

« Création et modification de trajectoires » à la page 196

« Expressions » à la page 523

Animation manuelle d'une image à l'aide des outils Marionnette

L'icône Chronomètre est automatiquement définie pour la propriété Position d'un coin de déformation dès sa création. Cela signifie qu'une image clé est définie ou modifiée chaque fois que vous changez la position d'un coin de déformation. A la différence de la plupart des propriétés dans After Effects, pour lesquelles vous devez définir de manière explicite l'option Chronomètre en ajoutant une image clé ou une expression pour animer chaque propriété. L'animation automatique des coins de déformation permet facilement de les ajouter et de les animer dans le panneau Composition ou Calque, sans devoir manipuler les propriétés dans le panneau Montage.

1 Sélectionnez le calque qui contient l'image à animer.

2 A l'aide de l'outil Coin Marionnette , utilisez l'une des méthodes suivantes dans le panneau Composition ou Calque :

- Cliquez sur un pixel non transparent d'un calque pixellisé pour appliquer l'effet Marionnette et créer un filet pour le contour créé avec l'option Tracé automatique appliquée à la couche alpha du calque.
- Cliquez dans un tracé fermé sur un calque vectoriel pour appliquer l'effet Marionnette et créer un filet pour le contour défini par ce tracé.
- Cliquez dans un masque fermé déverrouillé pour appliquer l'effet Marionnette et créer un filet pour le contour défini par le tracé du masque.
- Cliquez à l'extérieur de tous les tracés fermés sur un calque vectoriel pour appliquer l'effet Marionnette sans créer de filet. Les contours sont créés sur le calque pour les tracés, même si le contour n'est visible que si le pointeur de l'outil Marionnette est positionné au-dessus de la zone définie par le contour. Pointez sur la zone limitée par un tracé pour

afficher le contour dans lequel un filet est créé si vous cliquez sur ce point (voir la section « Utilisation de l'effet Marionnette pour créer des contours » à la page 227). Cliquez à l'intérieur d'un contour pour créer un filet.

Un coin de déformation est inséré à l'emplacement où vous avez cliqué pour créer le filet.

Remarque : *si une image est trop complexe et que l'effet Marionnette ne peut pas générer de filet avec la valeur Triangle actuelle, le message « Echec de la génération du filet » s'affiche dans le panneau Info. Augmentez la valeur Triangle dans le panneau Outils et essayez de nouveau.*

3 Cliquez à plusieurs endroits à l'intérieur du contour pour ajouter d'autres coins de déformation.

Utilisez le moins de coins possibles pour obtenir un résultat précis. La déformation naturelle créée par l'effet Marionnette peut être perdue si vous appliquez à l'image une contrainte excessive. Il suffit d'ajouter des coins dans les parties de la figure que vous souhaitez contrôler. Par exemple, si vous animez une personne en train de saluer de la main, ajoutez un coin à chaque pied pour les ancrer dans le sol, et ajouter un coin à la main qui salue.

4 Passez sur un autre point dans le temps dans la composition et déplacez la position d'un ou plusieurs coins de déformation en les faisant glisser dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Coin marionnette. Répétez cette étape jusqu'à la fin de l'animation.

Vous pouvez modifier les trajectoires des coins de déformation comme vous le feriez avec n'importe quelle autre trajectoire.

Voir aussi

« Utilisation des coins et du filet de distorsion » à la page 228

« Création et modification de trajectoires » à la page 196

Enregistrement de l'animation en traçant la trajectoire à l'aide de l'outil Coin marionnette

Vous pouvez tracer la trajectoire d'un ou plusieurs coins de déformation en temps réel, ou à une vitesse que vous pouvez définir, un peu comme si vous traciez la trajectoire d'un calque à l'aide de l'outil Dessin de trajectoire.

Si votre composition contient une séquence audio, vous pouvez tracer une trajectoire synchronisée avec la séquence audio.

Avant de démarrer l'enregistrement d'une trajectoire, vous pouvez configurer certains paramètres. Pour accéder à la boîte de dialogue Options d'enregistrement de la marionnette, cliquez sur Options d'enregistrement dans le panneau Outils.

Vitesse Ratio entre la vitesse de la trajectoire enregistrée et la vitesse de lecture. Si la vitesse est égale à 100 %, la vitesse de lecture de la trajectoire correspond à la vitesse d'enregistrement. Si la vitesse est supérieure à 100 %, la vitesse de lecture de la trajectoire est inférieure à la vitesse d'enregistrement.

Lissage Sélectionnez une valeur supérieure pour supprimer d'autres images clés superflues de la trajectoire pendant son tracé. La création d'un faible nombre d'images clés rend le tracé plus lisse.

Utiliser l'ébauche de déformation Le contour déformé, affiché pendant l'enregistrement, ne prend pas en compte les coins d'empois. Vous pouvez ainsi améliorer les performances avec un filet complexe.

Remarque : *cette procédure suppose que vous ayez déjà inséré des coins de déformation dans l'objet à animer. Pour plus d'informations sur l'insertion de coins de déformation, reportez-vous à la section « Animation manuelle d'une image à l'aide des outils Marionnette » à la page 225.*

1 Sélectionnez un ou plusieurs coins de déformation.

2 Passez sur le point dans le temps où vous souhaitez commencer l'enregistrement de la trajectoire.

3 Dans le panneau Composition ou Calque, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) pour activer l'outil Dessin Marionnette. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et faites glisser les coins à animer.

L'enregistrement d'une trajectoire démarre lorsque vous cliquez pour faire glisser la souris. L'enregistrement se termine lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

La couleur du contour du filet dont la trajectoire est tracée est identique à la couleur du coin (jaune). La couleur de contour des références, pour les autres filets présents sur le même calque, correspond à celle du libellé du calque.

Le repère d'instant courant se repositionne au début de l'enregistrement. Ainsi, vous pouvez répéter l'opération d'enregistrement avec d'autres coins de déformation ou la recommencer avec les mêmes coins.

Vous pouvez modifier les trajectoires des coins de déformation comme vous le feriez avec n'importe quelle autre trajectoire. La trajectoire d'un coin n'apparaît que s'il s'agit du seul coin sélectionné.

Essayez de créer plusieurs filets en double et de tracer la trajectoire pour chaque filet. Lorsque vous utilisez plusieurs filets dans la même instance de l'effet Marionnette, vous pouvez tracer la trajectoire d'un filet tout en affichant le contour des références des autres filets, ce qui permet de suivre leurs mouvements, de manière approximative ou précise.

Voir aussi

« Utilisation des coins et du filet de distorsion » à la page 228

« Création et modification de trajectoires » à la page 196

Utilisation de l'effet Marionnette pour créer des contours

Lorsqu'un filet Marionnette est créé, ses limites sont définies par un contour qui peut être représenté par l'un des types de tracés fermés suivants :

- Un tracé du masque déverrouillé ;
- Un tracé de forme sur un calque de forme ;
- Le contour d'un caractère.

Si un calque ne contient aucun masque, forme, ni caractère déverrouillé lorsque vous appliquez l'effet Marionnette, l'option Tracé automatique est utilisée pour créer des tracés à partir de la couche alpha. Ces tracés sont utilisés uniquement par l'effet Marionnette dans la détermination des contours et ne s'affichent pas comme des masques sur le calque. Si le calque est pixellisé sans couche alpha, le résultat est un simple tracé rectangulaire définissant le cadre du calque. Pour une image complexe, ou pour configurer les paramètres de l'outil Tracé automatique, utilisez l'outil avant d'avoir recours aux outils Marionnette (voir la section « Création d'un masque à partir d'une couche à l'aide de la commande Tracé automatique » à la page 252).

Un caractère composé de plusieurs tracés fermés discontinus (comme la lettre *i*) est traité sous la forme de plusieurs tracés distincts.

Le tracé d'une forme ou d'un caractère n'est pas utilisé dans la détermination des contours ; seule la trajectoire est utilisée. Pour englober un tracé dans un filet créé à partir de ces éléments, augmentez la valeur Expansion. La valeur Expansion par défaut de 3 pixels englobe un tracé qui s'éloigne d'au moins trois pixels de son tracé.

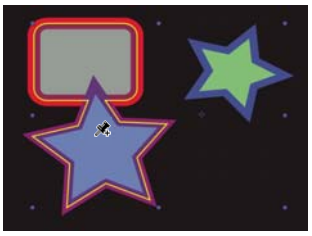
Appliquez des tracés de peinture à un calque à l'aide de l'outil Pinceau avec l'option Transparent. Cette opération crée un calque pixellisé uniquement avec les tracés de peinture et défini par une couche alpha. Vous pouvez alors utiliser les outils Marionnette pour animer ces tracés de peinture. N'utilisez pas de masque sur un calque.

Si plusieurs masques, formes ou caractères se chevauchent sur le même calque, un contour est créé à partir de l'union des formes de recouvrement, des caractères de recouvrement ou des masques de recouvrement. Si un masque recouvre un caractère ou une forme, les contours créés s'appliquent à la forme ou au caractère entier, pour la partie du caractère ou de la forme qui se trouve à l'intérieur du masque, et pour le masque lui-même.

Pour déformer plusieurs caractères ou formes discontinus comme un seul objet, encadrez les différents objets à l'aide d'un masque (mode masque défini sur Aucun) et utilisez le tracé du masque comme contour pour créer le filet. Vous pouvez supprimer le masque après avoir créé le filet.

Si l'effet Marionnette est déjà appliqué à un calque, les contours s'affichent en jaune lorsque vous positionnez le pointeur de l'outil Marionnette au-dessus. Vous pouvez choisir le contour dans lequel insérer un coin initial pour créer un filet. Un filet est créé chaque fois que vous cliquez dans un contour à l'aide de l'outil Marionnette.

Si l'effet Marionnette n'a pas encore été appliqué à un calque, les contours de ce calque ne sont pas encore calculés. Lorsque vous cliquez, l'effet Marionnette calcule les contours et détecte si vous avez cliqué à l'intérieur d'un contour. Si tel est le cas, il crée un filet défini par le contour dans lequel vous avez cliqué. Dans le cas contraire, vous pouvez amener le pointeur de la souris autour du calque pour sélectionner le contour dans lequel vous souhaitez insérer un coin et créer un filet. Cela est très utile pour rendre visible les contours de plusieurs objets et choisir ceux qui serviront à créer un filet.



Le contour combiné des deux tracés de forme, indiqué par la couleur jaune, est visible parce que le pointeur de l'outil Marionnette se trouve à l'intérieur de la zone définie par le contour.

Utilisation des coins et du filet de distorsion

- Pour afficher le filet de l'effet Marionnette, sélectionnez Afficher dans la section d'options du panneau Outils.
- Pour sélectionner ou déplacer un coin, cliquez dessus et faites-le glisser à l'aide de l'outil de déplacement . Pour activer l'outil de déplacement, pointez la souris sur un coin à l'aide de l'outil Sélection ou de l'outil Marionnette correspondant activé.
- Pour sélectionner plusieurs coins, cliquez dessus en maintenant la touche Maj enfoncée, ou utilisez l'outil cadre de sélection pour tracer un cadre de sélection autour des coins. Pour activer l'outil cadre de sélection, positionnez le pointeur de l'outil Marionnette à l'extérieur de tous les filets et contours, ou maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour sélectionner tous les coins d'un même type (Déformation, Empois ou Recouvrement), sélectionnez un coin d'un type particulier et appuyez sur les touches Ctrl + A (Windows) ou Commande + A (Mac OS).
- Pour supprimer les coins sélectionnés, appuyez sur la touche Suppr. Si le coin est associé à plusieurs images clés, et que seule l'image clé de l'instant courant est sélectionnée, la touche Suppr. ne supprime que cette image clé ; si vous appuyez de nouveau sur la touche Suppr. le coin est supprimé.
- Pour restaurer l'emplacement par défaut des coins de déformation sur l'instant courant, cliquez sur le bouton Réinitialiser de l'effet Marionnette dans le panneau Montage ou Effets. Pour supprimer tous les coins et filets d'une instance de l'effet Marionnette, cliquez de nouveau sur Réinitialiser.

Parfois, vous pouvez être amené à animer une image à partir d'une position initiale, en passant par une position intermédiaire, puis en revenant sur la position initiale. Au lieu de faire glisser manuellement les coins sur leur position initiale à la fin de l'animation, placez le repère d'instant courant au point de fin et cliquez sur Réinitialiser. Seules les images clés de l'instant courant sont réinitialisées.

- Pour augmenter ou réduire le nombre de triangles utilisés dans un filet, modifiez la valeur Triangle dans la section d'options du panneau Outils ou Montage. Ainsi, la valeur du filet sélectionné est modifiée ou, si aucun filet n'est sélectionné, la valeur des filets créés ultérieurement est définie.

Un nombre plus élevé de triangles donne des résultats plus lisses, mais la durée du rendu sera plus longue. Les petits objets, comme les caractères, s'adaptent bien à une distorsion comprenant 50 triangles uniquement, tandis qu'une figure volumineuse peut en nécessiter 500. Le nombre de triangles utilisés ne correspond pas nécessairement à la valeur Triangle ; cette valeur n'est qu'une indication.

- Pour développer le filet au-delà du contour d'origine, augmentez la propriété Expansion dans la section d'options du panneau Outils ou Montage. Ainsi, la valeur du filet sélectionné est modifiée ou, si aucun filet n'est sélectionné, la valeur des filets créés ultérieurement est définie. L'agrandissement du filet est pratique pour englober le contour d'un tracé.
- Pour dupliquer un objet à l'aide de l'outil Coin Marionnette, cliquez à l'intérieur du contour d'origine. Un nouveau filet est créé avec sa propre copie des pixels issus de l'intérieur du contour d'origine. Vous pouvez également dupliquer un groupe de filets dans le panneau Montage pour obtenir le même résultat, ce qui est parfois plus facile que d'utiliser la souris pour cliquer à l'intérieur du contour d'origine, mais sans cliquer sur le filet pour créer un coin.

Options Recouvrement marionnette

Lorsque vous appliquez une distorsion à une partie d'image, vous pouvez définir les parties de l'image à afficher au premier plan. Par exemple, vous pouvez afficher un bras articulé devant un visage. Utilisez l'outil Recouvrement marionnette pour appliquer des coins de recouvrement aux parties d'un objet dont vous souhaitez contrôler la profondeur apparente.

Les coins Recouvrement marionnette sont appliqués au contour d'origine, non à l'image déformée.



Coin de recouvrement avec une valeur Devant positive (en haut) et Coin de recouvrement avec une valeur Devant négative (en haut)

Chaque coin de recouvrement possède les propriétés suivantes :

Devant Proximité apparente avec le visualiseur. L'influence des coins de recouvrement est cumulative ; cela signifie que les valeurs Devant sont additionnées pour les points du filet où les extensions se chevauchent. Vous pouvez utiliser des valeurs Devant négatives pour annuler l'influence d'un autre coin de recouvrement à un endroit spécifique.

Extension Définit l'extension de l'influence par rapport au coin de recouvrement. L'influence s'arrête de manière brusque ; elle ne diminue pas progressivement en s'éloignant du coin. L'extension est représentée visuellement par un fond appliqué aux parties affectées du filet. Le fond est sombre si la valeur Devant est négative ; le fond est clair si la valeur Devant est positive.

Options Empois marionnette

Lorsque vous appliquez une distorsion à une partie d'image, vous pouvez exclure d'autres parties de la distorsion. Par exemple, vous pouvez conserver la rigidité d'un bras pendant le mouvement d'un geste. Utilisez l'outil Empois marionnette pour appliquer des coins d'empois à la partie d'un objet dont vous souhaitez conserver la rigidité.

Les coins Empois marionnette sont appliqués au contour d'origine, non à l'image déformée.



Le coin Empois (en haut à droite et en bas à gauche) permet d'éviter une distorsion indésirable dans la figure (en haut à gauche)

Chaque coin d'empois possède les propriétés suivantes :

Quantité Force de l'agent de rigidité. L'influence des coins d'empois est cumulative ; cela signifie que les valeurs Quantité sont additionnées pour les points du filet où les extensions se chevauchent. Vous pouvez utiliser des valeurs Quantité négatives pour annuler l'influence d'un autre coin d'empois à un endroit spécifique.

Si vous notez une déchirure au niveau de l'image à côté du coin de déformation, utilisez un coin d'empois avec une valeur Quantité faible (inférieure à 0,1) à côté du coin de déformation. Des valeurs Quantité faibles sont idéales pour conserver l'intégrité de l'image sans rajouter de rigidité.

Extension Définit l'extension de l'influence par rapport au coin d'empois. L'influence s'arrête de manière brusque ; elle ne diminue pas progressivement en s'éloignant du coin. L'extension est représentée visuellement par un fond clair appliqué aux parties affectées du filet.

Outre l'animation des images fixes, vous pouvez utiliser l'effet Marionnette sur un calque avec un métrage animé comme calque source. Par exemple, vous pouvez appliquer une distorsion au contenu du cadre entier de la composition en fonction du mouvement d'un objet à l'intérieur du cadre. Dans ce cas, vous pouvez créer un filet pour le calque entier, en utilisant les limites du calque comme contour et en appliquant l'outil Empois marionnette aux contours pour éviter qu'ils ne se déforment.

Chapitre 10 : Couleur

After Effects assure un contrôle plus précis de tous les aspects colorimétriques. Vous pouvez ainsi modifier les couleurs des éléments visuels et gérer leur mode d'affichage sur différents périphériques.

Concepts de base de la couleur

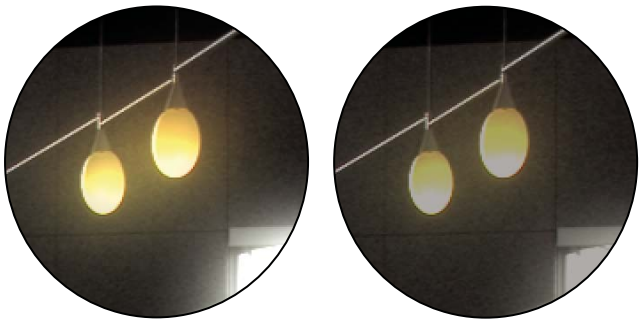
Définition du codage des couleurs

Le *codage des couleurs* (ou *codage des bits*) est le nombre de bits par couche (bpc) utilisés pour représenter la couleur d'un pixel. Plus le nombre de bits d'une couche RVB (rouge, vert et bleu) est élevé, plus le nombre de couleurs pouvant être représentées est important.

Dans After Effects, vous pouvez utiliser les modes de couleur 8 bpc, 16 bpc ou 32 bpc.

Outre le codage des bits, une caractéristique distincte des nombres utilisés pour représenter les valeurs des pixels est leur représentation sous la forme d'entiers ou de nombres à virgule flottante. Les nombres à virgule flottante peuvent représenter une plus longue série de nombres avec le même nombre de bits. Dans After Effects, les valeurs de pixels 32 bpc sont des valeurs numériques à virgule flottante.

Les pixels 8 bpc peuvent avoir une valeur pour chaque couche de couleur, de 0 (noir) à 255 (couleur pure). Les pixels 16 bpc peuvent avoir une valeur pour chaque couche de couleur, de 0 (noir) à 32 768 (couleur pure). Si les trois couches de couleur sont définies sur la valeur maximale (couleur pure), on obtient du blanc. Les pixels 32 bpc peuvent avoir des valeurs inférieures à 0,0 et supérieures à 1,0 (couleur pure) ; en d'autres termes, le mode 32 bpc d'After Effects est également un mode *HDR* (High Dynamic Range). Les valeurs HDR peuvent être bien plus lumineuses que le blanc (voir la section « Couleur HDR (High Dynamic Range) » à la page 232.

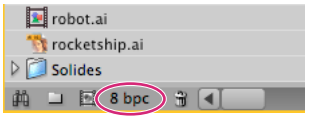


Effets Lueur diffuse et Flou gaussien appliqués à une image en mode 32 bpc (à gauche) et 16 bpc (à droite)

Définissez le codage des couleurs du projet sur 32 bpc pour utiliser des métrages HDR ou pour travailler avec des valeurs dépassant la plage habituelle, c'est-à-dire supérieures à 1,0 (blanc). Ces dernières ne sont pas prises en charge par les modes 8 bpc ou 16 bpc. Les valeurs supérieures à la plage habituelle préservent l'intensité des tons clairs, ce qui est très utile pour les effets synthétiques, tels que les lumières, les flous et les lueurs, comme c'est le cas avec le métrage HDR. La *marge* disponible avec les valeurs 32 bpc permet d'éviter les pertes de données pendant certaines opérations, allant de la correction colorimétrique jusqu'à la conversion des profils colorimétriques. Même si vous utilisez le métrage 8 bpc et que vous créez des films au format 8 bpc, vous pouvez obtenir de meilleurs résultats en paramétrant le codage des couleurs du projet sur 16 ou 32 bpc. Le recours à un codage des bits plus élevé permet d'obtenir une meilleure précision des calculs et de réduire de manière considérable les défauts de quantification (effets de bande au niveau des dégradés, par exemple).

Comme les images 16 bpc sollicitent une capacité de mémoire deux fois inférieure aux images 32 bpc, le rendu des prévisualisations dans un projet 16 bpc est plus rapide, et celui des prévisualisations RAM plus longues que dans un projet 32 bpc. Les images 8 bpc sollicitent une capacité de mémoire encore inférieure, mais le compromis entre qualité et performance peut devenir assez flagrant avec un codage des couleurs de 8 bpc.

- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le bouton Paramètres du projet dans le panneau Projet.
- Sélectionnez Fichier > Paramètres du projet ou cliquez sur le bouton Paramètres du projet dans le panneau Projet et choisissez un codage de couleurs dans le menu correspondant.



Bouton Paramètres du projet du panneau Projet

Vous pouvez définir un codage des couleurs pour chaque élément de rendu. Celui-ci prévaut sur le codage des couleurs du projet lors du rendu final. Vous pouvez également spécifier le codage des couleurs à utiliser pour chaque élément de rendu dans les paramètres de module de sortie.

Même si de nombreux effets peuvent utiliser tous les codages de couleurs, certains effets ne fonctionnent qu'avec des codages inférieurs. Vous pouvez paramétrer le panneau Effets et paramètres prédéfinis pour n'afficher que les effets qui fonctionnent avec le codage des couleurs du projet en cours (voir la section « Présentation du panneau Effets et paramètres prédéfinis » à la page 339).

Remarque : *pour modifier le format d'affichage des valeurs chromatiques dans le panneau Info et dans certains contrôles d'effets, choisissez une option, par exemple Pourcent ou Web dans le menu du panneau Info. L'option Affichage couleur permet de basculer automatiquement entre les modes d'affichage des valeurs 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc, selon le codage des couleurs du projet.*

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

Couleur HDR (High Dynamic Range)

La gamme dynamique (rapport entre les zones foncées et les zones claires) du monde physique est bien supérieure à l'étendue de la vision humaine et à la gamme des images imprimées sur papier ou affichées sur un moniteur. Les valeurs chromatiques 8 bpc et 16 bpc à gamme dynamique réduite ne peuvent représenter les niveaux RVB qu'en noir et blanc, ce qui représente une portion extrêmement faible de la gamme dynamique du monde réel.

Les valeurs chromatiques HDR 32 bpc à virgule flottante peuvent représenter des niveaux de luminosité nettement supérieurs au blanc, notamment des objets aussi lumineux qu'une flamme de bougie ou que le soleil.

Comme nous ne voyons qu'un sous-ensemble des valeurs de luminance d'une scène réelle sur une image HDR reproduite sur un moniteur, il est parfois nécessaire de régler l'*exposition* (quantité de lumière capturée par une image) quand on travaille sur une image HDR. Le réglage de l'exposition d'une image HDR est semblable au réglage de l'exposition lors de la prise de vue d'une scène réelle ; il permet de faire ressortir les détails des zones très sombres ou très claires.

Vous pouvez utiliser l'effet Compresseur-extenseur HDR pour compresser la gamme dynamique d'un calque avec un élément de métrage HDR comme source. Cela vous permet d'utiliser des outils ne prenant pas en charge le format HDR, tels que les effets 8 bpc et 16 bpc. Une fois cela fait, utilisez le Compresseur-extenseur HDR pour annuler la compression de la gamme dynamique. L'effet Compression des tons clairs HDR vous permet de compresser les valeurs de tons clairs d'une image HDR de sorte que celles-ci entrent dans la gamme de valeurs d'une image à gamme dynamique réduite.

Voir aussi

« Réglage de l'exposition pour les prévisualisations » à la page 133

« Effet Exposition » à la page 382

« Effet Compresseur-extenseur HDR » à la page 521

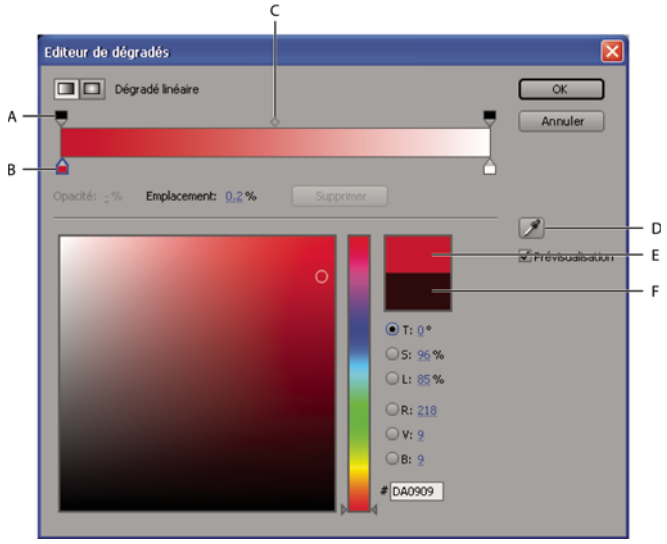
« Effet Compression des tons clairs HDR » à la page 522

Sélection d'une couleur ou modification d'un dégradé

Dans de nombreux contextes, vous pouvez cliquer sur l'icône Pipette pour activer l'outil correspondant ou cliquer sur une nuance de couleur pour accéder à un sélecteur de couleurs. Si vous utilisez le sélecteur de couleurs Adobe, vous pouvez également activer l'outil Pipette dans la boîte de dialogue correspondante.

Si vous cliquez sur une nuance de dégradé d'un contour ou d'un fond de calque de forme, ou sur l'option Modifier le dégradé dans le panneau Montage, la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs Adobe s'affiche en tant qu'Editeur de dégradés, accompagnée d'options supplémentaires (dans la partie supérieure de la boîte de dialogue) permettant de modifier les dégradés.

Remarque : *l'expression* `sampleImage` *échantillonne les valeurs colorimétriques d'une manière semblable à celle de l'outil Pipette. Utilisez cette méthode pour entrer des valeurs colorimétriques de certains pixels dans une expression (voir la section « Méthodes et attributs globaux Layer » à la page 543).*



***A.** Etape d'opacité **B.** Etape chromatique **C.** Milieu de l'opacité **D.** Pipette **E.** Rectangle nouvelle couleur **F.** Rectangle couleur d'origine*

Pour choisir un sélecteur de couleurs

❖ Choisissez Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS), puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour utiliser le sélecteur de couleurs fourni par le système d'exploitation, sélectionnez l'option Utiliser le sélecteur de couleur système.
- Pour utiliser le sélecteur de couleurs Adobe, désélectionnez l'option Utiliser le sélecteur de couleur système.

Pour sélectionner une couleur à l'aide de la pipette

1 Cliquez sur le bouton Pipette et déplacez le pointeur vers le pixel que vous souhaitez prélever. L'échantillon de couleur en regard du bouton Pipette est remplacé de manière dynamique par la couleur se trouvant sous la Pipette.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour sélectionner la couleur d'un seul pixel, cliquez sur ce pixel.

- Pour échantillonner la moyenne de couleur d'une zone de 5 x 5 pixels, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur cette zone.


Appuyez sur la touche Echap pour désélectionner la pipette.

Pour sélectionner une couleur avec le sélecteur de couleur Adobe

1 Cliquez sur une nuance de couleur pour accéder au sélecteur de couleurs Adobe.

2 Pour éviter que les panneaux ne soient mis à jour avec les résultats de la sélection de couleurs avant que vous ne cliquiez sur OK pour valider la couleur, désélectionnez l'option Prévisualisation dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs (facultatif). L'option Prévisualisation n'est pas disponible dans tous les contextes.

Remarque : *l'option Prévisualisation est pratique pour vérifier les résultats de la sélection de vos couleurs avant de les valider, mais cela risque de réduire les performances, car les nouvelles images prévisualisées sont rendues dans le panneau Composition ou Calque.*

3 Sélectionnez la composante à utiliser pour afficher le spectre de couleurs :

T Affiche toutes les teintes dans la bande chromatique. La sélection d'une teinte dans cette bande affiche la plage de saturation et de luminosité de la teinte sélectionnée dans le spectre de couleurs, la saturation augmentant de gauche à droite et la luminosité de bas en haut.

S Affiche toutes les teintes dans le spectre de couleurs avec leur luminosité maximale en haut et leur luminosité minimale en bas. La bande chromatique affiche la couleur sélectionnée dans le spectre de couleurs avec sa saturation maximale en haut et sa saturation minimale en bas.

L (dans la section TSL) Affiche toutes les teintes dans le spectre de couleurs avec leur saturation maximale en haut et leur saturation minimale en bas. La bande chromatique affiche la couleur sélectionnée dans le spectre de couleurs avec sa luminosité maximale en haut et sa luminosité minimale en bas.

R Affiche la composante de couleur rouge dans la bande chromatique, avec sa luminosité maximale en haut et sa luminosité minimale en bas. Lorsque la bande chromatique est réglée sur la luminosité minimale, le spectre de couleurs affiche les couleurs produites par les composantes de couleur verte et bleue. L'utilisation de la bande chromatique pour augmenter la luminosité du rouge a pour effet de mélanger davantage de rouge aux couleurs affichées dans le spectre de couleurs.

V Affiche la composante de couleur verte dans la bande chromatique, avec sa luminosité maximale en haut et sa luminosité minimale en bas. Lorsque la bande chromatique est réglée sur la luminosité minimale, le spectre de couleurs affiche les couleurs produites par les composantes de couleur rouge et bleue. L'utilisation de la bande chromatique pour augmenter la luminosité du vert a pour effet de mélanger davantage de vert aux couleurs affichées dans le spectre de couleurs.

B (dans la section RVB) Affiche la composante de couleur bleue dans la bande chromatique, avec sa luminosité maximale en haut et sa luminosité minimale en bas. Lorsque la bande chromatique est réglée sur la luminosité minimale, le spectre de couleurs affiche les couleurs produites par les composantes de couleur verte et rouge. L'utilisation de la bande chromatique pour augmenter la luminosité du bleu a pour effet de mélanger davantage de bleu aux couleurs affichées dans le spectre de couleurs.

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser les triangles le long de la bande chromatique ou cliquez à l'intérieur de la bande pour ajuster les couleurs affichées dans le spectre de couleurs.
- Cliquez ou faites glisser le curseur à l'intérieur du grand carré de spectre de couleurs pour sélectionner une couleur. Un marqueur circulaire indique l'emplacement de la couleur dans le spectre de couleurs.

Remarque : *pendant l'ajustement de la couleur à l'aide de la bande et du spectre des couleurs, les valeurs numériques changent pour indiquer la nouvelle couleur. Le rectangle supérieur, à droite de la bande chromatique, affiche la nouvelle couleur ; le rectangle inférieur, la couleur d'origine. Cliquez sur le rectangle inférieur pour rétablir la couleur d'origine.*

- Pour TSL, spécifiez une teinte (T) sous la forme d'un angle, de 0 ° à 360 °, correspondant à un emplacement sur la roue chromatique. Définissez la saturation (S) et la luminosité (L) en tant que pourcentages (de 0 à 100).
- Pour RVB, définissez les valeurs des composants. Dans un projet HDR, vous pouvez définir les couleurs sur des valeurs inférieures ou supérieures à la plage habituelle comprise entre 0,0 et 1,0.

- Pour #, entrez une valeur chromatique au format hexadécimal. Ce format de couleur est courant dans les flux de production Web.

Pour modifier un dégradé

Un dégradé est défini par des *étapes chromatiques* et des *étapes d'opacité*. Chaque étape a un emplacement sur le dégradé et une valeur chromatique ou d'opacité. Les valeurs entre les étapes sont interpolées. Par défaut, l'interpolation est linéaire, mais vous pouvez déplacer le milieu chromatique ou d'opacité entre deux étapes pour modifier l'interpolation.

- Pour ajouter une étape chromatique ou d'opacité, cliquez au-dessus ou en dessous de la barre de dégradé dans la boîte de dialogue Editeur de dégradés.
- Pour supprimer une étape, éloignez-la de la barre de dégradé ou sélectionnez-la et cliquez sur Supprimer.
- Pour modifier la valeur d'une étape, sélectionnez-la et définissez la valeur Opacité ou utilisez les options du sélecteur de couleurs Adobe situées sous les options de l'éditeur de dégradés.
- Pour choisir un type de dégradé, cliquez sur le bouton Dégradé linéaire ou Dégradé radial dans l'angle supérieur gauche de la boîte de dialogue Editeur de dégradés.

Remarque : *utilisez la propriété Style pour choisir le type de dégradé du style de calque Incrustation en dégradé.*

A propos de la correction et du réglage des couleurs

Lorsque vous assemblez une composition, vous êtes souvent amené à régler les couleurs d'un ou plusieurs calques pour en corriger les couleurs. Certains réglages s'expliquent par de nombreuses raisons. Exemples :

- Vous souhaitez donner à plusieurs métrages les mêmes conditions de prise de vue afin de les composer ou les modifier ensemble.
- Vous devez régler les couleurs pour simuler une prise de vue nocturne à partir d'une prise de vue diurne.
- Vous devez régler l'exposition d'une image pour récupérer les détails des tons clairs surexposés.
- Vous devez accentuer une couleur dans une prise de vue, car vous souhaitez effectuer un montage avec un élément graphique dans cette couleur.
- Vous devez limiter les couleurs à une gamme donnée, comme la plage de diffusion.

After Effects offre de nombreux effets intégrés dans le cadre de la correction des couleurs (voir la section « Effets de correction colorimétrique » à la page 373).

Le module externe Color Finesse fourni avec After Effects comprend d'excellents outils de retouche de couleurs. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation Color Finesse disponible dans le dossier suivant : Adobe After Effects CS3/Additional Documentation/Color Finesse 2.

Le module externe Camera Raw peut être utilisé pour corriger et régler les images fixes aux formats JPEG, TIFF et aux divers formats Camera Raw.

Voir aussi

« Présentation de Camera Raw » à la page 91

« Couleur TV » à la page 246

A propos des espaces colorimétriques

Un *modèle colorimétrique* permet de décrire la couleur à partir de nombres interprétés par les ordinateurs. Le modèle colorimétrique utilisé dans After Effects est RVB. Chaque couleur est décrite en termes de quantité de rouge, de vert et de bleu mélangés pour former la couleur. Parmi les autres modèles colorimétriques, citons CMJN, TSL, Y'CbCr et XYZ.

Un *espace colorimétrique* est une variante d'un modèle colorimétrique. Un espace colorimétrique se distingue par une *gamme* (plage de couleurs), un ensemble de *couleurs primaires*, un *point blanc* et une *réponse des tons*. Le modèle colorimétrique RVB recouvre par exemple les espaces colorimétriques suivants (par ordre décroissant de taille de gamme) : ProPhoto RVB, Adobe RVB, sRGB IEC61966-2.1 et Apple RVB. Ces espaces colorimétriques décrivent les couleurs à l'aide des trois mêmes axes (R, V et B), mais dans des gammes et des courbes de réponse des tons différentes.

Pour plus de détails sur les espaces colorimétriques et la gestion des couleurs dans After Effects, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse :www.adobe.com/go/learn_ae_colormanagementpaper_fr.

Même si de nombreux périphériques utilisent les composants rouge, vert et bleu pour capturer ou exprimer les couleurs, ces composants présentent des caractéristiques différentes, par exemple le bleu d'un appareil photo n'est pas identique au bleu d'un autre appareil. Chaque périphérique qui capture ou reproduit les couleurs possède son propre espace colorimétrique. Lorsqu'une image passe d'un périphérique à un autre, ses couleurs peuvent varier, car chaque périphérique interprète les valeurs RVB en fonction de son propre espace colorimétrique.

La gestion des couleurs utilise les profils colorimétriques pour convertir les couleurs entre deux espaces colorimétriques, ce qui permet aux couleurs issues de deux périphériques différents d'être identiques.

Voir aussi

« Gestion des couleurs » à la page 237

A propos des valeurs gamma et de la réponse des tons

La *réponse des tons* d'un espace colorimétrique correspond à la relation entre l'intensité de la lumière et le signal qui crée (perçoit) ou capture la lumière.

L'œil humain ne répond pas de manière linéaire à la lumière. En d'autres termes, notre perception de la luminosité ne double pas lorsqu'un nombre de photons deux fois supérieur touchent notre rétine. De même, la luminosité des éléments d'affichage d'un moniteur CRT n'est pas proportionnelle à la tension qui lui est appliquée. La relation entre l'intensité de la lumière et l'intensité du signal d'un périphérique d'affichage est exprimée par une fonction de puissance. L'exposant de cette fonction de puissance est appelé *gamma*. La relation entre l'intensité de la lumière et l'intensité du signal d'un périphérique d'entrée est l'inverse de celle d'un périphérique de sortie, bien que les valeurs gamma des périphériques d'entrée et de sortie ne soient pas toujours identiques (de façon à prendre en compte la différence entre l'éclairage de la scène et celui de l'environnement d'affichage).

Si vous élevez un nombre à la puissance 1, le résultat obtenu correspond au nombre d'origine. Un gamma de 1,0 est utilisé pour exprimer le comportement de la lumière dans un contexte réaliste, en dehors de nos systèmes perceptifs non linéaires. On considère parfois qu'une valeur gamma de 1,0 fonctionne en mode de *lumière linéaire*, alors qu'une valeur gamma autre que 1,0 correspond à l'œil humain et fonctionne en mode *perceptuel*.

Remarque : *déplacer le curseur des tons moyens (option Gamma de l'effet Niveaux, par exemple) dans un histogramme de correction des couleurs revient à modifier la valeur gamma et la courbe de la réponse des tons sans déplacer le point blanc. Modifier la courbe de l'effet Courbes modifie également la réponse des tons, mais pas nécessairement avec une courbe gamma.*

Si vous avez activé le mode de gestion des couleurs (en spécifiant un espace colorimétrique de travail), vous pouvez effectuer toutes les opérations colorimétriques à la lumière linéaire en linéarisant l'espace colorimétrique de travail. Un espace colorimétrique linéarisé utilise les mêmes couleurs primaires et le même point blanc que la version non linéaire ; la courbe de réponse des tons est rectiligne.

Si vous n'avez pas activé la gestion des couleurs, vous pouvez quand même effectuer des opérations de fusion en utilisant une valeur gamma de 1,0.

La valeur gamma d'un système (depuis la capture jusqu'à la production et l'affichage dans un environnement adapté) est le produit des valeurs gamma utilisées à chaque phase du système. Ce produit n'est pas systématiquement égal à 1,0 (ce serait le cas si les opérations d'encodage correspondaient exactement à l'inverse des opérations de décodage). Une valeur gamma différente de 1,0 provient souvent de la différence entre les conditions d'éclairage au moment de la capture d'une scène et les conditions d'éclairage des salles de visionnage. (N'oubliez pas qu'un film est souvent projeté dans un environnement faiblement éclairé alors que les scènes sont tournées dans un environnement éclairé.)

Par exemple, la valeur *gamma périphérique* d'une caméra HD est d'environ 1/1,9, alors que celle de l'affichage HD est d'environ 2,2. Si vous multipliez ces valeurs, vous obtenez une valeur *gamma système* proche de 1,15, adaptée aux conditions de visionnage standard (salon faiblement éclairé par exemple). Dans le cas de films animés, la valeur gamma système, bien plus élevée (environ 1,5 à 2,5), est adaptée à l'environnement de visionnage plus sombre des salles de cinéma. La valeur gamma du négatif du film est d'environ 1/1,7 ; celle de la projection est d'environ 3 ou 4.

After Effects 7.0 et les versions antérieures utilisaient les modules de compression QuickTime pour décoder différents types de support, et les réglages gamma effectués sous Windows étaient également différents des réglages sous Mac OS. Les réglages gamma effectués par After Effects CS3 sont différents de ceux appliqués par les modules de compression QuickTime. Les réglages gamma After Effects CS3 sous Windows sont identiques aux réglages gamma After Effects CS3 sous Mac OS. En outre, si les modules de compression QuickTime ne sont pas utilisés, After Effects conserve les surexpositions dans les projets en mode 32 bpc. Pour éviter les distorsions chromatiques dans les projets créés avec After Effects 7.0 ou versions antérieures, ou pour comparer les couleurs dans un projet créé dans After Effects 7.0 ou versions antérieures, sélectionnez Comparer les réglages gamma QuickTime d'After Effects dans la boîte de dialogue Paramètres du projet. Cette option est sélectionnée par défaut pour les projets créés dans After Effects 7.0 ou versions antérieures. Nous vous recommandons de créer des projets sans sélectionner cette option.

Remarque : *sous Mac OS exécuté sur processeurs PowerPC, les modules de compression QuickTime sont utilisés pour certains formats (notamment DV, 2vuy et v210), indépendamment de la sélection de l'option Comparer les réglages gamma QuickTime d'After Effects. Cependant, si vous sélectionnez cette option, les réglages gamma sont adaptés au comportement d'After Effects 7.0 et des versions antérieures.*

Voir aussi

« Linéarisation de l'espace de travail et activation de la fusion linéaire » à la page 241

Gestion des couleurs

Utilisation de la gestion des couleurs

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à la gestion des couleurs dans After Effects, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0260_fr.

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'utilisation de la gestion des couleurs pour créer des vidéos pour Flash, HDTV, films animés et autres supports standard, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_ae_colormanagementpaper_fr.

La gestion des couleurs présente de nombreux avantages, parmi lesquels :

- L'affichage des couleurs des images importées correspond au résultat recherché par le créateur des images.
- La maîtrise de la fusion des couleurs au sein du projet est améliorée (flou directionnel, lissage, etc.).
- L'affichage du film sur des périphériques autres que le moniteur d'ordinateur du créateur correspond au résultat recherché.

Si la gestion des couleurs n'est pas activée pour un projet, les couleurs de la composition dépendent des caractéristiques de couleur du moniteur utilisé : les couleurs reproduites sont celles affichées par le moniteur en fonction des données RVB des métrages. Etant donné que des espaces colorimétriques différents utilisent des données RVB identiques pour représenter différentes couleurs, les couleurs représentées et combinées ne correspondent pas toujours au résultat recherché par le créateur. Elles sont même parfois tout à fait différentes.

Définir l'espace colorimétrique de travail du projet (et activer ainsi la gestion des couleurs) permet de :

- définir un espace colorimétrique courant pour le montage et les autres opérations colorimétriques ;
- contrôler l'aspect des couleurs dans la composition.

Si le profil colorimétrique du métrage est intégré (fichier Photoshop PSD, par exemple), les couleurs recherchées par le créateur de l'image peuvent être fidèlement reproduites dans la composition. Le profil colorimétrique contient les informations qui déterminent le mode de conversion des données RVB du fichier image dans un espace colorimétrique indépendant des périphériques ; le profil colorimétrique du moniteur peut ensuite permettre de définir les données RVB de l'espace colorimétrique du moniteur qui représentent les couleurs destinées au métrage. Cette faculté est essentielle si vous importez, à partir de plusieurs sources, des métrages avec de nombreux profils colorimétriques différents.

Le processus de conversion des couleurs est extrêmement simple. Les couleurs représentées sur le moniteur sont identiques à celles représentées lors de la création de l'image. Si la gamme de couleurs du moniteur est plus limitée que l'espace colorimétrique choisi pour l'espace de travail, les couleurs affichées à l'écran sont écrêtées. Le projet contient cependant la gamme complète de données colorimétriques et les couleurs ne sont pas écrêtées à l'intérieur du projet.

Lorsque vous êtes prêt à réaliser une sortie de la composition, la gestion des couleurs permet de transformer les couleurs dans l'espace adapté au support de sortie finale. A ce stade, vous préservez l'aspect final des couleurs.

Lisez attentivement les indications fournies dans les boîtes de dialogue Interpréter le métrage, Paramètres de projet et Paramètres de module de sortie. Ces informations permettent de mieux comprendre les conversions de couleurs réalisées lors de l'interprétation du métrage, du montage et de la sortie du rendu des films.

Voir aussi

« A propos des espaces colorimétriques » à la page 235

Gestion des couleurs et des profils colorimétriques

Les informations de couleurs sont transmises sous la forme de nombres. Comme les périphériques utilisent différentes méthodes pour capturer et afficher la couleur, les mêmes nombres peuvent être interprétés différemment et même représenter d'autres couleurs. Un système de gestion des couleurs conserve la trace de toutes les méthodes d'interprétation des couleurs et effectuent les conversions appropriées pour que les images soient identiques, quel que soit le périphérique utilisé pour les afficher.

En général, un profil colorimétrique décrit un espace colorimétrique spécifique à un périphérique en termes de transformations nécessaires pour convertir les couleurs dans un espace colorimétrique indépendant des périphériques.

Dans After Effects, les profils colorimétriques ICC servent à effectuer des conversions entre deux espaces colorimétriques de travail lors des processus généraux suivants :

1 Un profil colorimétrique d'entrée est utilisé pour convertir chaque élément de métrage entre son espace colorimétrique et l'espace colorimétrique de travail. Un élément de métrage peut posséder un profil colorimétrique d'entrée intégré ; sinon, vous pouvez le lui attribuer dans la boîte de dialogue Interpréter le métrage ou le fichier des règles d'interprétation.

2 After Effects effectue toutes les opérations colorimétriques dans l'espace colorimétrique de travail. Ce dernier est attribué dans la boîte de dialogue Paramètres du projet.

3 Les couleurs de l'espace colorimétrique de travail sont converties dans l'espace colorimétrique du moniteur de l'ordinateur via le profil du moniteur. Cela signifie que la composition sera identique sur deux moniteurs différents, si le profil de ces derniers a été correctement défini. Cette conversion ne modifie pas les données de la composition. Vous pouvez convertir les couleurs pour le moniteur à l'aide de la commande de menu Affichage > Utiliser la gestion des couleurs d'affichage.

4 Le cas échéant, After Effects utilise un profil de simulation pour afficher sur le moniteur de l'ordinateur l'aspect final de la composition tel qu'il apparaîtra sur un autre périphérique. Pour gérer la simulation finale de chaque vue, utilisez le menu Affichage > Simuler la sortie.

5 Un profil colorimétrique de sortie pour chaque module de sortie est utilisé pour convertir la composition rendue de l'espace colorimétrique de travail dans l'espace colorimétrique du support de sortie. Pour choisir un profil colorimétrique de sortie, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie.

Le format de fichier des profils colorimétriques est normalisé par le groupe ICC (International Color Consortium) et les fichiers portent généralement l'extension .icc. After Effects est fourni avec un grand nombre de profils colorimétriques pour les espaces colorimétriques des types d'entrée et de sortie courants (et certains moins courants).

Pour plus de détails sur les profils colorimétriques, accédez au site Web du groupe ICC à l'adresse suivante : www.color.org.

After Effects charge les profils colorimétriques depuis de nombreux emplacements, parmi lesquels :

- Mac OS : Library/ColorSync/Profiles
- Windows : WINDOWS\system32\spool\drivers\color

Lorsque vous créez ou installez de nouveaux profils, placez-les dans ces dossiers. Vous pouvez créer un profil ICC personnalisé à l'aide d'Adobe Photoshop.

Lorsque vous choisissez un profil (entrée, sortie ou simulation), les profils du film animé ne sont pas disponibles, sauf si vous utilisez des métrages Cineon ou que vous sélectionnez l'option Afficher tous les profils disponibles. Si vous utilisez des métrages Cineon, seuls les profils du film animé sont disponibles, sauf si vous sélectionnez l'option Afficher tous les profils disponibles.

Remarque : *les profils DPX Theater Preview et DPX Standard Camera fournis par After Effects 7.0 pour la commande Couleurs d'épreuve ont été remplacés par les profils Kodak 2383 et Kodak 5218 utilisés avec la commande Simuler la sortie (voir la section « Simulation de l'aspect des couleurs sur un autre périphérique de sortie » à la page 244).*

Remarque : *le profil colorimétrique NTSC (1953) correspond à un équipement télévisuel obsolète et ne doit pas être utilisé. Pour la télévision NTSC définition standard, utilisez l'un des profils colorimétriques NTSC SDTV.*

Vérifiez que le niveau d'éclairage et la température des couleurs de votre environnement de travail sont bien constants. Par exemple, les caractéristiques de couleur de la lumière du soleil changent tout au long de la journée, modifiant la façon dont les couleurs apparaissent sur votre écran. Il est donc recommandé de fermer les stores ou de travailler dans une pièce sans fenêtres.

Voir aussi

« Interprétation de métrages » à la page 60

Etalonnage du moniteur et création d'un profil

L'étalonnage du moniteur consiste à le régler de sorte qu'il soit conforme à une spécification connue. Une fois le moniteur étalonné, l'utilitaire de création de profil vous permet d'enregistrer un profil de couleur. Le profil décrit le comportement du moniteur en matière de couleurs, à savoir les couleurs qu'il peut reproduire et la manière dont les valeurs des couleurs d'une image sont converties de sorte que les couleurs s'affichent correctement.

Remarque : *les performances du moniteur changent et diminuent dans le temps ; effectuez un nouvel étalonnage et créez un profil de moniteur chaque mois. S'il vous est difficile, voire impossible, d'étalonner le moniteur sur un standard, il se peut qu'il soit trop ancien ou détérioré.*

1 Assurez-vous d'avoir mis le moniteur sous tension au moins une demi-heure auparavant. Ce délai garantit un préchauffage suffisant et une sortie plus homogène.

2 Assurez-vous que votre moniteur est paramétré au minimum sur un mode d'affichage en millions de couleurs (24 bits par pixel).

3 Si vous n'avez pas de logiciel de création de profil avec périphérique de mesure de matériel, supprimez les motifs de fond colorés du bureau et configurez le bureau de sorte à ce qu'il affiche des tons gris neutres. Les motifs complexes ou les couleurs vives entourant un document interfèrent avec la perception correcte des couleurs.

4 Pour étalonner et établir le profil du moniteur, procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour un résultat optimal, utilisez des logiciels et des périphériques de mesure d'autres éditeurs. L'utilisation d'un périphérique de mesure tel qu'un colorimètre ainsi que d'un logiciel permet en général d'obtenir des profils plus précis parce qu'un instrument peut mesurer les couleurs affichées sur un moniteur avec beaucoup plus de précision que l'œil nu.

La plupart des logiciels de création de profil affectent automatiquement le nouveau profil comme profil de moniteur par défaut. Pour plus de détails sur l'affectation manuelle d'un profil de moniteur, reportez-vous à l'Aide de votre système d'exploitation.

- Sous Mac OS, utilisez l'utilitaire d'étalonnage situé dans l'onglet Préférences Système > Moniteurs > Couleur.

Sélection d'un espace colorimétrique de travail et activation du mode de gestion des couleurs

Pour activer la gestion des couleurs pour un projet, choisissez un espace colorimétrique de travail (Espace de travail) dans la boîte de dialogue Paramètres du projet. Pour gérer les couleurs de chaque métrage, utilisez la boîte de dialogue Interpréter le métrage ou le fichier des règles d'interprétation. Pour gérer les couleurs de chaque élément de sortie, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie.

Si l'espace colorimétrique est paramétré sur Aucun dans la boîte de dialogue Paramètres du projet, la gestion des couleurs est désactivée pour le projet.

Le choix d'un espace colorimétrique de travail est une étape essentielle dans la gestion des couleurs dans le cadre d'un projet. Les couleurs des éléments de métrage sont converties dans l'espace colorimétrique de travail comme espace courant pour des tâches de montage.

Afin d'obtenir des résultats optimaux avec le mode 8 bpc, choisissez un espace colorimétrique de travail correspondant à votre espace colorimétrique de sortie. Si vous utilisez plusieurs espaces colorimétriques de sortie, définissez le codage des couleurs du projet sur 16 ou 32 bpc, au moins pour le rendu du fichier final. L'espace colorimétrique de travail doit correspondre à l'espace colorimétrique de sortie ayant la gamme de couleurs la plus étendue. Par exemple, pour une sortie Adobe RVB et sRGB, utilisez l'espace colorimétrique de travail Adobe RVB dont la gamme de couleurs est plus vaste et qui permet de représenter des couleurs plus saturées. Pour préserver les valeurs supérieures à la plage habituelle, utilisez le mode 32 bpc pour sa plage dynamique étendue.

Remarque : *HDTV (Rec. 709) est un espace colorimétrique de travail adapté aux films, dans la mesure où le codage des bits de couleur du projet est de 32 bpc. Vous pouvez ainsi travailler avec des couleurs hors plage et les valeurs colorimétriques ne sont pas limitées au cadre HDTV (Rec. 709).*

Suggestions d'espaces colorimétriques de travail :

- SDTV NTSC ou SDTV PAL est idéal si vous réalisez un film pour une diffusion sur des téléviseurs de définition standard, y compris les lecteurs DVD de définition standard.
- HDTV (Rec. 709) est parfait pour la réalisation d'un film pour une diffusion sur des téléviseurs haute définition et pour les films animés. Cet espace colorimétrique utilise les mêmes couleurs primaires que sRGB ; sa gamme de couleurs étant plus vaste, il convient à de nombreux travaux.
- sRGB IEC61966-2.1 est une solution de choix si vous réalisez un film diffusé sur le Web (notamment des animations).

Les espaces colorimétriques disponibles dans After Effects varient en fonction des profils colorimétriques installés sur votre ordinateur.

1 Choisissez Fichier > Paramètres du projet.

2 Choisissez un espace colorimétrique de travail dans le menu Espace de travail.

Vous ne pouvez pas gérer les couleurs de prévisualisations envoyées vers un moniteur vidéo externe. Les valeurs chromatiques transmises au moniteur vidéo sont issues de l'espace colorimétrique de travail du projet. Pour prévisualiser les couleurs d'une vidéo, définissez Espace de travail (dans la boîte de dialogue Paramètres du projet) sur une valeur correspondant à l'espace colorimétrique du périphérique de prévisualisation.

De même, les couleurs d'une composition transférée dans Adobe Premiere Pro ou Encore avec Dynamic Link adoptent l'espace colorimétrique de travail du projet After Effects. Pour gérer les couleurs dans une composition dynamique, créez une composition et intégrez-la à la composition. Ensuite, appliquez l'effet Convertisseur de profils colorimétriques à la composition réceptrice, avec l'option Profil d'entrée définie sur Espace de travail du projet.

Voir aussi

« A propos des espaces colorimétriques » à la page 235

« Définition du codage des couleurs » à la page 231

Linéarisation de l'espace de travail et activation de la fusion linéaire

Si vous avez activé le mode de gestion des couleurs (en spécifiant un espace colorimétrique de travail), vous pouvez effectuer toutes les opérations colorimétriques à la lumière linéaire, en linéarisant l'espace colorimétrique de travail. Un espace colorimétrique linéarisé utilise les mêmes couleurs primaires et le même point blanc qu'en version non linéaire, mais n'utilise pas de courbe de réponse des tons (voir la section « A propos des valeurs gamma et de la réponse des tons » à la page 236).

Si vous n'avez pas activé la gestion des couleurs, vous pouvez quand même effectuer des opérations de fusion en utilisant une valeur gamma de 1,0.

En effectuant des opérations dans un espace colorimétrique linéaire, vous pouvez éviter certains éléments de contour ou de halo disgracieux, comme les franges qui peuvent apparaître lors de la fusion de couleurs hautement saturées et contrastées. L'espace colorimétrique linéaire est intéressant pour réaliser beaucoup d'opérations colorimétriques : rééchantillonnage d'images, fusion de calques à l'aide des modes de fusion, flou directionnel et lissage par exemple.

Si vous voulez utiliser un espace colorimétrique de travail linéaire, faites-le dès la configuration du projet (et non une fois le projet commencé). Sinon, les couleurs choisies avec le sélecteur de couleurs changeront lorsque vous passerez à l'espace de travail linéaire (car les couleurs d'After Effects sont interprétées en fonction de l'espace colorimétrique de travail).

Remarque : *un espace colorimétrique de travail linéaire fonctionne mieux avec les codages de couleurs 16 bpc et 32 bpc, et n'est pas recommandé pour le codage 8 bpc.*

❖ Choisissez Fichier > Paramètres du projet, et utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour linéariser l'espace colorimétrique de travail, choisissez Espace de travail linéaire.
- Pour fusionner les couleurs dans un espace de travail linéaire, choisissez Fusionner les couleurs à l'aide d'un gamma de 1,0. Seuls les modes de fusion sont affectés.

Voir aussi

« Modes de fusion » à la page 165

Interprétation d'un élément de métrage par affectation d'un profil colorimétrique d'entrée

Pour gérer les couleurs de chaque métrage, utilisez la boîte de dialogue Interpréter le métrage.

Pour empêcher la conversion des couleurs d'un métrage dans l'espace colorimétrique de travail, sélectionnez Conserver les valeurs RVB dans l'onglet Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Interpréter le métrage. Cette option permet de conserver les valeurs RVB ; l'aspect des couleurs, lui, n'est pas conservé. La fonction de désactivation de la gestion des couleurs pour un élément de métrage est utile lorsque le métrage sert de calque de paramètres (calque de dispersion, par exemple) et n'est pas censé être affiché.

Le profil colorimétrique d'entrée détermine les calculs exécutés lors de la conversion des couleurs de l'élément de métrage dans l'espace colorimétrique de travail du projet. Si aucun espace de travail n'a été configuré, c'est-à-dire si la gestion des couleurs n'est pas activée pour le projet, vous ne pouvez pas attribuer de profil colorimétrique d'entrée.

Dans certains cas, les fichiers importés présentent un profil ICC intégré. Lorsque vous importez ces fichiers, vous pouvez être certain que les couleurs reproduites correspondront à l'objectif recherché par le producteur du métrage d'origine. After Effects peut accéder en lecture et écriture aux profils colorimétriques intégrés des fichiers Photoshop (PSD), TIFF, PNG et JPEG.

Si un élément de métrage ne possède pas de profil colorimétrique intégré, vous pouvez lui attribuer un profil d'entrée dans la boîte de dialogue Interpréter le métrage ou en ajoutant ou modifiant une règle du fichier des règles d'interprétation (interpretation rules.txt). After Effects interprète l'élément de métrage comme si le métrage source avait été créé à partir de ce profil colorimétrique. Aussi, assurez-vous d'attribuer un profil qui correspond (ou ressemble) à celui qui a servi à créer le métrage source.

Vous ne pouvez pas attribuer de profil d'entrée aux éléments de métrage autres que RVB (par exemple, images CMJN, Y'CbCr et Camera Raw). Leur espace colorimétrique natif s'affiche dans la boîte de dialogue Interpréter le métrage. La conversion de valeurs chromatiques autres que RVB en valeur chromatiques RVB est gérée automatiquement pour chaque format.

Si vous n'affectez pas de profil colorimétrique d'entrée, et si aucune règle d'interprétation ne figure dans le fichier des règles d'interprétation After Effects, on suppose que les couleurs du métrage font partie de l'espace colorimétrique sRGB IEC61966-2.1.

Lorsque la gestion des couleurs est activée, le profil colorimétrique d'entrée d'un élément de métrage s'affiche dans la zone d'informations située en haut du panneau Projet.

L'option Interpréter comme lumière linéaire permet d'interpréter le profil colorimétrique d'entrée attribué de manière linéaire (valeur gamma égale à 1,0). Cette option fonctionne également lorsque la gestion des couleurs est désactivée pour le projet (voir la section « A propos des valeurs gamma et de la réponse des tons » à la page 236).

1 Sélectionnez un métrage dans le panneau Projet.

2 Choisissez Fichier > Interpréter métrage > Principal.

3 Sur l'onglet Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Interpréter le métrage, choisissez une valeur dans le menu Attribuer le profil.

Si le profil recherché ne figure pas dans le menu Attribuer le profil, sélectionnez l'option Afficher tous les profils disponibles.

4 Lisez les informations de la zone Description de la boîte de dialogue pour confirmer la conversion sélectionnée, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

« Interprétation de métrages » à la page 60

« Présentation de Camera Raw » à la page 91

Attribution d'un profil colorimétrique de sortie

Pour gérer les couleurs de chaque élément de sortie, utilisez la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie.

Important : *si vous exportez au format Flash SWF, vous utilisez le menu Exporter, et non le panneau File d'attente de rendu. Ainsi, les paramètres du module de sortie ne sont pas disponibles pour ce type de sortie. Si la gestion des couleurs est activée pour ce projet, After Effects convertit automatiquement les couleurs de l'espace colorimétrique de travail du projet dans l'espace colorimétrique sRGB IEC61966-2.1 pendant l'exportation au format SWF.*

Pour empêcher la conversion des couleurs d'un élément de sortie de l'espace colorimétrique de travail, sélectionnez Conserver les valeurs RVB dans l'onglet Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie. Cette option permet de conserver les valeurs RVB ; l'aspect des couleurs, lui, n'est pas conservé. La fonction de désactivation de la gestion des couleurs pour un élément de métrage est utile lorsque le métrage sert de calque de paramètres (calque de dispersion, par exemple) et n'est pas censé être affiché.

Le profil colorimétrique de sortie d'un élément de rendu détermine les calculs exécutés pendant la conversion des couleurs d'une composition rendue entre l'espace colorimétrique de travail du projet et l'espace colorimétrique du support de sortie. Si aucun espace de travail n'a été configuré, c'est-à-dire si le mode de gestion des couleurs n'est pas activé pour le projet, vous ne pouvez pas attribuer de profil colorimétrique de sortie.

Par exemple, après avoir créé un film dans un espace colorimétrique de travail HDTV (Rec. 709) pour une sortie sur film, vous devez choisir un espace de codage Cineon/DPX à l'aide d'un profil colorimétrique de sortie. En revanche, si vous réalisez un film pour une diffusion sur des téléviseurs haute définition, il est préférable de choisir un profil de sortie HDTV (Rec. 709).

Le profil colorimétrique de sortie d'un élément de rendu fait partie d'un module de sortie et s'affiche dans le groupe de ce module dans le panneau File d'attente de rendu. Vous pouvez attribuer plusieurs modules de sortie à un élément de rendu, chacun possédant son profil colorimétrique de sortie, ce qui permet de créer des films pour divers supports à partir du rendu d'un film.

L'option Convertir en lumière linéaire indique si les couleurs sont paramétrées en sortie sur un profil colorimétrique linéaire (valeur gamma égale à 1,0). En général, cette option n'est pas recommandée en mode 8 bpc ou 16 bpc ; elle est activée par défaut pour le mode 32 bpc (voir la section « A propos des valeurs gamma et de la réponse des tons » à la page 236).

Certains formats de fichier, comme Photoshop (PSD), PNG, TIFF et JPEG, intègrent un profil colorimétrique. Si vous intégrez un profil colorimétrique dans un fichier de sortie, vous pouvez être certain que les programmes utilisant ce fichier interprèteront correctement les données chromatiques.

After Effects choisit un mode de rendu en fonction du profil colorimétrique de sortie que vous sélectionnez. Pour la plupart des types de sortie, le mode de rendu est Colorimétrique relatif (avec compensation du point noir) ; pour une sortie sur film négatif, le mode de rendu est Colorimétrique absolu.

1 Cliquez sur le texte souligné situé à côté du titre Module de sortie de l'élément de rendu dans le panneau File d'attente de rendu.

2 Sur l'onglet Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, choisissez une valeur dans le menu Profil de sortie :

sRGB IEC61966-2.1 Affichage dans les navigateurs Web et autres environnements Web.

SDTV NTSC ou SDTV PAL Affichage sur une télévision définition standard. Si les niveaux de luminance ne sont pas réglés par le module de compression utilisé, choisissez un profil 16-235 pour les compresser.

Kodak 5218/7218 Printing Density Sortie sur film correspondant à une capture sur film négatif Kodak 5218.

Si le profil recherché ne figure pas dans le menu, sélectionnez l'option Afficher tous les profils disponibles. Cette option affiche les profils colorimétriques du film animé.

3 Lisez les informations de la zone Description de la boîte de dialogue pour confirmer la conversion sélectionnée, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560

Activation et désactivation du mode de gestion des couleurs

Lorsque le mode de gestion des couleurs est activé, les valeurs de pixel RVB de l'espace colorimétrique de travail du projet sont converties par défaut vers le moniteur de l'ordinateur. L'aspect des couleurs est conservé ; les valeurs RVB ne le sont pas. Cette fonction est souvent intéressante, mais il est parfois nécessaire de prévisualiser l'aspect final des couleurs sur un système qui n'utilise pas la gestion des couleurs. Par exemple, vous pouvez être amené à prévisualiser les couleurs telles qu'elles s'afficheront dans un navigateur Web.

Lorsque le mode de gestion des couleurs est désactivé, les valeurs chromatiques RVB sont directement envoyées vers le moniteur, sans conversion via le profil du moniteur. Les valeurs RVB sont conservées ; l'aspect des couleurs ne l'est pas.

Lorsque le mode de gestion des couleurs est activé dans un visualiseur, un signe plus jaune s'affiche au niveau du bouton Afficher la couche au bas du visualiseur.

Pour chaque visualiseur (panneau Composition, Calque ou Métrage), vous avez le choix de la gestion des couleurs d'affichage, ce qui implique la conversion des couleurs de l'espace colorimétrique de travail dans l'espace colorimétrique du moniteur.

1 Activez le panneau Composition, Calque ou Métrage.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour activer/désactiver le mode de gestion des couleurs :

- Choisissez Affichage > Utiliser la gestion des couleurs d'affichage.
- Appuyez sur les touches Maj + / (sur le pavé numérique).

Les paramètres de simulation finale (y compris Aucune simulation de sortie) sont conservés.

Voir aussi

« Utilisation des visualiseurs » à la page 19

« Prévisualisation » à la page 124

Simulation de l'aspect des couleurs sur un autre périphérique de sortie

Souvent, il est nécessaire de prévisualiser une vidéo sur un périphérique autre que le moniteur de son ordinateur. L'un des objectifs de la gestion des couleurs est de veiller à ce que l'aspect des couleurs soit identique quel que soit le périphérique utilisé. Cependant, dans After Effects, cette fonction ne peut résoudre les problèmes suivants :

- La gamme de couleurs du périphérique de sortie auquel vous destinez votre film est plus petite que celle de l'espace colorimétrique de travail du projet ; le périphérique ne peut donc pas représenter certaines couleurs.
- Les couleurs du film sont représentées par un périphérique ou un logiciel qui n'utilise pas la gestion des couleurs pour convertir les couleurs.

Par exemple, vous créez une vidéo sous Windows, et vous souhaitez vérifier sa diffusion sur Mac OS. (Les couleurs ont tendance à être plus claires sur les ordinateurs exécutant Mac OS.) Exemple encore plus probant : vous créez un film sur un moniteur d'ordinateur et un moniteur vidéo haute définition, et vous souhaitez prévisualiser le film comme s'il avait été transféré sur un type de film spécifique et diffusé dans une salle de cinéma standard.

Dans ce cas, vous voulez prévisualiser l'aspect des couleurs sur un périphérique autre que le moniteur de votre ordinateur. La simulation finale nécessite l'activation du mode de gestion des couleurs.

Pendant la simulation finale, les couleurs de l'espace colorimétrique de travail du projet sont converties dans l'espace colorimétrique du moniteur au cours des processus suivants :

1. Les couleurs de l'espace colorimétrique de travail du projet sont converties dans l'espace colorimétrique de sortie. Les couleurs de l'espace colorimétrique de travail sont converties dans l'espace colorimétrique du type de sortie à l'aide du profil colorimétrique correspondant (profil identique à celui utilisé pour le rendu du fichier final).

2. Les couleurs de l'espace colorimétrique de sortie sont converties dans une simulation de l'espace colorimétrique du périphérique de lecture. Si l'option Conserver les valeurs RVB n'est pas sélectionnée, les couleurs de l'espace colorimétrique de sortie sont converties dans l'espace colorimétrique du support de présentation à l'aide du profil de simulation. Dans ce cas, on suppose que la gestion des couleurs est activée sur le périphérique simulé et que les couleurs seront converties lors de l'affichage. L'aspect des couleurs est conservé ; les valeurs RVB ne le sont pas.

Si l'option Conserver les valeurs RVB est sélectionnée, les valeurs chromatiques ne sont pas converties à cette étape. En revanche, les valeurs chromatiques RVB numériques sont conservées et réinterprétées pour faire partie de l'espace colorimétrique du périphérique simulé. Cette simulation permet, par exemple, de prévisualiser l'aspect d'un film lu sur un périphérique autre que celui auquel il était destiné ou sur lequel la gestion des couleurs n'est pas activée.

Remarque : *l'option Conserver les valeurs RVB permet également de simuler une combinaison entre un film de capture et un film d'impression.*

3. Les couleurs de l'espace colorimétrique du périphérique de lecture simulé sont converties dans l'espace colorimétrique du moniteur. Les couleurs de l'espace colorimétrique du périphérique de présentation sont converties dans l'espace colorimétrique du moniteur de l'ordinateur à l'aide du profil du moniteur.

Lorsque vous créez les paramètres prédéfinis d'une simulation finale, vous pouvez choisir un profil pour chacune des étapes suivantes.

Si vous utilisez une simulation finale prédéfinie, vous pouvez tout de même sélectionner l'option Personnalisé du menu Affichage > Simuler la sortie après avoir sélectionné le paramètre prédéfini. Vous pouvez ainsi obtenir une représentation des conversions de couleurs et des réinterprétations effectuées pour ce type de simulation.

La simulation finale s'applique uniquement à un visualiseur spécifique (panneau Composition, Calque ou Métrage) et ne fonctionne que pour les prévisualisations. Les conversions de couleurs de la simulation finale ont lieu lorsque les valeurs sont transmises au dispositif d'affichage. Les valeurs chromatiques actuelles du projet ne sont pas modifiées.

Comme pour toutes les conversions des espaces colorimétriques, la simulation finale réduit les performances. Il est donc préférable de ne pas simuler la sortie lorsque vous réalisez des tâches qui nécessitent une interaction en temps réel.

Remarque : *le fait d'appliquer les profils appropriés ne peut compenser les différences de gammes de couleurs des différents périphériques. Par exemple, les principaux moniteurs à cristaux liquides n'ont pas la gamme de couleurs nécessaire pour simuler intégralement une sortie HDTV.*

Pour activer/désactiver la gestion des couleurs d'affichage, appuyez sur les touches Maj + / (sur le pavé numérique). Lorsque vous désactivez la gestion des couleurs, vous désactivez également la simulation finale. Les paramètres de simulation (y compris Aucune simulation de sortie) sont conservés.

Voir aussi

« Prévisualisation » à la page 124

« Effet Convertisseur de profils colorimétriques » à la page 519

Simulation de sortie des prévisualisations

1 Activez le panneau Composition, Calque ou Métrage.

2 Choisissez Affichage > Simuler la sortie et sélectionnez un type de sortie.

Remarque : *la simulation finale repose sur le mode de gestion des couleurs, qui est activé par défaut. Si le mode de gestion des couleurs est désactivé, choisissez Affichage > Utiliser la gestion des couleurs d'affichage.*

Aucune simulation de sortie Le mode de gestion des couleurs est activé, mais aucune conversion ne permet de simuler un type de sortie.

Macintosh RVB Montre l'aspect des couleurs dans une application qui ne gère pas les couleurs, sur un ordinateur Macintosh (avec une valeur gamma de 1,8). Cette option n'est pas disponible si vous sélectionnez Linéarisation de l'espace de travail.

Windows RVB Montre l'aspect des couleurs dans une application qui ne gère pas les couleurs, sous Windows (avec une valeur gamma de 2,2). Cette option n'est pas disponible si vous sélectionnez Linéarisation de l'espace de travail.

Kodak 5218 puis Kodak 2383 Montre l'aspect final des couleurs lors de la sortie sur film négatif Kodak 5218, puis de la projection en salle, du film positif Kodak 2383.

Remarque : *les profils DPX Theater Preview et DPX Standard Camera fournis par After Effects 7.0 pour la commande Couleurs d'épreuve ont été remplacés par les profils Kodak 2383 et Kodak 5218 utilisés avec la commande Simuler la sortie.*

Personnalisé S'il n'existe aucune entrée pour le type de sortie que vous souhaitez simuler, vous pouvez créer votre propre paramétrage prédéfini de simulation en choisissant l'option Personnalisée. Vous pouvez spécifier le profil à utiliser pour chacune des étapes de conversion ou de réinterprétation.

- Pour prévisualiser un film que vous voulez sortir et visualiser sur un même périphérique, utilisez une valeur Profil de sortie et Profil de simulation identique.
- Pour prévisualiser un film que vous voulez sortir sur un périphérique et visualiser sur un autre périphérique qui gère les couleurs, utilisez une valeur Profil de sortie et Profil de simulation différente et désélectionnez l'option Conserver les valeurs RVB.
- Pour prévisualiser un film que vous voulez sortir sur un périphérique et visualiser sur un autre périphérique, utilisez une valeur Profil de sortie et Profil de simulation différente et sélectionnez l'option Conserver les valeurs RVB.

Vous pouvez choisir un paramètre prédéfini de simulation finale pour chaque vue. Les paramètres personnalisés de simulation finale sont identiques pour toutes les vues.

Simulation d'un type de sortie dans la sortie finale d'un film après rendu

Couleur La gestion des couleurs pour la simulation de sortie ne concerne que les prévisualisations, mais vous pouvez effectuer le rendu d'un film simulant un type de sortie particulier. Par exemple, vous pouvez effectuer le rendu d'un film pour le format HDTV qui simule l'aspect d'un film. Cela est particulièrement utile pour créer des rushes pendant le traitement d'un film.

1 Choisissez Calque > Nouveau > Calque d'effets pour créer un calque d'ajustement au-dessus de la composition.

2 Choisissez Effet > Utilitaires > Convertisseur de profils colorimétriques pour appliquer la conversion au calque d'effets.

3 Choisissez Edition > Dupliquer pour dupliquer l'effet.

4 Dans le panneau Effets, définissez les options suivantes pour la première instance de l'effet :

Profil d'entrée Espace de travail du projet

Profil de sortie Type de sortie à simuler ; profil de densité d'impression de film par exemple, tel que Kodak 5218/7218 Printing Density

Mode Colorimétrique absolu

5 Dans le panneau Effets, définissez les options suivantes pour la deuxième instance de l'effet :

Profil d'entrée Type de lecture à simuler ; profil de prévisualisation pour salle de cinéma par exemple

Profil de sortie Espace colorimétrique du support de sortie ; par exemple HDTV (Rec. 709)

Mode Colorimétrique relatif

Pour activer et désactiver ce type de simulation de sortie, vous pouvez activer et désactiver le calque d'effets en sélectionnant et en désélectionnant l'option Vidéo dans le panneau Montage.

Couleur TV

L'amplitude du signal vidéo analogique est exprimée en unités IRE (ou en volts pour les vidéos PAL). Les valeurs comprises entre 7,5 et 100 unités IRE sont *compatibles pour le mode de diffusion TV* ; les couleurs dans cette plage ne produisent pas de défauts indésirables, comme le bruit audio et le maculage des couleurs. (Dans la pratique, des pointes supérieures à 100 unités IRE sont autorisées, mais pour simplifier, nous considérons ici 100 unités IRE comme valeur légale.) Cette plage est équivalente à la gamme allant du noir au blanc du système 64-940 dans les valeurs 10 bpc pour le Y' de Y'CbCr, ce qui correspond au système 16-235 dans les valeurs 8 bpc. Par conséquent, de nombreux périphériques vidéo et logiciels courants utilisent la valeur 16 pour le noir et 235 pour le blanc, au lieu de 0 et 255. Ces chiffres ne correspondent pas exactement aux valeurs RVB.

Si vous remarquez que les couleurs du métrage importé sont incorrectes (les noirs ne sont pas assez noirs et les blancs pas assez blancs), vérifiez si vous avez attribué le profil colorimétrique d'entrée approprié. Les profils colorimétriques vidéo courants fournis avec After Effects comprennent des variantes qui représentent ces plages limitées, notamment le profil colorimétrique HDTV (Rec. 709) 16-235, qui interprète la valeur 16 pour le noir et la valeur 235 pour le blanc.

Remarque : *certaines cartes graphiques et décodeurs supposent que la sortie se situe dans la plage 0 à 255. Ainsi, la limitation des couleurs dans votre composition et le rendu d'un film peut être redondante et provoquer la compression non souhaitée de la plage des couleurs. Si les couleurs du film final sont monotones, essayez un profil colorimétrique de sortie qui utilise la gamme complète des couleurs.*

Vous pouvez utiliser l'effet Couleurs TV pour réduire la luminance ou la saturation jusqu'à un niveau approprié ; mais pour limiter les couleurs de sortie à la plage de diffusion, il est préférable de créer votre composition pour ne pas utiliser des couleurs hors plage. Tenez compte des recommandations suivantes :

- Evitez les valeurs de noir et de blanc pures.
- Evitez d'utiliser des couleurs fortement saturées.
- Effectuez un test de rendu de votre film, puis lisez-le sur un moniteur vidéo pour vous assurer que les couleurs sont reproduites correctement.

Le module externe Color Finesse fourni avec After Effects comprend d'excellents outils qui vous aideront à conserver les couleurs dans la plage de diffusion TV. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation Color Finesse disponible dans le dossier suivant : Adobe After Effects CS3/Additional Documentation/Color Finesse 2.

Remarque : *After Effects 7.0 contient l'option Etendre les niveaux de luminance ITU-R 601 accessible dans la boîte de dialogue Interpréter le métrage. Dans After Effects CS3 ou version ultérieure, les métrages de projets créés avec cette option se voient attribué un profil correspondant.*

Utilisation de métrages Cineon

Une étape courante dans le flux de production d'un film animé est la numérisation du film et l'encodage des images au format de fichier Cineon. Le format DPX (Digital Picture Exchange) est un format standard qui se rapproche du format Cineon.

Les données Cineon sont stockées dans un format logarithmique, chaque couche de couleur pouvant occuper jusqu'à 10 bits.

Les données Cineon possèdent un point blanc de 10 bits équivalent à 685 et un point noir de 10 bits équivalent à 95. Les valeurs au-dessus de 685 sont conservées, mais sont traitées comme des tons clairs. Au lieu d'écrêter de manière brutale les tons clairs vers le blanc, After Effects interprète les tons clairs à partir d'une échelle progressive définie par la valeur Ecrêtage des hautes lumières. Vous pouvez modifier les niveaux d'entrée du point blanc de 10 bits et du point noir de 10 bits et les niveaux de sortie (convertis) du point blanc et du point noir en fonction de vos métrages spécifiques ou de vos besoins de créativité.

Pour préserver les tons clairs et ne pas les écrêter, utilisez un codage des couleurs de 32 bpc avec les métrages Cineon.

Il existe trois manières d'utiliser les métrages Cineon dans After Effects :

- La méthode la plus simple, et celle qui est recommandée, consiste à activer le mode de gestion des couleurs et à affecter un profil colorimétrique d'entrée à un élément de métrage Cineon sur l'onglet Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Interpréter le métrage, correspondant au film sur lequel le métrage a été enregistré. Evidemment, si vous produisez un film, vous devez utiliser le même profil comme profil colorimétrique de sortie afin que le fichier de sortie corresponde à la gamme des films. L'utilisation des fonctions de gestion des couleurs avec les métrages Cineon permet d'effectuer plus facilement un montage avec des images issues d'autres types de métrages (voir la section « Interprétation d'un élément de métrage par affectation d'un profil colorimétrique d'entrée » à la page 241).
- Si vous devez modifier manuellement les paramètres d'un élément de métrage Cineon, ou si vous ne souhaitez pas utiliser le mode de gestion des couleurs, vous pouvez utiliser la boîte de dialogue Paramètres Cineon. Pour accéder à cette boîte de dialogue, cliquez sur le bouton Paramètres Cineon sur l'onglet Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Interpréter le métrage.
- Pour faire évoluer les paramètres d'interprétation de l'élément de métrage Cineon dans le temps, vous pouvez appliquer l'effet Convertisseur Cineon à un calque qui utilise le métrage Cineon comme source.

Voir aussi

« Effet Convertisseur Cineon » à la page 518

Chapitre 11 : Masques, transparence et masquage

Utilisez des masques, des effets de masquage et des caches pour définir les parties transparentes d'un calque, permettant ainsi de visualiser les autres calques à travers celles-ci.

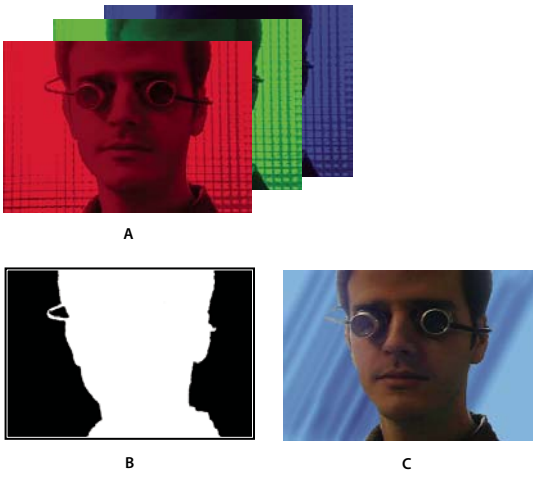
Présentation de la transparence

A propos de la transparence

Avant de créer un composé à partir de plusieurs images, des parties d'une ou plusieurs images doivent être transparentes. Vous pouvez utiliser des *couches alpha*, des *masques*, des *caches* ou *l'incrustation* pour définir quelles parties d'une image sont transparentes et quelles parties peuvent être utilisées pour cacher des parties d'une autre image. En manipulant la transparence et en choisissant des modes de mélange, vous pouvez créer toute une série d'effets visuels.

A propos des couches alpha et des caches

Les informations de couleur sont comprises dans trois couches : rouge, vert et bleu. En outre, une image peut comprendre une quatrième couche invisible, appelée *couche alpha*, qui comprend des informations de transparence.



Présentation des couches
***A.** Couches de couleur séparées **B.** Couche alpha **C.** Toutes les couches vues ensemble*

Une couche alpha permet de stocker les images et leurs informations de transparence dans un seul fichier sans perturber les couches de couleur.

Lorsque vous voyez une couche alpha dans le panneau de composition d'After Effects ou le panneau Moniteur d'Adobe Premiere Pro, le blanc indique une opacité complète, le noir, une transparence complète et les nuances de gris, une transparence partielle.

Un *cache* est un calque (ou l'une de ses couches) qui définit les zones transparentes de ce calque ou d'un autre calque. Le blanc définit les zones opaques et le noir définit les zones transparentes. Une couche alpha est souvent utilisée comme cache. Cependant, vous pouvez utiliser un cache autre que la couche alpha lorsque vous avez une couche ou un calque qui définit la zone de transparence souhaitée mieux que la couche alpha ou dans des cas où l'image source ne comprend pas de couche alpha.

De nombreux formats de fichier peuvent inclure une couche alpha, dont Adobe Photoshop, ElectricImage, Adobe Flash Video (FLV), TGA, TIFF, EPS, PDF et Adobe Illustrator. AVI et QuickTime (enregistrés avec une profondeur de Millions de couleurs+), peuvent aussi comporter des couches alpha, suivant les codecs utilisés pour générer ces types de fichier. Dans le cas des fichiers Adobe Illustrator EPS et PDF, After Effects convertit automatiquement les zones vierges en couche alpha.

A propos des couches directes et prémultipliées

Les couches alpha stockent les informations de transparence dans des fichiers de deux manières : directe ou prémultipliée. Bien que les couches alpha soient identiques, les couches de couleur diffèrent.

Avec des couches *directes* (ou *sans cache*), les informations de transparence sont uniquement stockées dans la couche alpha et non dans l'une des couches de couleur visibles. Avec des couches directes, les effets de transparence n'apparaissent que lorsque l'image s'affiche dans une application compatible avec les couches directes.

Avec des couches *prémultipliées* (ou *avec cache*), les informations de transparence sont stockées dans la couche alpha de même que dans les couches RVB visibles, qui sont multipliées avec une couleur d'arrière-plan. Les couleurs des zones semi-transparentes, telles que les contours progressifs, s'orientent vers la couleur d'arrière-plan en fonction de leur degré de transparence.

Certains logiciels permettent d'indiquer la couleur d'arrière-plan avec laquelle les couches sont prémultipliées. Si ce n'est pas le cas, la couleur d'arrière-plan est généralement le noir ou le blanc.

Les couches directes conservent des informations de couleur plus précises que les couches prémultipliées. Les couches prémultipliées sont compatibles avec un plus grand éventail de programmes, tels qu'Apple QuickTime Player. Souvent, le choix de l'utilisation des images avec des couches directes ou prémultipliées a été fait avant que vous receviez les éléments à modifier et à composer. Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects reconnaissent les couches directes et les couches prémultipliées, mais lorsqu'un fichier contient plusieurs couches alpha, seule la première couche alpha est reconnue. Adobe Flash ne reconnaît que les couches alpha prémultipliées.

A propos du masquage

Le *masquage* consiste à définir la transparence par une valeur donnée de couleur (à l'aide d'un masquage couleur) ou de luminance (à l'aide d'un masquage luminance) dans une image. Lorsque vous *isolez* une valeur, tous les pixels ayant la même valeur colorimétrique ou la même valeur de luminance deviennent transparents.

Le masquage facilite le remplacement d'un arrière-plan de couleur ou de luminance homogène par une autre image, technique particulièrement utile lorsque vous utilisez des objets trop complexes que pour les masquer aisément. La technique d'isolation d'un arrière-plan de couleur homogène est souvent appelée *filtrage bleu* ou *filtrage vert*, bien que vous ne devez utiliser ni le bleu ni le vert. Vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur solide pour un arrière-plan.

Le *masquage différentiel* définit la transparence par rapport à une image d'arrière-plan donnée. Au lieu d'isoler un écran à une couleur, vous pouvez isoler un arrière-plan arbitraire.

A propos des masques

Dans After Effects, un *masque* est un tracé qui est utilisé en tant que paramètre pour modifier les effets et les propriétés de calque. L'utilisation la plus courante d'un masque est la modification de la couche alpha d'un calque, qui détermine la transparence d'un calque à chaque pixel. Une autre utilisation courante est un tracé le long duquel du texte est animé (voir la section « Création et animation de texte sur un chemin » à la page 286).

Un tracé de masque est constitué de *segments* et de *sommets*. Les segments sont des lignes ou des courbes reliant des sommets. Les sommets délimitent le début et la fin d'un segment. Pour plus de détails sur les tracés, reportez-vous à la section « A propos des tracés » à la page 303.

Les masques à tracé fermé peuvent créer des zones transparentes pour un calque. Les tracés ouverts ne permettent pas de créer des zones transparentes pour un calque, mais servent de paramètres pour un effet. Certains effets peuvent utiliser un tracé de masque ouvert ou fermé comme entrée : Tracé, Texte sur chemin, Signal audio, Spectre audio et Vegas. D'autres peuvent utiliser des masques fermés uniquement : il s'agit de Fond, Maculage, Remodeler, Laboratoire de particules et Masquage interne/externe.

Un masque appartient à un calque spécifique. Tout calque peut contenir plusieurs masques.

Vous pouvez dessiner des masques de formes géométriques courantes, y compris des polygones, des ellipses et des étoiles, avec les outils de forme, ou vous pouvez utiliser l'outil Plume pour dessiner un tracé arbitraire.

De bien des façons, dessiner des tracés de masque ou des tracés de forme sur des calques de forme sont des opérations similaires, à l'exception près que la modification et l'interpolation des tracés de masque ont quelques fonctions supplémentaires. Vous pouvez lier un tracé de masque à un tracé de forme grâce à des expressions, ce qui vous permet d'apporter les avantages des masques dans les calques de formes, et inversement.

La position d'un masque dans l'ordre d'empilement du panneau Montage affecte sa manière d'interagir avec les autres masques. Vous pouvez modifier la position d'un masque au sein du groupe de propriétés Masques dans le panneau Montage.

La propriété Opacité de masque d'un masque détermine l'influence d'un masque fermé sur la couche alpha d'un calque dans la zone du masque. Une valeur d'opacité de masque de 100 % correspond à une zone intérieure complètement opaque. La zone extérieure au masque est toujours complètement transparente. Pour inverser ce qui est considéré comme étant intérieur ou extérieur à un masque spécifique, sélectionnez l'option Inverser en regard du nom du masque dans le panneau Montage.



Comportement par défaut d'un masque (gauche) ; même masque inversé (droite)

Voir aussi

« Création de formes et de masques » à la page 308

Création et importation de masques

Création de masques

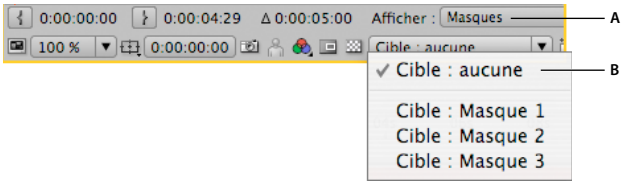
Vous pouvez créer un ou plusieurs masques pour chaque calque d'une composition en suivant l'une des méthodes ci-dessous :

- Dessinez un tracé à l'aide des outils de forme ou de l'outil Plume du panneau Outils. Le tracé d'un masque ressemble beaucoup à celui d'une forme (voir la section « Création de formes et de masques » à la page 308).
- Spécifiez les dimensions de la forme du masque dans la boîte de dialogue Forme du masque à l'aide de valeurs numériques.
- Convertissez une forme en masque.
- Convertissez une trajectoire en masque.
- Tracez des valeurs de couleur ou de couche alpha pour créer un masque à l'aide de la commande Tracé automatique.
- Collez un tracé provenant d'un autre calque ou d'Adobe Illustrator, Photoshop ou Fireworks (voir la section « Copie d'un tracé depuis Illustrator, Photoshop ou Fireworks » à la page 314).
- Convertissez un calque de texte en un ou plusieurs masques modifiables à l'aide de la commande Créer des silhouettes et en liant les tracés de masque aux tracés de formes qui en résultent.

Lorsque vous créez des masques dans un calque, leurs noms s'affichent dans le panneau Montage dans l'ordre de création de ces masques. Pour organiser vos masques et faciliter leur identification, renommez-les.

Pour renommer un calque, sélectionnez-le et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) du clavier principal.

Lorsque vous créez des masques supplémentaires pour un calque dans le panneau Calque, assurez-vous que le menu contextuel Cible de ce même panneau indique bien Sans. Dans le cas contraire, vous remplaceriez le masque ciblé au lieu d'en créer un nouveau. Vous pouvez aussi verrouiller un masque afin d'empêcher sa modification.



Options de menu à sélectionner pour définir un masque à cibler dans le panneau Calque
***A.** Menu Afficher **B.** Menu Cible*

Création d'un masque rectangulaire ou elliptique de manière numérique

1 Sélectionnez un calque dans le panneau Composition ou affichez un calque dans le panneau Calque.

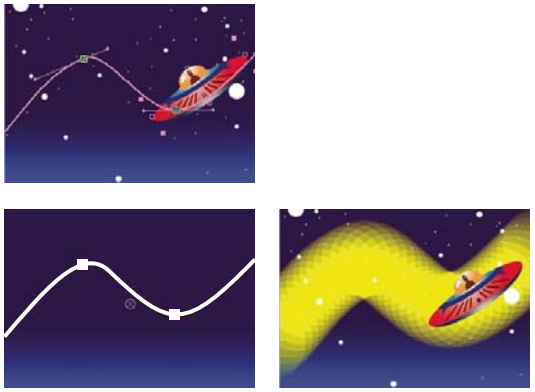
2 Sélectionnez Calque > Masque > Nouveau masque. Un nouveau masque apparaît dans le panneau Composition ou Calque. Ses poignées sont positionnées le long du contour extérieur du cadre.

3 Sélectionnez Calque > Masque > Forme du masque.

4 Sélectionnez l'option Rectangle ou Ellipse, puis spécifiez la taille et l'emplacement du cadre de sélection du masque.

Création d'un masque à partir d'une trajectoire

Vous pouvez copier les images clés de position, de point d'ancrage ou de position d'un point d'effet et les coller sur le masque sélectionné. Ceci est utile lors de la création d'animations le long du contour d'un masque. Lorsque vous créez des masques à partir de trajectoires, assurez-vous de bien copier les images clés à partir d'une seule propriété de position ; ne copiez en aucun cas les images clés d'une autre propriété.



La trajectoire de la navette spatiale (en haut) est copiée sur le calque d'arrière-plan (en bas à gauche) et utilisée par l'effet Vegas (en bas à droite).

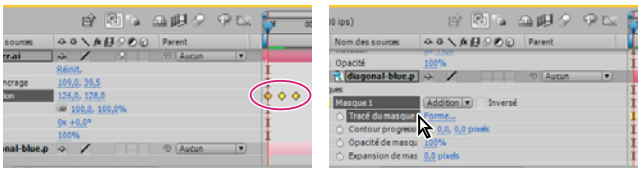
1 Dans le panneau Montage, cliquez sur le nom de la propriété Position ou Point d'ancrage à partir de laquelle vous voulez copier la trajectoire. (Ceci sélectionne toutes les images clés. Pour sélectionner uniquement quelques images clés de la trajectoire, cliquez sur celles-ci tout en maintenant la touche Maj enfoncée.)

2 Choisissez Edition > Copier.

3 Pour créer un nouveau masque, sélectionnez le calque dans lequel créer le masque, puis choisissez Calque > Masque > Nouveau masque.

4 Dans le panneau Montage, cliquez sur le nom de la propriété Forme du masque du masque dans lequel coller les images clés de la trajectoire.

5 Choisissez Edition > Coller.



Sélection et copie d'images clés de position (gauche) ; puis collage de ces dernières dans la propriété Forme du masque sélectionnée (droite)

Voir aussi

« Utilisation des trajectoires » à la page 196

Création d'un masque à partir d'une couche à l'aide de la commande Tracé automatique

Vous pouvez transformer la couche alpha, rouge, bleue ou verte d'un calque en un ou plusieurs masques à l'aide de la commande Tracé automatique. La commande Tracé automatique crée autant de masques Bézier que nécessaire pour encadrer les valeurs de couches spécifiées dans le calque. Elle crée des masques avec le moins de sommets possible tout en respectant les paramètres que vous choisissez. Vous pouvez modifier un masque créé avec la commande Tracé automatique comme tout autre masque, et vous pouvez lier son tracé à d'autres types de tracé, comme des tracés de forme sur un calque de formes, à l'aide d'expressions.

Lorsque vous appliquez le tracé automatique, les calques affectés prennent automatiquement la valeur Qualité optimale afin de garantir une plus grande précision.

Pour réduire le nombre de masques créés par la commande Tracé automatique, appliquez un effet de masquage au calque pour isoler le sujet avant d'utiliser le tracé automatique.

1 Dans le panneau Montage, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour créer des images clés de masque sur une seule image, faites glisser le repère de l'instant courant sur l'image souhaitée.
- Pour créer des images clés de masque sur une série d'images, définissez une zone de travail englobant la série entière.

2 Sélectionnez un ou plusieurs calques.

3 Sélectionnez Calque > Tracé automatique.

4 Sélectionnez l'une des options suivantes :

Image actuelle Crée des images clés de masque sur l'image actuelle uniquement.

Zone de travail Crée des images clés de masque pour les images de la zone de travail.

5 Définissez l'une des options suivantes :

Inverser Inverse le calque d'entrée avant de rechercher les contours.

Flou Applique un flou à l'image d'origine avant de générer le tracé final. Sélectionnez cette option pour réduire le nombre de petits artefacts et lisser les contours du tracé final. Désélectionnez cette option pour tracer de près les détails dans une image à fort contraste. Spécifiez le rayon, en pixels, de la zone d'application du flou. Plus les valeurs sont élevées, plus le flou appliqué sera important.

Tolérance Spécifie, en pixels, l'écart autorisé du tracé par rapport aux contours de la couche.

Seuil Spécifie, en pourcentage, la valeur que doit prendre la couche d'un pixel pour que ce pixel soit considéré comme faisant partie d'un contour. Les valeurs supérieures à ce seuil sont mappées en blanc et deviennent opaques ; les valeurs inférieures à ce seuil sont mappées en noir et deviennent transparentes.

Zone minimale Spécifie la plus petite zone de l'image d'origine qui sera tracée. Par exemple, une valeur de 4 supprime les zones inférieures à 2 pixels de large sur 2 pixels de haut du tracé final.

Arrondi de la courbe Spécifie l'arrondi de la courbe du masque au niveau des sommets. Entrez une valeur plus élevée pour obtenir une courbe plus lisse.

Appliquer au nouveau calque Applique le masque à un nouveau solide de taille égale à celle du calque sélectionné. Ce paramètre est automatiquement sélectionné pour les calques dont l'option Condenser transform. est activée ; cela crée un nouveau calque dont la taille est identique à celle de la composition contenant le calque.

Prévisualisation Sélectionnez cette option pour prévisualiser les résultats du masque et l'effet des diverses options de la commande Tracé automatique.

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 248

Utilisation de masques et de caches

Affichage des tracés de masque

- Pour afficher les tracés de masque des calques sélectionnés dans le panneau Montage, appuyez sur M.
- Pour afficher les masques sélectionnés dans le panneau Montage, appuyez sur SS (appuyez deux fois sur la touche S).
- Pour afficher les tracés de masque dans le panneau Composition, cliquez sur le bouton Activer/désactiver l'affichage des masques en bas du panneau Composition.
- Pour afficher les tracés de masque dans le panneau Calque, choisissez la commande Masques dans le menu Afficher du panneau Calque.
- Pour masquer un tracé de masque tout en affichant les autres, verrouillez le masque en sélectionnant le bouton du cadenas dans le panneau Montage, puis choisissez Calque > Masque > Masquer les masques verrouillés.

Sélection de masques, segments et sommets

Contrairement aux calques, les masques peuvent avoir plusieurs niveaux de sélection. Vous pouvez sélectionner un masque sous la forme d'un tracé complet, ce qui convient dans le cas du déplacement ou du redimensionnement d'un masque. Cependant, si vous souhaitez modifier le tracé d'un masque, vous devez sélectionner au moins un point sur le masque. Les points sélectionnés apparaissent pleins et les points non sélectionnés apparaissent vides.

Pour sélectionner ou désélectionner des masques dans le panneau Calque ou Composition

- Pour sélectionner un sommet sur un masque, cliquez sur ce sommet à l'aide de l'outil Sélection . Pour ajouter des sommets à la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les sommets
- Pour sélectionner un segment de masque, cliquez sur ce segment à l'aide de l'outil Sélection. Pour ajouter des segments à la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les segments.
- Pour sélectionner un masque entier, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur un segment, un sommet ou une poignée d'un masque à l'aide de l'outil Sélection, ou sélectionnez une partie du masque et choisissez Edition > Sélectionner tout ou appuyez sur les touches Ctrl + A (Windows) ou Commande + A (Mac OS). Pour ajouter des masques à la sélection, maintenez les touches Alt + Maj (Windows) ou Option + Maj (Mac OS) enfoncées et cliquez sur les masques.
- Pour sélectionner des masques par glissement, sélectionnez un masque ou une partie d'une masque pour activer le mode d'édition, puis faites glisser l'outil Sélection afin de dessiner un rectangle de sélection tout autour des sommets ou des masques que vous souhaitez sélectionner. Pour ajouter des masques ou des sommets à la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et dessinez des rectangles de sélection supplémentaires.
- Pour sélectionner tous les masques d'un calque, sélectionnez un masque du calque, choisissez Edition > Sélectionner tout ou appuyez sur les touches Ctrl + A (Windows) ou Commande + A (Mac OS).

- Pour désélectionner tous les masques, appuyez sur les touches Ctrl + Maj + A (Windows) ou Commande + Maj + A (Mac OS).
- Pour sélectionner un masque adjacent sur un calque, appuyez sur les touches Alt + tilde (~) (Windows) ou Option + tilde (~) (Mac OS) pour sélectionner le masque suivant, ou appuyez sur les touches Maj + Alt + tilde (~) (Windows) ou Maj + Option + tilde (~) (Mac OS) pour sélectionner le masque précédent.
- Pour désélectionner un masque, cliquez sur un point quelconque en dehors du masque.
- Pour supprimer un sommet ou un segment d'une sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le sommet ou le segment.

Pour utiliser l'outil Sélection quand l'outil Plume est sélectionné, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

Pour sélectionner des masques dans le panneau Montage

1 Cliquez sur la flèche droite en regard du nom du calque pour le développer.

2 Cliquez sur la flèche droite à côté de l'intitulé Masques pour le développer, ce qui affiche tous les masques contenus dans ce calque.

3 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Pour sélectionner un masque, cliquez sur son nom.
- Pour sélectionner des séries contiguës de masques, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur le nom du premier et du dernier masque de la série.
- Pour sélectionner simultanément des masques non contigus, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur le nom des masques à inclure.

Remarque : *vous pouvez uniquement sélectionner des masques entiers dans le panneau Montage. Pour sélectionner des sommets individuels sur un masque, utilisez le panneau Composition ou Calque.*

Modification d'un tracé de masque à l'aide de valeurs numériques

1 Sélectionnez le masque.

2 Dans le panneau Montage, développez les propriétés Masque.

3 En regard de la propriété Tracé du masque, cliquez sur le mot souligné, et indiquez les changements dans la boîte de dialogue Tracé du masque.

4 Cliquez sur le bouton OK.

Verrouillage ou déverrouillage des masques

Le verrouillage d'un masque vous empêche de le sélectionner dans les panneaux Montage, Composition et Calque ou de le définir comme cible dans le panneau Calque. Utilisez cette fonctionnalité si vous voulez éviter toute modification indésirable du masque.

1 Dans le panneau Montage, développez le groupe de propriétés Masques.

2 Dans la colonne Fonctions A/V, cliquez sur la case située sous l'icône de verrouillage , en regard du masque que vous souhaitez verrouiller ou déverrouiller. Un masque est verrouillé et ne peut pas être sélectionné lorsque son cadenas est sélectionné. En d'autres termes, lorsque l'icône Cadenas apparaît dans la case.

Remarque : *pour déverrouiller plusieurs masques simultanément, sélectionnez un ou plusieurs calques et choisissez Calque > Masque > Déverrouiller tous les masques.*

Copie, collage, enregistrement, réutilisation et suppression des masques

Vous pouvez réutiliser des masques dans d'autres calques ou compositions, en particulier les masques Bézier que vous avez passé longtemps à peaufiner. Les tracés de masque sont stockés dans une composition dans un fichier de projet. Il peut être utile de créer un projet avec des compositions dont le seul rôle est de sauvegarder des masques de calque complexes. Lorsque vous souhaitez utiliser un masque provenant d'un autre projet, vous devez importer ce projet dans votre projet en cours.

Pour copier, couper, dupliquer ou coller un masque

- Pour copier ou couper les masques sélectionnés dans le Presse-papiers, choisissez Edition > Copier ou Edition > Couper.
- Pour dupliquer les masques sélectionnés, choisissez Edition > Dupliquer.
- Pour coller un masque sur un calque, sélectionnez le calque et choisissez Edition > Coller. Si un masque est sélectionné, cette action le remplace.

Pour enregistrer un masque

1 Dans le panneau Montage de la composition contenant le calque et le masque que vous souhaitez enregistrer, développez le calque et ses propriétés de masque.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour enregistrer un masque animé, sélectionnez les images clés du masque que vous souhaitez enregistrer.
- Pour enregistrer un masque non animé, sélectionnez le masque.

3 Copiez le masque ou les images clés, puis collez-les dans un nouveau calque. Le nouveau calque peut être un simple solide.

Pour réutiliser un masque

1 Ouvrez la composition contenant le masque que vous souhaitez réutiliser. Si vous aviez enregistré le masque dans un autre projet, importez ce projet, puis ouvrez la composition du masque.

2 Dans le panneau Montage, développez le calque du masque enregistré, ainsi que ses propriétés de masque.

3 Sélectionnez le masque ou ses images clés.

4 Copiez le masque ou les images clés, puis collez-les sur le calque auquel vous souhaitez appliquer le masque.

Pour supprimer des masques

- Pour supprimer un masque, sélectionnez-le dans le panneau Montage et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour supprimer tous les masques, sélectionnez le calque contenant les masques que vous souhaitez supprimer et choisissez Calque > Masque > Supprimer tous les masques.

Contrôle de la couleur du tracé de masque

Pour vous aider à identifier et utiliser les masques, les panneaux Composition et Calque ajoutent un contour de couleur au tracé d'un masque et le panneau Montage affiche cette couleur en regard du nom du masque. Par défaut, After Effects utilise du jaune pour tous les masques. Pour mieux distinguer les masques, vous pouvez modifier manuellement la couleur d'un masque à l'aide du panneau Montage ou configurer After Effects pour utiliser successivement différentes couleurs de masque pour les nouveaux masques.

Pour appliquer une nouvelle couleur au contour d'un masque

Pour gérer plus facilement des masques multiples dans le panneau Composition, vous pouvez appliquer des couleurs différentes au contour de chaque masque.

1 Sélectionnez le masque dans le panneau Montage.

2 Cliquez sur l'échantillon de couleur situé à gauche du nom du masque, choisissez une couleur, puis cliquez sur OK.

Pour configurer After Effects pour utiliser successivement différentes couleurs de masque

1 Sélectionnez Edition > Préférences > Couleurs de l'interface utilisateur.

2 Sélectionnez Couleurs de masque de cycle.

After Effects propose huit couleurs de masque différentes.

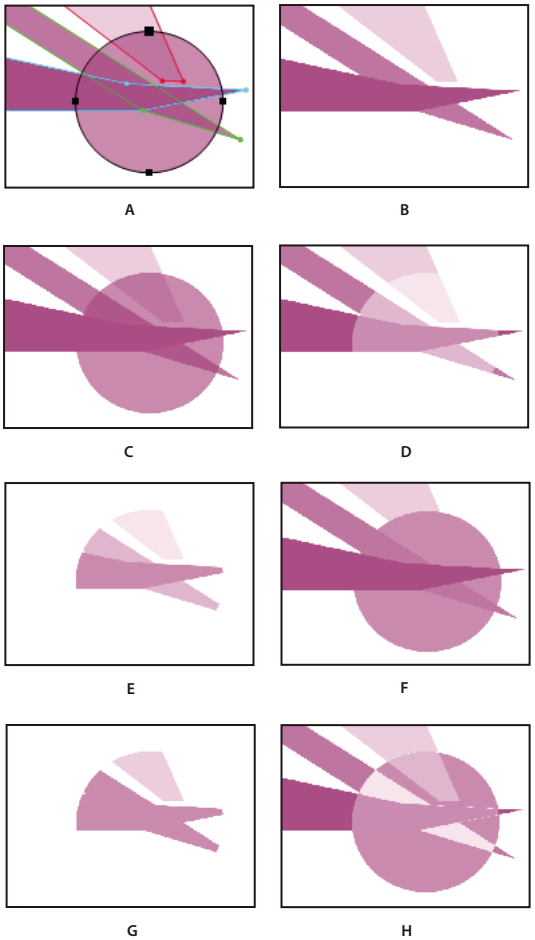
Modes de masque

Les interactions entre les masques d'un même calque sont déterminées par des modes de fusion (*modes de masque*). Par défaut, tous les masques sont définis sur Addition, ce qui associe les valeurs de transparence des masques se chevauchant dans le même calque. Vous pouvez appliquer un mode à chaque masque, mais vous ne pouvez pas animer le mode d'un masque. Autrement dit, vous ne pouvez pas modifier un mode de masque dans le temps.

Vous pouvez choisir un mode pour un masque dans le menu situé en regard du nom du masque dans le panneau Montage.

Le premier masque que vous créez interagit avec la couche alpha du calque. Si les paramètres de cette couche ne rendent pas l'image entièrement opaque, le masque interagit avec l'image du calque. Chaque masque supplémentaire que vous créez interagit avec les masques situés au-dessus de lui dans le panneau Montage. Les résultats produits par les modes de masque diffèrent selon les modes définis pour les masques situés plus haut dans l'ordre d'empilement. Les modes de masque agissent uniquement entre les masques d'un même calque.

Les modes de masque vous permettent de créer des formes de masque complexes, comportant de nombreuses zones transparentes. Par exemple, vous pouvez définir un mode combinant deux masques et définissant la zone opaque sur les zones d'intersection des deux masques.



Masques complexes produits par l'application de différents modes au masque rond. Les masques de cette illustration ont différentes valeurs d'opacité de masque.
***A.** Masques d'origine **B.** Aucun **C.** Addition **D.** Soustraction **E.** Intersection **F.** Eclaircir **G.** Obscurcir **H.** Ecart*

Aucun Le masque n'a aucun impact direct sur la couche alpha du calque. Cette option est utile lorsque vous utilisez uniquement le tracé du masque pour un effet tel que Tracé ou Fond, ou si vous utilisez le tracé de masque comme base pour un tracé de forme.

Addition Le masque est ajouté aux masques situés au-dessus dans l'ordre d'empilement. L'influence du masque s'ajoute aux masques qui le précèdent.

Soustraction L'influence du masque est soustraite des masques qui le précèdent. Cette option est utile lorsque vous souhaitez créer l'apparence d'un trou au centre d'un autre masque.

Intersection Le masque est ajouté aux masques situés au-dessus dans l'ordre d'empilement. Dans les zones où le masque recouvre les masques qui le précèdent, son influence s'ajoute à ces derniers. Dans les zones où le masque ne recouvre pas les masques qui le précèdent, le résultat est une opacité complète.

Eclaircir Le masque est ajouté aux masques situés au-dessus dans l'ordre d'empilement. Lorsque plusieurs masques se chevauchent, la valeur de transparence la plus élevée est utilisée.

Obscurcir Le masque est ajouté aux masques situés au-dessus dans l'ordre d'empilement. Lorsque plusieurs masques se chevauchent, la valeur de transparence la moins élevée est utilisée.

Ecart Le masque est ajouté aux masques situés au-dessus dans l'ordre d'empilement. Dans les zones où le masque ne recouvre pas les masques qui le précèdent, il agit comme s'il était seul sur le calque. Dans les zones où le masque recouvre les masques qui le précèdent, son influence est soustraite de ces derniers.

Modification des bords d'un masque

Pour étendre ou réduire avec précision les bordures d'un masque, utilisez la propriété Expansion de masque. La valeur de cette propriété représente, en pixels, la distance séparant la bordure initiale (que vous étendez ou réduisez) de la bordure ajustée.

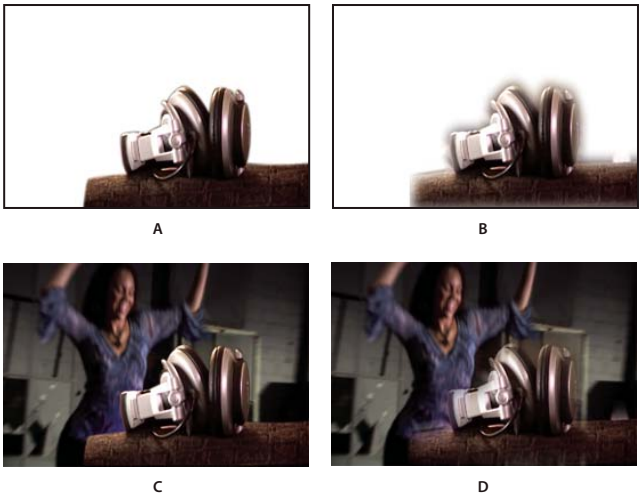
1 Dans le panneau Montage, développez les propriétés Masques du calque que vous souhaitez ajuster.

2 Faites glisser la valeur soulignée en regard de la propriété Expansion de masque.

Remarque : *pour rétablir les limites par défaut d'un masque, sélectionnez le masque dans le panneau Montage et choisissez Calque > Masque > Réinitialiser le masque.*

Ajustement du contour progressif du masque

Le contour progressif adoucit les bords d'un masque en réduisant progressivement sa valeur de transparence sur une distance définie par l'utilisateur. La propriété Contour progressif vous permet d'accentuer ou de lisser les bordures d'un masque. Par défaut, la largeur du contour progressif empiète sur la bordure du masque (moitié à l'intérieur, moitié à l'extérieur). Par exemple, si vous définissez la largeur du contour progressif sur 25, il couvrira 12,5 pixels à l'intérieur de la bordure du masque et 12,5 pixels à l'extérieur. Vous pouvez également étendre ou réduire les bordures du masque à l'aide de la propriété d'expansion du masque pour définir l'endroit où le contour progressif apparaît.



Définition de la propriété Contour progressif
A. *Calque masqué avec un contour progressif de 5 pixels* ***B.*** *Calque masqué avec un contour progressif de 40 pixels* ***C.*** *Résultat avec un contour progressif de 5 pixels* ***D.*** *Résultat avec un contour progressif de 40 pixels*

L'application du contour progressif est limitée aux dimensions du calque. Ainsi, un tracé de masque avec contour progressif doit toujours être légèrement plus petit que la zone du calque et ne doit jamais être déplacé tout au bord du calque. Si un contour progressif s'étend au-delà de la zone du calque, le contour s'arrête net.

1 Pour afficher la propriété Contour progressif des calques sélectionnés, appuyez sur la touche F.

2 (Facultatif) Pour forcer les valeurs de progression horizontale et verticale à conserver leurs proportions, activez l'option d'ajustement des proportions en regard de la propriété Contour progressif.

3 Vous pouvez modifier la propriété Contour progressif comme toute autre propriété, en faisant glisser la valeur soulignée ou en cliquant sur celle-ci et en entrant la valeur souhaitée dans la zone de texte.

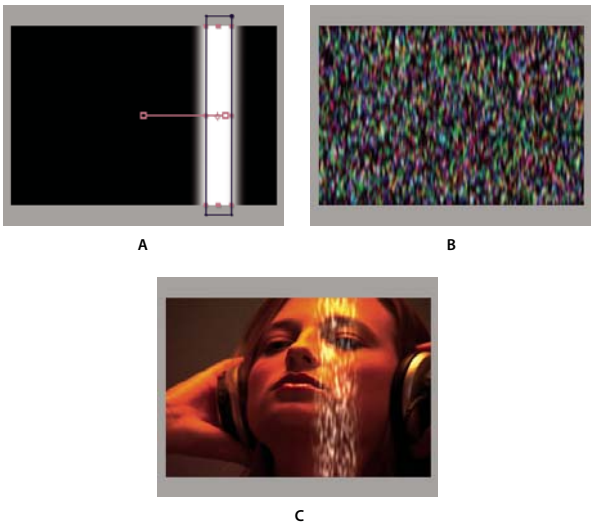
A propos des caches par approche et caches mobiles

Si vous souhaitez qu'un calque apparaisse au travers d'un trou se trouvant sur un autre calque, créez un cache par approche. Vous aurez besoin de deux calques : un qui agira en tant que cache, un autre qui remplira le trou dans le cache. Vous pouvez animer soit le cache par approche, soit le calque de remplissage. Lorsque vous animez le calque du cache par approche, vous créez un *cache mobile*. Si vous souhaitez animer le cache par approche et les calques de remplissage en utilisant les mêmes paramètres, pensez à les précomposer.

Définissez la transparence dans un cache par approche à l'aide des valeurs de sa couche alpha ou de la luminance de ses pixels. L'utilisation de la luminance est utile si vous souhaitez créer un cache par approche à l'aide d'un calque sans couche alpha ou d'un calque importé d'un programme ne permettant pas la création d'une couche alpha. Dans un cache par approche, qu'il soit basé sur la couche alpha ou la luminance, les pixels ayant les valeurs les plus élevées sont plus transparents. Dans la plupart des cas, vous utiliserez un cache à fort contraste afin que les zones soient complètement transparentes ou complètement opaques. Les teintes intermédiaires ne doivent être utilisées que dans le cas où vous souhaitez obtenir une transparence partielle ou progressive, le long d'un contour net, par exemple.

After Effects conserve l'ordre du calque et de son cache par approche lors de leur duplication ou de leur scission. Dans les calques dupliqués ou scindés, le calque de cache par approche reste au-dessus du calque de remplissage. Par exemple, si votre projet contient les calques A et B, A correspondant au cache par approche et B au calque de remplissage, leur duplication ou leur scission produit l'ordre ABAB.

Un cache par approche s'applique uniquement au calque qui le suit directement. Pour appliquer un cache par approche à plusieurs calques, vous devez d'abord précomposer les calques, puis appliquer le cache par approche au calque de précomposition.



Cache mobile
A. *Calque de cache par approche : un solide avec un masque rectangulaire, défini sur Luminance. Le masque est animé et se déplace dans l'écran.* ***B.*** *Calque de remplissage : un solide avec un effet de motif.* ***C.*** *Résultat : le motif est visible dans la forme du cache et il est ajouté au calque d'image sous le calque du cache par approche.*

Voir aussi

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 248

« Scission d'un calque » à la page 149

Conversion d'un calque en cache par approche

1 Faites glisser le calque qui servira de cache par approche directement au-dessus du calque qui servira de calque de remplissage.

2 Définissez la transparence du cache en choisissant l'une des options suivantes dans le menu Cache du calque de remplissage :

Aucun cache par approche Aucune transparence n'est créée ; le calque juste au-dessus agit en tant que calque normal.

Alpha Opaque lorsque la valeur de pixels de la couche alpha est égale à 100 %.

Alpha inversé Opaque lorsque la valeur de pixels de la couche alpha est égale à 0 %.

Luminance Opaque lorsque la valeur de luminance d'un pixel est égale à 100 %.

Luminance inversé Opaque lorsque la valeur de luminance d'un pixel est égale à 0 %.

After Effects convertit le calque juste au-dessus en cache par approche, désactive la vidéo du calque de cache par approche et ajoute une icône de cache par approche  en regard du nom du calque de cache par approche dans le panneau Montage. Le panneau Composition affiche le calque de remplissage apparaissant au travers de la couche alpha du calque de cache.

Remarque : *bien que la vidéo soit désactivée pour le calque de cache, vous pouvez toujours sélectionner le calque pour le repositionner, le redimensionner ou le faire pivoter. Sélectionnez le calque dans le panneau Montage, puis faites glisser son centre (représenté par un cercle accompagné d'un X) dans le panneau Composition.*

Voir aussi

« A propos des couches alpha et des caches » à la page 248

Préservation de la transparence sous-jacente pendant le montage

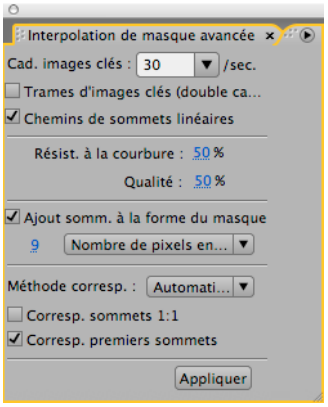
L'option Préserver la transparence fait que les zones opaques d'un calque ne s'affichent que lorsqu'elles sont positionnées sur les zones opaques des calques sous-jacents. Cette option permet de rendre un calque visible uniquement lorsqu'il est placé sur le calque sous-jacent. Cela est utile pour la création d'effets tels que des reflets métalliques ou une réflexion de lumière sur une surface polie.

❖ Sélectionnez l'option T dans la colonne Modes du calque requis.

Animation de masques

Utilisation de l'interpolation de masque avancée

La fonction Interpolation de masque avancée vous procure un niveau de contrôle élevé pour la création des images clés de tracé de masque et vous permet de créer des animations réalistes et fluides. Une fois que vous avez sélectionné des images clés de tracé de masque, la fonction Interpolation de masque avancée crée des images clés intermédiaires en fonction des paramètres que vous avez fournis. Le panneau Info affiche la progression de l'interpolation, ainsi que le nombre d'images clés créées.



Panneau Interpolation de masque avancée

1 Choisissez Fenêtre > Interpolation de masque avancée.

2 Sélectionnez au minimum deux images clés de tracé de masque adjacentes.

3 Définissez les options du panneau Interpolation de masque avancée, puis cliquez sur le bouton Appliquer.

Remarque : *pour interrompre le processus d'interpolation, appuyez sur la touche Echap. Le panneau Info indique que le processus a été interrompu et fournit le nombre d'images clés créées.*

Cadence d'images clés Définit le nombre d'images clés créées par seconde par la fonction Interpolation de masque avancée entre les images clés sélectionnées. Par exemple, une valeur de 10 crée une nouvelle image clé tous les dixièmes de seconde. Sélectionnez l'option Automatique pour définir une cadence d'images clés équivalente à la cadence de la composition, qui apparaît entre parenthèses. Créez plus d'images clés pour une animation plus lisse et moins pour réduire le temps de rendu.

Remarque : *quelle que soit la cadence d'images clés que vous choisissez, le module Interpolation de masque avancée ajoute toujours des images clés à l'image consécutive à la première image clé de tracé de masque et à l'image précédant la seconde image clé de tracé de masque. Par exemple, si les images clés sont interpolées à 0 et à 1 seconde dans une composition de 30 ips avec une cadence d'images clés de 10 images clés par seconde, les images clés du tracé de masque sont ajoutées aux numéros d'image suivants : 1, 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27 et 29.*

Trames d'images clés Double la cadence d'images clés. Lorsque cette option est sélectionnée, et que la cadence d'images clés correspond à celle de la composition, une image clé est ajoutée à chaque trame vidéo. Sélectionnez cette option pour le masquage animé dans une vidéo entrelacée. Si cette option n'est pas sélectionnée, le masque peut glisser de l'objet que vous tentez de masquer. Pour plus de détails sur les trames d'une vidéo entrelacée, reportez-vous à la section « A propos de la vidéo entrelacée et non entrelacée » à la page 77.

Chemins de sommets linéaires Spécifie que les sommets de la première image clé se déplacent le long d'un chemin droit vers les sommets correspondants de la seconde image clé. Ne cochez pas cette case si vous souhaitez interpoler certains sommets le long de chemins incurvés, lorsque l'interpolation fait intervenir des éléments en rotation, par exemple. Dans ce cas, le module Interpolation de masque avancée crée un chemin naturel pour le déplacement du masque.

Résistance à la courbure Spécifie la tendance à la courbure du tracé du masque par rapport à l'étirement. Une valeur de 0 signifie qu'au fur et à mesure de l'animation du tracé du masque, ce dernier se plie davantage qu'il ne s'étire. Une valeur de 100 signifie que le tracé du masque a davantage tendance à s'étirer qu'à se courber.

Qualité Indique le degré de précision de la correspondance entre les sommets d'une image clé à une autre. Une valeur de 0 signifie qu'un sommet particulier de la première image clé peut correspondre uniquement au sommet portant le même numéro dans la seconde image clé. Par exemple, le dixième sommet de la première image clé doit correspondre au dixième sommet de la deuxième image clé. Une valeur de 100 signifie qu'un sommet de la première image clé peut pratiquement correspondre à n'importe quel sommet de la deuxième image clé. Des valeurs plus élevées produisent généralement de meilleures interpolations. Cependant, elles augmentent le temps de traitement.

Ajouter sommets à la forme du masque Spécifie que le module ajoute des sommets pour améliorer la qualité des interpolations. En général, le module Interpolation de masque avancée fonctionne de manière optimale lorsque les tracés de masque possèdent des ensembles denses de sommets. En outre, un sommet sur le premier tracé du masque ne peut pas correspondre au milieu d'un segment de courbe ou de ligne droite sur le deuxième tracé du masque. Par conséquent, l'ajout

de sommets avant la mise en correspondance est parfois nécessaire pour produire le résultat souhaité. Les images clés d'origine ne sont pas modifiées. Seules les nouvelles images clés du tracé de masque calculées par le module Interpolation de masque avancée sont dotées des sommets supplémentaires.

La valeur que vous définissez détermine la valeur utilisée pour la subdivision des tracés d'entrée du masque. L'option Nombre de pixels entre les sommets indique la distance, en pixels, entre les sommets du tracé du masque du périmètre le plus grand après subdivision. L'option Nombre total de sommets indique le nombre de sommets souhaités sur les tracés du masque interpolés. L'option Proportion de la silhouette en pourcentage indique qu'un sommet est ajouté à chaque pourcentage indiqué de la longueur de silhouette du tracé du masque. Par exemple, une valeur de 5 signifie qu'un sommet est ajouté à chaque segment successif du paramètre qui représente 5 % du périmètre total. Si vous souhaitez utiliser uniquement les sommets présents à la première image, ne sélectionnez pas cette option.

Remarque : *le module Interpolation de masque avancée peut ajouter des sommets à des emplacements de sommet existants même si l'option Ajouter sommets à la forme du masque n'est pas sélectionnée. Si deux sommets d'un même tracé de masque correspondent à un seul sommet sur l'autre, le sommet unique est dupliqué au même emplacement afin que le segment entre les deux sommets se transforme en un point correspondant à cet emplacement.*

Méthode de correspondance Spécifie l'algorithme utilisé pour faire correspondre les sommets d'un tracé de masque aux sommets d'un autre tracé de masque. Automatique : si l'une des deux images clés sélectionnées possède un segment incurvé, cette option permet d'appliquer l'algorithme conçu pour les courbes. Autrement, l'algorithme conçu pour les polylignes est utilisé. Courbe : cette option permet d'appliquer l'algorithme conçu pour les tracés de masque possédant des segments incurvés. Polyligne : option permet d'appliquer l'algorithme conçu pour les tracés de masque possédant des segments droits.

Remarque : *les images clés de tracé de masque ajoutées sont des polylignes lorsque la méthode de correspondance des polylignes est utilisée, que les tracés d'entrée du masque contiennent des segments incurvés ou non.*

Correspondance de sommets 1:1 Spécifie que le module crée un sommet sur un tracé de masque qui correspond au sommet portant le même numéro sur l'autre tracé de masque. A chaque tracé d'entrée de masque, le module fait correspondre les premiers sommets, les deuxièmes sommets, les troisièmes sommets, etc. Si les deux tracés ont un nombre de sommets différent, cette action peut produire des résultats inattendus.

Correspondance premiers sommets Spécifie que le module fait correspondre les premiers sommets dans les deux images clés du tracé du masque. Si cette option n'est pas sélectionnée, le module recherche la meilleure correspondance du premier sommet entre les deux tracés d'entrée de masque.

Remarque : *pour obtenir des résultats optimaux, vérifiez que les premiers sommets des tracés d'entrée du masque correspondent, puis sélectionnez l'option Correspondance premiers sommets.*

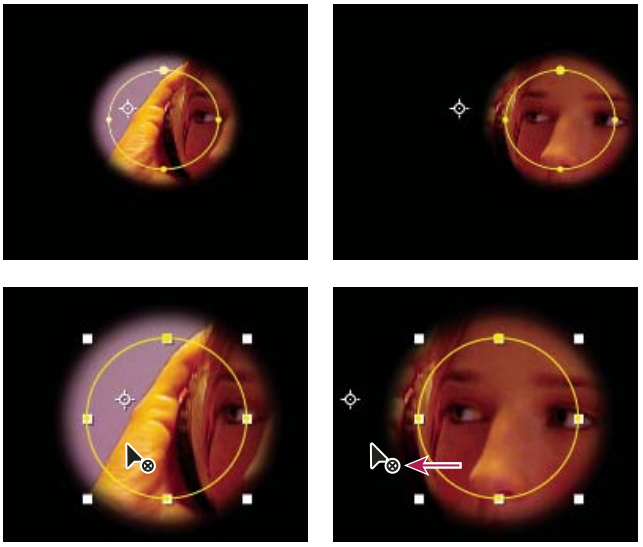
Voir aussi

« Interpolation » à la page 203

Déplacement d'un masque ou d'un calque derrière un masque

Vous pouvez ajuster la zone visible au travers du masque en déplaçant le masque dans le panneau Calque ou Composition ou en déplaçant le calque situé derrière le masque dans le panneau Composition. Lorsque vous déplacez un masque, les valeurs Position du calque du masque restent constantes et le masque se déplace par rapport à d'autres objets dans le panneau Composition.

Lorsque vous utilisez l'outil Déplacement arrière pour déplacer un calque derrière un masque, la position du masque reste inchangée dans le panneau Composition, mais change dans le panneau Calque. Les valeurs Position du calque changent par rapport à la composition. Lorsque le déplacement dépasse les limites de la zone du calque, les valeurs Forme du masque du calque changent également. L'outil Déplacement arrière vous fait gagner un temps considérable ; sans lui, vous devriez modifier manuellement les propriétés Position et Forme du masque du calque. Vous pouvez animer un calque se déplaçant derrière un autre en définissant des images clés pour les propriétés Position et Forme du masque du calque masqué.



Lorsque vous utilisez l'outil Déplacement arrière dans le panneau Composition, After Effects effectue automatiquement deux réglages. Dans le panneau Calque, le masque est déplacé par rapport à son calque (en haut), et il est déplacé par rapport à la composition dans le panneau Composition (en bas).

Pour déplacer un masque

1 Sélectionnez le ou les masques que vous souhaitez déplacer.

2 Dans le panneau Composition, faites glisser le ou les masques vers leur nouvel emplacement. Pour forcer le mouvement du ou des masques verticalement ou horizontalement, maintenez la touche Maj enfoncée une fois que vous avez commencé à faire glisser la souris.

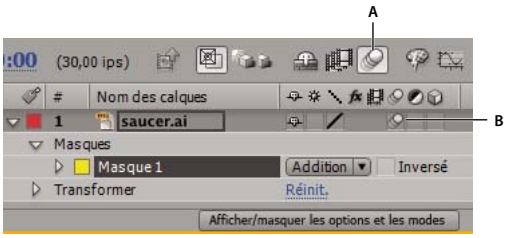
Pour déplacer un calque derrière son masque

1 Sélectionnez l'outil Déplacement arrière dans le panneau Outils .

2 Cliquez à l'intérieur de la zone de masque dans le panneau Composition et faites glisser le calque vers son nouvel emplacement.

Application d'un flou directionnel à un masque

La fonction Flou directionnel crée un flou selon le mouvement du masque dans la composition. Vous pouvez appliquer un flou directionnel à des masques individuels. Vous devez sélectionner le bouton Activer le flou directionnel de la composition pour tout calque ou masque de calque pour afficher le flou directionnel.



Paramètres de flou directionnel pour un calque et une composition
***A.** Bouton Activer le flou directionnel de la composition* ***B.** Bouton Flou directionnel du calque*

1 Sélectionnez un ou plusieurs masques.

2 Choisissez Calque > Masque > Flou directionnel et sélectionnez l'une des options suivantes :

Identique au calque Le flou directionnel est activé sur le masque uniquement si le bouton Flou directionnel du calque est sélectionné.

Activé Le flou directionnel est activé sur le masque, que le bouton Flou directionnel du calque soit sélectionné ou non.

Désactivé Le flou directionnel n'est pas activé sur le masque.

Voir aussi

« Utilisation du flou directionnel » à la page 199

Masquage

Présentation du masquage

Le *masquage* définit la transparence par une valeur colorimétrique ou de luminance particulière dans une image. Lorsque vous *masquez* une valeur, tous les pixels ayant la même valeur colorimétrique ou la même valeur de luminance deviennent transparents. Cette technique facilite le remplacement d'un arrière-plan, ce qui est particulièrement utile lorsque vous utilisez des objets difficiles à masquer. Lorsque vous placez un calque masqué sur un autre, vous obtenez un composite. L'arrière-plan apparaît là où le calque masqué est transparent.

After Effects comprend plusieurs effets de masquage intégrés, ainsi que l'effet Keylight primé, lequel excelle en masquage colorimétrique de qualité professionnelle. Pour plus de détails sur l'effet Masquage, reportez-vous à la documentation correspondante dans le dossier suivant : Adobe After Effects CS3/Additional Documentation/Keylight.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif au masquage avec Keylight, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0229_fr.

Adobe Creative Suite Production Premium Edition inclut également Adobe Ultra, qui peut masquer rapidement un arrière-plan peu éclairé pris avec une webcam de faible qualité. Pour plus d'informations sur Adobe Ultra, visitez le site Web d'Adobe à l'adresse www.adobe.com/go/learn_ae_ultra_fr.

Les composites créés à partir de techniques de masquage sont fréquents dans les films, par exemple, lorsque vous avez l'impression qu'un acteur est suspendu à un hélicoptère ou qu'il flotte dans l'espace intersidéral. Pour créer cet effet, l'acteur est filmé dans la position appropriée devant un écran d'arrière-plan de couleur unie. L'arrière-plan de couleur est ensuite isolé par masquage et la scène avec l'acteur est combinée au métrage de l'arrière-plan.

La technique d'isolation d'un arrière-plan de couleur homogène est souvent appelée *filtrage bleu* ou *filtrage vert*, bien que vous ne deviez utiliser ni le bleu ni le vert. Vous pouvez utiliser n'importe quelle couleur unie d'arrière-plan. D'autres termes courants pour cette sorte de masquage sont *masquage colorimétrique* et *masquage chromatique*.

Le *masquage par différence de couleur* présente quelques différences de fonctionnement par rapport au masquage colorimétrique. Le masquage par différence de couleur définit la transparence par rapport à une image d'arrière-plan de ligne de base donnée. Au lieu d'isoler un écran à une couleur, vous pouvez isoler un arrière-plan arbitraire. Pour utiliser le masquage par différence, vous devez disposer d'au moins une image ne contenant que l'arrière-plan ; les autres images sont comparées à celle-ci et les pixels de l'arrière-plan sont transparents pour conserver les objets de premier plan.

N'oubliez pas que la génération d'un masquage de haute qualité peut nécessiter l'application séquentielle de plusieurs effets et la modification méticuleuse de leurs propriétés, surtout si le métrage a été pris sans tenir compte des exigences du compositeur.

Voici quelques astuces qui peuvent vous aider lorsque vous utilisez les effets de masquage :

- Pour mieux faire ressortir les transparences, vous pouvez temporairement modifier la couleur de fond d'une composition ou insérer un calque de fond derrière le calque que vous masquez. Lorsque vous appliquez le masquage au calque situé au premier plan, l'arrière-plan de la composition (ou le calque de fond) transparaît et vous permet de voir facilement les zones transparentes (voir la section « Définition de la couleur de fond de la composition » à la page 116).
- Dès que vous avez utilisé un masquage pour créer une transparence, vous pouvez utiliser les effets de cache pour éliminer la couleur de découpe et créer des contours nets
- Munissez-vous des supports les plus performants (par exemple, du film que vous pouvez numériser).

- Utilisez un métrage sans compression (ou, au moins, des fichiers le moins compressés possible). Nombre d'algorithmes de compression, surtout ceux utilisés en DV et Motion JPEG, ignorent les variations subtiles de bleu, qui peuvent être indispensables pour créer un bon masquage à partir d'un écran bleu.
- Le bruit et les artefacts de compression peuvent poser des problèmes pour le masquage, en particulier pour le masquage par différence de couleur. Souvent, l'application d'un léger flou avant le masquage permet de réduire suffisamment le bruit et les artefacts de compression pour améliorer les résultats du masquage. Par exemple, l'application d'un flou à la couche bleue d'un métrage DV peut réduire le bruit d'un écran bleu.
- L'application d'un flou à la couche alpha après le masquage peut adoucir les bords du cache et améliorer les résultats de l'assemblage.
- Eclairez votre écran vert ou bleu de manière uniforme et évitez les rides.
- Utilisez un cache rapide pour dessiner grossièrement le contour de votre sujet pour ne pas perdre de temps ensuite à masquer les zones de l'arrière-plan éloignées du sujet au premier plan.
- Lorsque l'éclairage de l'écran vert ou bleu est réparti de façon égale dans le métrage, vous ne devez configurer les paramètres de masquage que sur une image. Choisissez l'image la plus compliquée, c'est-à-dire une image comprenant des détails très précis (par exemple, une chevelure) et des objets transparents ou semi-transparents (par exemple, de la fumée ou du verre). Si l'éclairage est constant, les paramètres que vous définissez pour la première image s'appliquent à toutes les autres. Si l'éclairage varie, il vous faudra probablement configurer les paramètres de masquage dans les autres images. Insérez les images clés du premier groupe de propriétés de masquage au début de la scène de l'écran bleu. Si vous configurez des images clés pour une seule propriété, utilisez l'interpolation linéaire. Si vous utilisez un métrage qui requiert des images clés pour plusieurs propriétés en interaction, utilisez l'interpolation de maintien. Si vous associez des images clés à des propriétés de masquage, vous avez la possibilité de vérifier le résultat image par image. Il arrive que des valeurs de masquage intermédiaires apparaissent et produisent un résultat inattendu.
- Pour masquer un métrage bien éclairé réalisé sur un écran bleu ou vert, commencez par utiliser l'effet Masquage par différence de couleur. Ajoutez l'effet Nettoyage de masque pour supprimer toutes les traces de couleur de découpe et, le cas échéant, utilisez un ou plusieurs effets de cache pour affiner le résultat. Si les résultats ne vous conviennent pas, recommencez en utilisant l'effet Masquage linéaire par couleur.
- Pour masquer un métrage bien éclairé réalisé sur plusieurs couleurs ou un métrage éclairé de façon inégale réalisé sur un écran bleu ou vert, commencez par utiliser l'effet Masquage par plage de couleurs. Ajoutez l'effet Nettoyage de masque et les autres effets disponibles pour affiner le cache. Si les résultats ne vous conviennent pas, recommencez (ou complétez l'opération) en utilisant l'effet Masquage linéaire par couleur.
- Pour masquer des zones sombres ou des tons foncés, utilisez le masquage par extraction sur la couche de luminance.
- Pour rendre transparente une scène d'arrière-plan statique, utilisez l'effet Masquage par différence. Le cas échéant, utilisez l'effet Dilaté-érodé simple et les autres effets disponibles pour affiner le cache.

Voir aussi

« Effets de masquage » à la page 422

« Effets de cache » à la page 431

Utilisation d'un cache rapide

Un *cache rapide* permet de supprimer des parties non souhaitées de la scène, donnant ainsi une zone brute ne contenant que le sujet à conserver. Lorsque vous êtes confronté à un écran bleu ou vert mal éclairé ou éclairé de façon inégale, le fait de dessiner un cache rapide autour du sujet peut réduire de manière significative la charge de travail nécessaire pour masquer l'arrière-plan. Toutefois, si vous passez beaucoup de temps à réaliser le cache rapide parfait qui suit parfaitement les contours du sujet (rotoscopie), vous perdez l'avantage de gain de temps que vous apporte le masquage colorimétrique.

1 Créez un masque qui contourne grossièrement un sujet.

2 Ajoutez un ou plusieurs effets de masquage pour cacher le reste de l'arrière-plan.

3 Utilisez les effets de masquage afin d'affiner le résultat.

Voir aussi

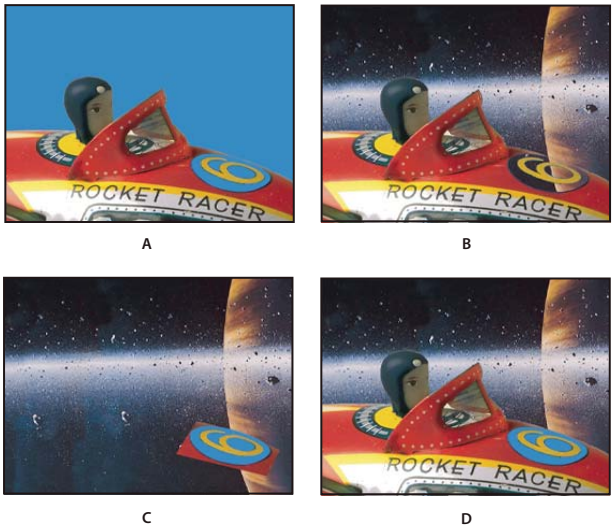
« Création et importation de masques » à la page 250

« Effets de cache » à la page 431

Utilisation d'un cache de maintien

Utilisez un *cache de maintien* (aussi appelé *cache de protection*) pour retoucher une scène à laquelle un effet de masquage a été appliqué.

Un cache de maintien est une partie masquée d'un calque dupliqué que vous avez masqué. Le doublon est masqué pour inclure uniquement la zone de l'image qui contient la couleur de découpe qui doit rester opaque. Le cache de maintien est ensuite placé directement sur le calque masqué.



Exemple d'utilisation d'un cache de maintien.
***A.** Ecran bleu d'origine. L'arrière-plan du chiffre est également en bleu.* ***B.** Après le masquage, l'arrière-plan du chiffre devient transparent lui aussi.* ***C.** Cache de maintien comprenant la partie de l'image qui doit rester opaque.* ***D.** En plaçant le cache de maintien au-dessus de l'image masquée, l'arrière-plan du chiffre devient opaque.*

1 Dupliquez le calque comprenant l'écran de couleur.

***Remarque :** ne modifiez pas les propriétés de transformation d'un seul calque après avoir effectué la duplication ; les calques doivent se déplacer ensemble.*

2 Appliquez des effets de masquage et de cache au calque d'origine pour créer la transparence.

3 Sur le calque dupliqué, créez des masques pour masquer toute l'image sauf la zone à préserver.

4 Vérifiez que la réplique (le cache de maintien) se trouve juste au-dessus du calque masqué et qu'elle contient exactement les mêmes images clés dotées des mêmes valeurs. Effectuez le rendu.

Voir aussi

« Création et importation de masques » à la page 250

« Effets de cache » à la page 431

Colmatage d'un trou dans un masque

La séquence de dilatation et d'érosion s'opère en deux temps, avec pour chacun une série d'options identiques. En général, la deuxième étape fait le contraire de la première. Après un certain nombre de réglages (effectués automatiquement par l'effet Dilaté-érodé répétitif), le trou est bouché, et la forme du masque est conservée.

1 Sélectionnez le calque, puis choisissez Effet > Cache > Dilaté-érodé répétitif.

2 Réglez les options de la première étape (les trois premières propriétés) pour procéder à la dilatation maximale du masque sans modifier sa forme, comme suit :

Lissage géométrique Indique la plus grande érosion ou dilatation (en pixels).

Erodé Définit le niveau d'érosion. Une valeur négative dilate le masque, tandis qu'une valeur positive l'érode.

Lissage gris Définit le niveau de lissage du contour du cache. Un contour de cache à 0 % ne contient que des valeurs entièrement opaques et entièrement transparentes, tandis qu'un contour à 100 % se compose d'une gamme complète de valeurs de gris qui peut lui donner un aspect flou.

3 Réglez les options de la deuxième étape (les trois propriétés suivantes) pour procéder à l'érosion du masque avec la même valeur que celle utilisée à la première étape.

4 (Facultatif) Utilisez la propriété Itérations pour définir le nombre de répétitions de la séquence de dilatation et d'érosion. Il vous faudra peut-être procéder à plusieurs réglages de sorte que la séquence se répète autant de fois que nécessaire pour colmater les trous inopportuns.

Voir aussi

« Effets de cache » à la page 431

Chapitre 12 : Texte

Les fonctions texte d'After Effects simplifient la création et l'animation du texte des séquences de titre, des tiers inférieurs et de tout autre travail créatif impliquant des mots et des caractères déplacés ou modifiés à l'écran.

Création et modification des calques de texte

A propos des calques de texte

Vous pouvez ajouter du texte à une composition et animer les propriétés de calques de texte entiers ou de caractères individuels, comme la couleur, la taille et la position.

After Effects utilise deux types de texte : le *texte de point* et le *texte de paragraphe*. Le texte de point permet de saisir un mot ou une ligne de caractères, alors que le texte de paragraphe permet de saisir et de mettre en forme le texte avec un ou plusieurs paragraphes.



Texte de point vertical et horizontal (gauche) et texte de paragraphe dans un cadre de sélection (droite)

Pour utiliser du texte, vous travaillez avec des calques de texte, qui sont en bien des aspects similaires aux autres calques d'After Effects. Vous pouvez appliquer des effets et des expressions aux calques de texte, les animer, les définir comme calques 3D et modifier le texte 3D lors de sa visualisation sous de multiples vues. A l'instar des calques de forme et autres calques de vecteur, les calques de texte sont continuellement pixellisés. Ainsi, lorsque vous redimensionnez le calque ou le texte, ses contours restent nets et indépendants de la résolution.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'animation de texte, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0226_fr.

Vous ne pouvez pas ouvrir un calque de texte dans son propre panneau Calque. Vous animez le texte à l'aide de propriétés et de sélecteurs d'animation de texte. Vous avez la possibilité d'ajouter des sous-calques 3D aux calques de texte 3D, un pour chaque caractère (voir les sections « Animations de texte » à la page 279 et « Utilisation des propriétés de texte 3D par caractère » à la page 286).

Vous pouvez copier du texte provenant d'autres applications, notamment Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign ou tout éditeur de texte, et le coller dans un calque de texte dans After Effects. Etant donné qu'After Effects prend également en charge les caractères Unicode, vous pouvez copier-coller ces caractères entre After Effects et n'importe quelle autre application prenant également en charge ces caractères (pour information, toutes les applications Adobe acceptent les caractères Unicode).

La mise en forme du texte est comprise dans la propriété Texte source. Cette dernière permet d'animer la mise en forme et de modifier les caractères eux-mêmes (par exemple, remplacer la lettre *b* par la lettre *c*). Etant donné que vous pouvez combiner les mises en forme à votre guise dans un calque de texte, vous pouvez facilement créer des animations qui transforment chaque détail d'un mot ou d'une phrase.



Séquences d'images dans lesquelles le texte source a été animé

Lorsque vous utilisez du texte, il peut être utile de masquer les contrôles du calque, tels que les tons clairs et les sommets, tout en affichant les grilles, guides et zones admissibles (voir les sections « Affichage ou masquage des contrôles du calque dans le panneau Composition » à la page 131 et « Utilisation de zones admissibles, de grilles, de repères et de règles » à la page 133).

Voir aussi

« Calques et propriétés » à la page 137

« Effets et animations prédéfinies » à la page 336

Meilleures pratiques pour la création de texte et d'images vectorielles pour une vidéo

La mise en forme du texte qui a de l'allure sur votre ordinateur lorsque vous la créez peut parfois être décevante dans le film final. Ces différences peuvent venir du périphérique utilisé pour visionner le film ou du schéma de compression utilisé pour encoder le film. Il en va de même pour les images vectorielles, telles que les formes dans les calques de forme. Gardez les points suivants en tête lorsque vous créez et animez un texte et des images vectorielles pour une vidéo :

- Prévisualisez toujours votre film sur le même genre de périphérique que celui utilisé par les spectateurs qui le verront, comme un moniteur vidéo Pal/Secam (voir la section « Prévisualisation sur un moniteur vidéo externe » à la page 130).
- Evitez les transitions de couleurs nettes, en particulier d'une couleur hautement saturée à sa couleur complémentaire. Ces transitions sont difficiles à encoder pour la plupart des schémas de compression, comme ceux utilisés par les normes MPEG et JPEG. Elles peuvent engendrer du bruit visuel à côté des transitions. Pour la télévision analogique, les mêmes transitions nettes peuvent entraîner des pointes en dehors de la plage autorisée pour le signal, causant également du bruit.
- Evitez les éléments horizontaux fins, qui peuvent disparaître de l'image s'ils sont placés sur une ligne de balayage paire lors d'une trame impaire, ou vice versa. La hauteur de la barre horizontale d'un *H* majuscule, par exemple, doit être de trois pixels ou plus. Vous pouvez épaissir les éléments horizontaux en augmentant la taille de la police, en utilisant un style gras (ou faux gras) ou en appliquant un tracé (voir « Mise en forme des caractères » à la page 272).
- Lorsque vous animez du texte pour qu'il défile à la verticale, pour les remerciements, par exemple, faites-le défiler à un taux en pixels par seconde qui soit un multiple paire du taux de trame du format vidéo entrelacé. Vous empêchez ainsi l'apparition d'une sorte de gazouillement causé par le décalage du mouvement du texte par rapport aux lignes de balayage. En NTSC, choisissez 0, 119,88 et 239,76 pixels par seconde ; en PAL, 0, 100 et 200 pixels par seconde.

Appliquez l'animation prédéfinie Défilement automatique - vertical de la catégorie Comportements pour créer rapidement un défilement de texte vertical.

Heureusement, nombre de problèmes rencontrés avec le texte dans les vidéos et les formats de film compressés peuvent être résolus grâce à une simple technique : appliquez un flou accéléré au calque de texte avec un paramètre Intensité défini entre 1 et 2. Un léger flou peut adoucir les transitions de couleur et épaissir des éléments horizontaux fins.

Voir aussi

« Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340

Saisie de texte de point

Lorsque vous saisissez le texte de point, chaque ligne de texte est indépendante. La longueur de la ligne augmente ou diminue au fur et à mesure que vous modifiez le texte, mais celui-ci n'est pas renvoyé à la ligne suivante.

La petite ligne qui traverse le pointeur de l'outil d'écriture indique la position de la *ligne de base* du texte. Pour le texte horizontal, la ligne de base représente la ligne sur laquelle repose le texte. Pour le texte vertical, la ligne de base représente l'axe central des caractères.

Lorsque vous saisissez du texte de point, il est créé à l'aide des propriétés actuellement définies dans le panneau Caractère. Vous pouvez les changer plus tard en sélectionnant le texte et en modifiant les paramètres dans le panneau Caractère.

1 Pour créer un calque de texte, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez Calque > Créer > Texte. Un nouveau calque de texte est créé et un point d'insertion apparaît pour l'outil Ecriture horizontale au centre du panneau Composition.
- Sélectionnez l'outil Ecriture horizontale ou Ecriture verticale , puis cliquez dans le panneau Composition pour définir l'emplacement du point d'insertion du texte.

2 Tapez des caractères de texte. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) sur le clavier pour commencer une nouvelle ligne.

Remarque : *vous pouvez également choisir Edition > Coller pour coller du texte copié depuis une application prenant en charge les caractères Unicode. La mise en forme du texte reçoit la mise en forme du premier caractère du calque de texte dans lequel il est copié.*

3 Pour quitter le mode d'édition de texte, appuyez sur la touche Entrée du pavé numérique, sélectionnez un autre outil ou appuyez sur les touches Ctrl + Entrée (Windows) ou Commande + Retour (Mac OS).

Saisie de texte de paragraphe

Lorsque vous saisissez du texte de paragraphe, les lignes du texte sont automatiquement ajustées aux dimensions du cadre de sélection. Vous pouvez saisir plusieurs paragraphes et appliquer une mise en forme de paragraphe.

Vous pouvez redimensionner le cadre de sélection à tout moment, ce qui a pour effet de modifier le renvoi à la ligne du texte dans le rectangle.

Lorsque vous saisissez du texte de paragraphe, ses propriétés sont définies dans les panneaux Caractère et Paragraphe. Vous pouvez les changer plus tard en sélectionnant le texte et en modifiant les paramètres dans ces panneaux.

1 Sélectionnez l'outil Ecriture horizontale ou Ecriture verticale .

2 Pour créer un calque de texte, procédez de l'une des façons suivantes dans le panneau Composition :

- Faites glisser le curseur pour définir un cadre de sélection à partir d'un coin.
- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le curseur pour définir un cadre de sélection autour d'un point central.

3 Saisissez du texte. Appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) sur le clavier pour commencer un nouveau paragraphe. Appuyez sur les touches Maj + Entrée (Windows) ou Maj + Retour (Mac OS) sur le clavier principal pour créer un retour chariot qui commence une nouvelle ligne sans commencer un nouveau paragraphe. Si vous entrez un texte trop grand pour la taille du cadre de sélection, l'icône d'excédent apparaît dans le cadre de sélection.

Remarque : *vous pouvez également choisir Edition > Coller pour coller du texte copié depuis une application prenant en charge les caractères Unicode. La mise en forme du texte reçoit la mise en forme du premier caractère du calque de texte dans lequel il est copié.*

4 Pour quitter le mode d'édition de texte, appuyez sur la touche Entrée du pavé numérique, sélectionnez un autre outil ou appuyez sur les touches Ctrl + Entrée (Windows) ou Commande + Retour (Mac OS).

Redimensionnement d'un cadre de sélection de texte

1 Après avoir activé un outil d'écriture, sélectionnez le calque de texte dans le panneau Composition pour afficher les poignées du cadre de sélection.

2 Placez le curseur sur une poignée (elle se transforme en flèche bidirectionnelle) et utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser le cadre pour le redimensionner dans un sens.

- Faites glisser le cadre de sélection tout en appuyant sur la touche Maj pour conserver les proportions du cadre de sélection.
- Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et faites glisser le curseur pour effectuer une mise à l'échelle à partir du centre.

Conversion de texte de point ou de paragraphe

Remarque : *lors de la conversion de texte de paragraphe en texte de point, tous les caractères se trouvant à l'extérieur du cadre de sélection sont supprimés. Pour éviter la perte de texte, redimensionnez le cadre pour que tout le texte soit visible avant la conversion.*

1 Sélectionnez le calque de texte avec l'outil Sélection .

Remarque : *vous ne pouvez pas convertir le calque de texte s'il est en mode d'édition de texte.*

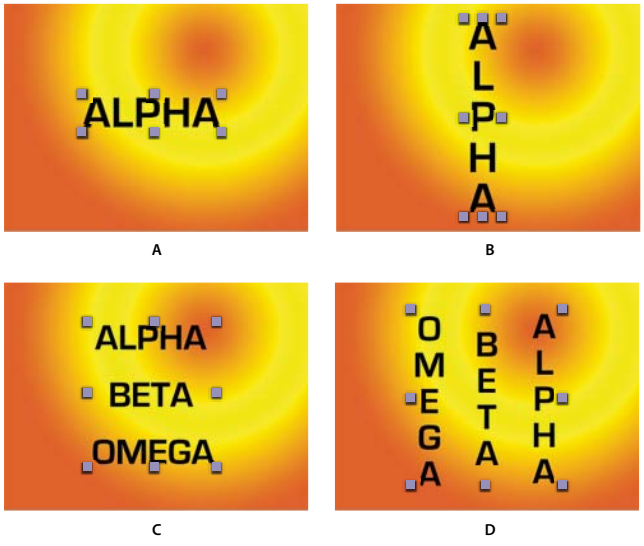
2 Après avoir activé un outil d'écriture, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) dans le panneau Composition, puis choisissez la commande Convertir en texte de paragraphe ou Convertir en texte de point.

Lorsque vous convertissez un texte de paragraphe en texte de point, un retour chariot est ajouté à la fin de chaque ligne de texte, sauf la dernière.

Pour afficher le cadre de sélection d'un texte de paragraphe et sélectionner automatiquement un outil d'écriture, cliquez deux fois sur le calque de texte dans le panneau Montage.

Changement de la direction du texte

Le texte horizontal est distribué de gauche à droite, et de haut en bas en cas de lignes multiples, tandis que le texte vertical est distribué de haut en bas, et de droite à gauche en cas de lignes multiples.



A. *Texte de point horizontal* ***B.*** *Texte de point horizontal converti en texte vertical* ***C.*** *Texte de paragraphe horizontal* ***D.*** *Texte de paragraphe horizontal converti en texte vertical*

1 Sélectionnez le calque de texte avec l'outil Sélection .

Remarque : *vous ne pouvez pas convertir le texte lorsque vous êtes en mode d'édition de texte.*

2 Après avoir activé un outil d'écriture, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) dans le panneau Composition, puis choisissez la commande Horizontal ou Vertical.

Conversion de texte issu de Photoshop en texte modifiable

La mise en forme du texte issus de Photoshop conservent leur style et demeurent modifiables dans After Effects.

Si vous avez importé le document Photoshop en tant que calques fusionnés, sélectionnez d'abord le calque puis choisissez Calque > Convertir en composition de calques pour décomposer le document Photoshop importé en calques.

1 Ajoutez le calque de texte Photoshop à votre composition et sélectionnez-le.

2 Choisissez Calque > Convertir en texte modifiable.

Le calque devient un calque de texte After Effects et n'utilise plus le calque de texte Photoshop comme métrage source.

Si le calque contient des styles de calque, ils sont convertis en styles de calque modifiables comme si vous aviez utilisé la commande Calque > Styles de calque > Convertir en styles modifiables sur le calque avant de convertir le texte en texte modifiable.

Voir aussi

« Préparation et importation de fichiers Photoshop » à la page 88

« Styles de calque » à la page 170

Sélection de texte

1 Cliquez deux fois sur le calque de texte dans le panneau Montage pour sélectionner tout le texte du calque.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour sélectionner le texte, faites glisser le curseur sur le texte.
- Pour sélectionner une partie du texte, cliquez, déplacez le pointeur, puis cliquez en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour sélectionner un mot, cliquez deux fois sur celui-ci. Pour sélectionner une ligne, cliquez trois fois sur celle-ci. Pour sélectionner un paragraphe, cliquez quatre fois sur celui-ci. Pour sélectionner tout le texte d'un calque, cliquez cinq fois n'importe où dans le texte.
- Pour sélectionner le texte à l'aide des touches fléchées, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la touche Flèche Droite ou Flèche Gauche. Pour sélectionner des mots à l'aide des touches fléchées, maintenez les touches Maj + Ctrl (Windows) ou Maj + Commande (Mac OS) enfoncées et appuyez sur la touche Flèche Droite ou Flèche Gauche.

Modification et déplacement du texte dans les calques de texte

Vous pouvez modifier le texte dans les calques de texte à tout moment. Que vous définissiez votre texte le long d'un tracé ou comme calque 3D, le transformiez ou l'animiez, vous pouvez continuer à le modifier.

Le pointeur de l'outil d'écriture change au fur et à mesure que vous le déplacez dans le panneau Composition. Quand il est positionné directement au-dessus d'un calque de texte, il apparaît sous la forme du pointeur d'édition de texte ; il suffit alors de cliquer sur le calque pour modifier le texte existant. Quand le pointeur n'est pas positionné directement au-dessus d'un calque de texte, il apparaît sous la forme du pointeur de création de texte ; il suffit alors de cliquer pour créer un nouveau calque de texte. Le fait de cliquer tout en maintenant la touche Maj enfoncée crée toujours un nouveau calque.

Pour déplacer le texte, vous pouvez faire glisser le pointeur de déplacement dans le panneau Composition. Pour activer le pointeur de déplacement sans quitter le mode d'édition de texte, éloignez l'outil d'écriture du texte dans le panneau Composition. Lorsque le pointeur de déplacement apparaît, faites-le glisser pour déplacer le texte. Vous pouvez également maintenir la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour activer temporairement le pointeur de déplacement.

1 Pour sélectionner le texte et activer l'outil d'écriture, cliquez deux fois sur le calque de texte dans le panneau Montage.

2 Modifiez le texte.

Mise en forme des caractères

Utilisation du panneau Caractère

Utilisez le panneau Caractère pour mettre en forme des caractères. Si du texte est sélectionné, les modifications que vous effectuez dans le panneau Caractère affectent uniquement le texte sélectionné. Si aucun texte n'est sélectionné, les modifications que vous effectuez dans le panneau Caractère affectent les calques de texte sélectionnés ainsi que leurs images clés Texte source sélectionnées, le cas échéant. Si aucun texte ni aucun calque de texte n'est sélectionné, les modifications que vous effectuez dans le panneau Caractère deviennent les nouveaux paramètres par défaut pour la prochaine saisie de texte.

- Pour afficher le panneau Caractère, choisissez Fenêtre > Caractère, ou, après avoir activé un outil d'écriture, cliquez sur le bouton de panneau dans le panneau Outils.

Pour ouvrir les panneaux Caractère et Paragraphe automatiquement lorsqu'un outil d'écriture est activé, sélectionnez la commande Ouverture automatique des panneaux dans le panneau Outils.

- Pour rétablir les valeurs par défaut du panneau Caractère, choisissez Réinit. caractère dans le menu du panneau Caractère.

Utilisation des polices

Une police est un ensemble complet de caractères (lettres, chiffres et symboles) qui partagent la même graisse, la même chasse et le même style. Outre les polices installées sur votre système, After Effects utilise les fichiers de polices du dossier local suivant :

Windows Program Files\Fichiers communs\Adobe\Fonts

Mac OS X Library/Support aux applications/Adobe/Fonts

Si vous installez une police Type 1, TrueType, OpenType® ou CID dans le fichier de polices local, la police apparaît uniquement dans les applications Adobe.

Si la mise en forme d'un caractère spécifie une police non disponible sur votre ordinateur, une autre police est alors utilisée et le nom de la police manquante est affiché entre parenthèses. Cela arrive parfois lorsque vous ouvrez dans Mac OS un projet créé sous Windows, car les polices par défaut des deux systèmes d'exploitation sont différentes.

Lors de la sélection d'une police, vous pouvez indépendamment sélectionner la famille de caractères et le style de caractère. Une *famille de police* est un ensemble de polices partageant le même dessin, comme la famille Times. Un *style de police* est une variante d'une police individuelle d'une famille de police, comme Normal, Gras ou Italique. La gamme de styles disponibles varie selon chaque police. Si une police ne comprend pas le style dont vous avez besoin, vous pouvez appliquer des styles dits *faux* (versions simulées des styles gras, italique, exposant, indice, tout en majuscules ou petites majuscules). Si plusieurs copies d'une police sont installées sur votre ordinateur, une abréviation est ajoutée au nom : (T1) pour les polices Type 1, (TT) pour les polices TrueType ou (OT) pour les polices OpenType.

Le *corps du caractère* détermine la largeur du caractère dans l'image. Dans After Effects, l'unité de mesure disponible pour le texte est le pixel. Lorsque l'échelle d'un calque de texte est définie à 100 %, les valeurs des pixels correspondent exactement à celles des pixels de la composition. Ainsi, si vous définissez l'échelle d'un calque sur 200 %, le corps du texte apparaîtra en deux fois plus grand. Par exemple, un corps de 10 pixels aura l'aspect de 20 pixels. Etant donné qu'After Effects pixellise le texte en continu, la résolution reste élevée lorsque vous augmentez les valeurs d'échelle.

Remarque : *lorsque vous choisissez les polices et les styles dans les menus du panneau Caractère, appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) pour accepter une entrée, ou sur la touche Echap pour quitter le menu sans appliquer la modification.*

Pour choisir une famille de police

- Cliquez dans la zone de texte du menu Définir la famille de police et commencez à taper le nom. Continuez à taper jusqu'à ce que le nom souhaité apparaisse.

- Pour choisir la famille de police précédente ou suivante dans le menu, placez le pointeur sur la zone de texte du menu Définir la famille de police et utilisez la molette de la souris ; ou cliquez sur la zone de texte du menu Définir la famille de police et appuyez sur la touche Flèche Bas ou Flèche Haut.
- Cliquez sur la flèche à droite de la zone de texte du menu Définir la famille de police et appuyez sur la touche correspondant à la première lettre du nom de la famille de police. Appuyez de nouveau sur la touche pour parcourir les familles de police dont le nom commence par cette lettre.

Pour choisir un style de police

- Sélectionnez-le dans le menu Définir le style de police du panneau Caractère.
- Si la famille de police que vous choisissez ne comprend pas de style gras ou italique, cliquez sur le bouton Faux gras T ou Faux italique T du panneau Caractère pour appliquer un style simulé.

Pour choisir une taille de police

- Entrez ou sélectionnez une nouvelle valeur dans le menu Définir la taille de police T du panneau Caractère.

Utilisation de chevrons

Les chevrons, ou *guillemets typographiques*, utilisent des guillemets courbés vers la gauche ou vers la droite au lieu des guillemets droits.

❖ Choisissez Utiliser les chevrons dans le menu du panneau Caractère.

Définition d'un interlignage pour gérer l'espacement entre les lignes

❖ Procédez de l'une des façons suivantes dans le panneau Caractère :

- Choisissez un interligne dans le menu Définir l'interligne .
- Sélectionnez la valeur d'interligne existante et entrez une nouvelle valeur.
- Faites glisser la valeur d'interligne soulignée.

Utilisation de fonds et tracés dans le texte

Pour le texte, le *fond* est appliqué à la zone située à l'intérieur de la forme d'un caractère, tandis que le *tracé* est appliqué au contour du caractère. After Effects dessine un caractère en centrant le tracé sur sa trajectoire ; la moitié du tracé apparaît d'un côté de la trajectoire, l'autre moitié de l'autre côté.

Le panneau Caractère permet d'appliquer de la couleur au fond et au tracé du texte, de définir la largeur du tracé, ainsi que la position d'empilement du fond et du tracé. Vous pouvez modifier ces propriétés pour des caractères isolés sélectionnés, des images clés Texte source sélectionnées, tout le texte d'un calque ou tout le texte de plusieurs calques sélectionnés.

Vous pouvez également définir l'ordre de composition du fond et du tracé d'un calque de texte avec les options Fonds sur tracés ou Tracés sur fonds, qui remplacent les propriétés Remplissage sur tracé ou Tracé sur remplissage des caractères individuels.

Remarque : *pour le texte doté de propriétés 3D par caractère, vous ne pouvez pas contrôler l'ordre des opérations de fond et de tracé entre les caractères. Le menu Fond et tracé du groupe de propriétés Autres options du panneau Montage n'est pas disponible et les options Fonds sur tracés et Tracés sur fonds du panneau Caractère ne font rien.*

Pour ajouter un tracé (contour) au texte

1 Sélectionnez les caractères auxquels vous souhaitez ajouter un tracé.

2 Définissez une taille de tracé à l'aide de la propriété Largeur du tracé du panneau Caractère.

3 Définissez la couleur du tracé à l'aide de l'option Couleur du tracé du panneau Caractère.

4 Choisissez l'une des options suivantes dans le panneau Caractère pour définir la position du tracé :

Tracé sur remplissage, Remplissage sur tracé Seul le tracé du texte sélectionné apparaît sur ou derrière le fond.

Tracés sur fonds, Fonds sur tracés Les tracés apparaissent sur ou derrière les fonds dans l'ensemble du calque de texte.

Pour changer la couleur du fond ou du tracé du texte

La couleur du texte que vous saisissez est déterminée par les options Couleur du fond et Couleur du tracé situées dans l'angle supérieur droit du panneau Caractère. Sélectionnez le texte pour en changer la couleur une fois qu'il a été entré.

- Pour définir la couleur du fond ou du tracé à l'aide du sélecteur de couleurs, cliquez sur l'option Couleur du fond ou Couleur du tracé. Pour définir la couleur du fond ou du tracé à l'aide de la pipette, cliquez sur le bouton de la pipette , puis n'importe où sur l'écran pour choisir un échantillon de couleur.
- Pour inverser les couleurs du fond et du tracé, cliquez sur le bouton Permuter le fond et le tracé .
- Pour supprimer le fond ou le tracé, cliquez sur le bouton Aucune couleur de fond ou Aucune couleur de tracé. Seul un de ces boutons est disponible, selon que la case Couleur du fond ou Couleur du tracé est au premier plan.
- Pour définir le fond ou le tracé sur noir ou blanc, cliquez sur le bouton Définir sur noir ou Définir sur blanc .
- Pour mettre la case Couleur du fond ou Couleur du tracé au premier plan, cliquez dessus.

Définition du crénage et de l'approche

Le *crénage* consiste à augmenter ou réduire l'espace entre deux caractères spécifiques. L'*approche* consiste à créer un espacement égal entre les différents caractères d'une plage de caractères. Une valeur de crénage ou d'approche positive espace les caractères (en augmentant l'espacement par défaut), alors qu'une valeur négative les rapproche (en réduisant l'espacement par défaut).

Remarque : *lorsque vous ouvrez un projet ayant été enregistré pour la dernière fois dans After Effects 6.0, le texte du projet peut s'afficher différemment par rapport à After Effects 6.0 en raison d'améliorations apportées au crénage.*

Vous pouvez appliquer automatiquement au texte un crénage d'évaluation ou optique. Le crénage d'évaluation utilise des paires de crénage, qui sont incluses avec la plupart des polices. Les paires de crénage contiennent des informations sur l'espacement de paires de caractères spécifiques telles que *LA*, *To*, *Tr*, *Ta*, *Tu*, *Te*, *Ty*, *Wa*, *WA*, *We*, *Wo*, *Ya* et *Yo*. After Effects utilise le crénage d'évaluation par défaut, de sorte que des paires spécifiques ont un crénage automatique lors de l'importation ou de la saisie de texte.

Certaines polices comprennent des spécifications de paires de crénage fixes. Pour les autres polices, ou pour deux caractères ou corps différents sur une ligne, vous pouvez utiliser l'option de crénage optique. Le crénage optique règle l'espacement entre paires de caractères adjacents en fonction de leur forme. Le crénage manuel, également à votre disposition, est idéal pour régler l'espace entre deux lettres. L'approche et le crénage manuel sont cumulatifs, de sorte que vous pouvez ajuster d'abord des paires de caractères individuelles, puis resserrer ou aérer un bloc de texte sans affecter le crénage relatif des paires de caractères.

Remarque : *les valeurs de crénage et d'approche affectent le texte japonais, mais ces options sont en principe utilisées pour ajuster l'aki (l'espacement) entre les caractères romains.*



Approche à une valeur par défaut de 0 (gauche), Approche égale à -50 (centre) et Approche égale à 200 (droite)

- Pour utiliser les informations de crénage intégrées d'une police, choisissez Evaluation dans le menu Crénage du panneau Caractère.
- Pour régler le crénage manuellement, cliquez avec un outil d'écriture entre deux caractères et définissez une valeur numérique pour l'option Crénage du panneau Caractère.

Remarque : *si une plage de texte est sélectionnée, vous ne pouvez pas définir manuellement le crénage des caractères. Utilisez dans ce cas l'approche.*

- Pour définir l'approche, définissez une valeur numérique pour l'option Approche du panneau Caractère.

Réglage de l'échelle ou définition du décalage sur la ligne de base

L'échelle horizontale et *l'échelle verticale* permettent de définir le rapport entre la hauteur et la largeur du texte. Pour les caractères sans spécification d'échelle, ce rapport est de 100 % par défaut. Le réglage de l'échelle permet la compression ou l'expansion de caractères à la fois en hauteur et en largeur.

Le *décalage sur la ligne de base* permet de spécifier la distance qui sépare le texte de sa ligne de base, en élevant ou en abaissant le texte pour créer des caractères en exposant ou en indice.

- Pour régler l'échelle, saisissez un nouveau pourcentage dans l'option Echelle horizontale ou Echelle verticale du panneau Caractère, ou faites glisser la valeur soulignée.
- Pour spécifier le décalage de la ligne de base, définissez une valeur pour l'option Décalage de la ligne de base dans le panneau Caractère. Une valeur positive déplace un texte horizontal vers le haut et un texte vertical à droite de la ligne de base, tandis qu'une valeur négative déplace un texte vers le bas ou vers la gauche de la ligne de base.

Modification de la casse d'un texte

Vous pouvez saisir et mettre en forme le texte en majuscules, soit tout en majuscules, soit tout en petites majuscules. Lors de l'utilisation de petites majuscules, After Effects utilise les petites majuscules intégrées à la police, si celles-ci sont disponibles. Si la police ne comporte pas de petites majuscules, After Effects génère des petites majuscules simulées.

Remarque : *l'option Petites majuscules ne modifie pas les caractères initialement saisis en majuscules.*

- Cliquez sur le bouton Tout en majuscules TT ou Petites majuscules Tr dans le panneau Caractère.
- Dans le menu du panneau Caractère, choisissez Tout en majuscules ou Petites majuscules.

Mise en forme des caractères en exposant ou en indice

Les caractères en exposant ont une taille réduite et sont décalés au-dessus de la ligne de base. Les caractères en indice ont une taille réduite et sont décalés au-dessous de la ligne de base. Si la police ne comprend pas de caractères en exposant ou en indice, After Effects génère des caractères en exposant ou en indice simulés.

- Cliquez sur le bouton Exposant T^1 ou Indice T_1 dans le panneau Caractère.
- Choisissez Exposant ou Indice dans le menu du panneau Caractère.

Fusion des caractères se chevauchant dans un calque de texte

1. Dans le panneau Montage, développez le calque de texte et le groupe Autres options.
2. Choisissez un mode de fusion dans le menu Fusion intercaractère.

Remarque : *pour fusionner un calque de texte avec les calques situés sous lui, définissez un mode de fusion dans la colonne Modes du panneau Montage.*

La fusion intercaractère n'est pas disponible pour les calques de texte avec des propriétés 3D par caractère.

Voir aussi

« Modes de fusion » à la page 165

« Utilisation des propriétés de texte 3D par caractère » à la page 286

Utilisation de texte chinois, japonais et coréen

After Effects comprend plusieurs options pour l'utilisation de texte chinois, japonais et coréen (CJC). Les caractères des polices CJC sont souvent appelés des *caractères codés sur deux octets*, car chaque caractère requiert plus d'un octet d'informations pour s'exprimer.

Pour afficher un nom de police CJC en anglais, choisissez la commande Afficher les polices en anglais dans le menu du panneau Caractère.

Pour régler le tsume

Le *tsume* permet de réduire l'espacement autour d'un caractère d'un certain pourcentage. Le caractère n'est lui-même ni agrandi ni compressé. Lorsque du tsume est ajouté à un caractère, l'espacement de chaque côté du caractère est réduit d'un pourcentage équivalent.

1 Sélectionnez les caractères à modifier.

2 Dans le panneau Caractère, saisissez ou sélectionnez un pourcentage pour l'option Tsume . Plus le pourcentage est élevé, plus la compression est élevée entre les caractères. A 100 % (valeur maximale), aucun espace n'est présent entre le cadre de sélection du caractère et sa boîte EM (embox).

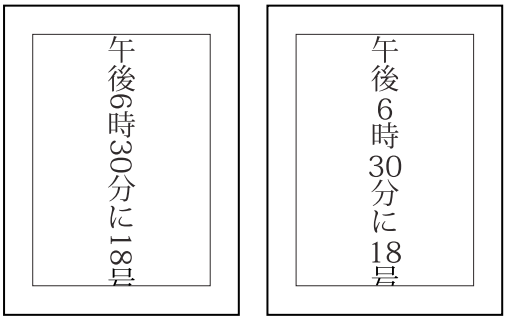
Pour spécifier la méthode de mesure de l'interlignage

1 Sélectionnez les paragraphes à ajuster.

2 Choisissez la commande Interlignage de haut à haut ou Interlignage de bas à bas dans le menu du panneau Paragraphe. Une coche indique quelle est l'option activée.

Pour utiliser le tate-chuu-yoko

Le *tate-chuu-yoko* (qu'on appelle également *kumimoji* et *renmoji*) est un bloc de texte horizontal placé à l'intérieur d'une ligne de texte verticale.



Calque original (gauche) et après application du tate-chuu-yoko (droite)

1 Sélectionnez les caractères à faire pivoter.

2 Choisissez la commande Tate-Chuu-Yoko dans le menu du panneau Caractère. (Une coche indique que l'option est activée. Pour désactiver l'option, sélectionnez de nouveau la commande Tate-Chuu-Yoko.)

L'utilisation du tate-chuu-yoko ne vous empêche pas de modifier et de mettre en forme du texte. Vous pouvez modifier et appliquer des options de mise en forme aux caractères pivotés comme à tous les autres caractères.

Mise en forme des paragraphes

Utilisation du panneau Paragraphe

Un paragraphe est constitué d'une plage de texte se terminant par un retour chariot. Le panneau Paragraphe permet de définir les options s'appliquant à des paragraphes entiers, telles que l'alignement, le retrait et l'interligne. Pour le texte de point, chaque ligne constitue un paragraphe indépendant. Pour le texte de paragraphe, chaque paragraphe peut comprendre plusieurs lignes, en fonction des dimensions du cadre de sélection.

Si le point d'insertion se trouve dans un paragraphe ou si du texte est sélectionné, les modifications apportées à l'aide du panneau Paragraphe affectent uniquement les paragraphes au moins partiellement sélectionnés. Si aucun texte n'est sélectionné, les modifications que vous effectuez dans le panneau Paragraphe affectent les calques de texte sélectionnés

ainsi que leurs images clés Texte source sélectionnées, le cas échéant. Si aucun texte ni calque de texte n'est sélectionné, les modifications que vous effectuez dans le panneau Paragraphe deviennent les nouveaux paramètres par défaut pour la prochaine saisie de texte.

- Pour afficher le panneau Paragraphe, choisissez Fenêtre > Paragraphe, ou, après avoir activé un outil d'écriture, cliquez sur le bouton de panneau dans le panneau Outils.

Pour ouvrir les panneaux Caractère et Paragraphe automatiquement lorsqu'un outil d'écriture est activé, sélectionnez la commande Ouverture automatique des panneaux dans le panneau Outils.

- Pour rétablir les valeurs par défaut du panneau Paragraphe, choisissez Réinitialiser le paragraphe dans le menu du panneau Paragraphe.

Alignement et justification du texte

Vous pouvez *aligner* le texte par rapport à un côté du paragraphe (gauche, centre ou droite pour le texte horizontal ; haut, centre ou bas pour le texte vertical) et *justifier* le texte par rapport aux deux côtés du paragraphe. Les options d'alignement sont disponibles pour le texte de point et le texte de paragraphe. Les options de justification sont uniquement disponibles pour le texte de paragraphe.

- Pour définir l'alignement, cliquez sur une des options suivantes dans le panneau Paragraphe :

Aligne le texte horizontal à gauche, en laissant le côté droit du paragraphe irrégulier.

Centre le texte horizontal, en laissant les deux côtés du paragraphe irréguliers.

Aligne le texte horizontal à droite, en laissant le côté gauche du paragraphe irrégulier.

Aligne le texte vertical en haut, en laissant le bas du paragraphe irrégulier.

Centre le texte vertical, en laissant le haut et le bas du paragraphe irréguliers.

Aligne le texte vertical en bas, en laissant le haut du paragraphe irrégulier.

- Pour définir la justification du texte de paragraphe, cliquez sur une des options suivantes dans le panneau Paragraphe :

Justifie toutes les lignes horizontales sauf la dernière ligne, alignée à gauche.

Justifie toutes les lignes horizontales sauf la dernière ligne, alignée au centre.

Justifie toutes les lignes horizontales sauf la dernière ligne, alignée à droite.

Justifie toutes les lignes horizontales, y compris la dernière, dont la justification est forcée.

Justifie toutes les lignes verticales sauf la dernière ligne, alignée en haut.

Justifie toutes les lignes verticales sauf la dernière ligne, centrée.

Justifie toutes les lignes verticales sauf la dernière ligne, alignée en bas.

Justifie toutes les lignes verticales, y compris la dernière, dont la justification est forcée.

Mise en retrait et espacement des paragraphes

Le *retrait* correspond à l'espace entre le texte et le cadre de sélection ou la ligne contenant le texte. Le retrait spécifié ne s'applique qu'aux paragraphes sélectionnés, ce qui permet de leur attribuer des valeurs différentes en toute simplicité.

- Pour mettre des paragraphes en retrait, entrez une valeur pour une des options suivantes du panneau Paragraphe :

Retrait de la marge de gauche Met le texte en retrait à partir du côté gauche du paragraphe. Pour le texte vertical, Retrait de la marge supérieure, correspond à un retrait à partir du haut du paragraphe.

Retrait de la marge de droite Met le texte en retrait à partir du côté droit du paragraphe. Pour le texte vertical, cette option correspond à un retrait à partir du bas du paragraphe.

Retrait de première ligne Met en retrait la première ligne de texte du paragraphe. Pour le texte horizontal, ce retrait s'effectue par rapport au retrait à gauche. Pour le texte vertical, il s'opère par rapport au retrait en haut. Pour créer un retrait de première ligne hors justification, entrez une valeur négative.

- Pour modifier l'espacement au-dessus ou au-dessous des paragraphes, entrez une valeur dans le panneau Paragraphe pour les options Ajouter espace avant paragraphe et Ajouter espace après paragraphe.

Définition de la ponctuation hors justification pour les polices romaines

La *ponctuation hors justification* détermine l'affichage des signes de ponctuation à l'intérieur ou à l'extérieur des marges. Si la ponctuation hors justification est activée pour les polices romaines, les points, les virgules, les guillemets simples, les guillemets doubles, les apostrophes, les tirets, les tirets cadratins, les tirets demi-cadratins, les deux-points et les points-virgules apparaissent à l'extérieur des marges.

❖ Choisissez Ponctuation romaine hors justification dans le menu du panneau Paragraphe. Une coche indique que l'option est activée.

Remarque : *lorsque vous utilisez la ponctuation romaine hors justification, la ponctuation sur deux octets, disponible dans les polices chinoises, japonaises et coréennes de la sélection, n'apparaît pas à l'extérieur des marges.*

Méthodes de composition de texte

Le rendu du texte sur une page dépend d'une interaction complexe de processus appelée *composition de texte*. A l'aide des options d'intermots, d'interlettrage et d'espacement des glyphes sélectionnées, After Effects évalue les sauts de lignes possibles et choisit ceux qui prennent en charge les paramètres spécifiés de la manière la plus appropriée.

After Effects propose deux méthodes de composition disponibles à partir du menu du panneau Paragraphe :

Compositeur ligne par ligne Adobe Propose une approche traditionnelle de la composition de texte, une ligne à la fois. Cette option est utile si vous préférez contrôler manuellement les retours à la ligne. Si l'espacement doit être ajusté, le Compositeur ligne par ligne tente d'abord de compresser le texte, et non de l'étendre.

Compositeur multiligne Adobe Prend en compte un ensemble de points de rupture pour une plage de lignes et peut, en conséquence, optimiser les premières lignes d'un paragraphe de manière à éliminer ensuite les césures indésirables. L'utilisation de plusieurs lignes de texte permet d'équilibrer l'espacement et de réduire le nombre de tirets. Le Compositeur multiligne effectue la composition en identifiant les points de rupture potentiels, en les évaluant et en leur assignant une pénalité en fonction des principes suivants :

- La répartition uniforme des lettres et de l'espacement des mots est prioritaire. Les points de rupture possibles sont évalués et pénalisés en fonction de leur écart par rapport à l'espacement optimal.
- Après l'identification des valeurs de pénalités de points de rupture pour une plage de lignes, ces valeurs sont mises au carré, de manière à accentuer les points de rupture disgracieux. Le compositeur utilise alors les points de rupture corrects.

Animation de texte

A propos de l'animation de texte

Vous pouvez animer les calques de texte de la même façon que les autres calques dans After Effects. Cependant, les calques de texte offrent plus de possibilités d'animation. Vous pouvez animer des calques de texte en utilisant l'une des méthodes suivantes :

- Animez les propriétés Transformer, comme vous le feriez avec n'importe quel autre calque, pour modifier tout le calque, et non seulement son contenu textuel.
- Appliquez des animations de texte prédéfinies.
- Animez le texte source du calque, afin que les caractères se transforment en d'autres caractères ou utilisent des formats de caractère ou de paragraphe différents au fil du temps.
- Utilisez des animateurs et des sélecteurs de texte pour animer plusieurs propriétés de caractères individuels ou d'une suite de caractères.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'animation de texte, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0226_fr.

Pour lisser les contours et le mouvement du texte animé, activez le flou directionnel pour le calque de texte concerné. Pour plus d'informations, voir la section « Utilisation du flou directionnel » à la page 199.

Voir aussi

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340

Animations de texte prédéfinies

Recherchez et appliquez n'importe quelle animation de texte prédéfinie comme vous le feriez pour toute autre animation prédéfinie.

Les animations de texte prédéfinies sont créées dans une composition NTSC DV 720 x 480, et chaque calque de texte utilise Myriad Pro 72 points. Certaines animations prédéfinies déplacent le texte sur, hors ou tout au long de la composition. Les valeurs de position des animations prédéfinies peuvent ne pas convenir à une composition beaucoup plus grande ou beaucoup plus petite que 720 x 480. Par exemple, une animation supposée démarrer hors de l'écran risque de démarrer sur l'écran. Il vous faudra peut-être modifier les valeurs de position de l'animation de texte.

Si le texte n'est pas positionné comme souhaité ou s'il disparaît de manière inattendue, modifiez les valeurs de position de l'animation de texte dans le panneau Montage ou le panneau Composition.

Une fois que vous avez appliqué une animation prédéfinie de texte en 3D, vous devrez peut-être faire pivoter le calque ou ajouter une caméra pour tourner autour du calque et observer les résultats de l'animation en 3D.

Propriétés Les animations prédéfinies de la catégorie Tracés remplacent automatiquement le texte source par le nom de l'animation prédéfinie, remplace la couleur de la police par du blanc et peut également modifier d'autres propriétés des caractères.

La catégorie Contour et fond des animations prédéfinies renferme des animations prédéfinies susceptibles de modifier la couleur de fond et les propriétés du tracé de l'animation prédéfinie que vous appliquez. Si l'animation prédéfinie nécessite une couleur de fond et de tracé, l'animation fonctionne uniquement si vous avez affecté cette couleur à votre texte.

Voir aussi

« A propos des animations prédéfinies » à la page 336

« Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340

Animations de texte

L'animation du texte avec des animateurs et des sélecteurs se divise en trois étapes de base :

- Ajoutez un animateur pour spécifier les propriétés à animer.
- Utilisez un sélecteur pour spécifier les caractères affectés par l'animation.
- Réglez les propriétés de l'animation.

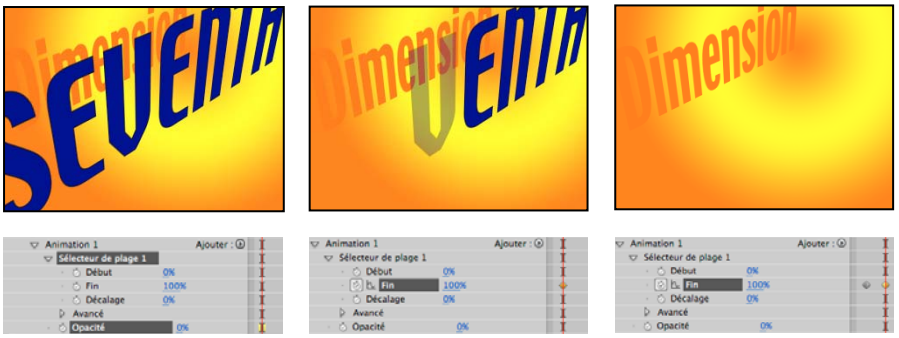
Remarque : *pour toujours affecter tous les caractères du calque, supprimez le sélecteur par défaut. Dans ce cas, l'animation d'un calque de texte est très similaire à l'animation de tout autre calque.*

Normalement, vous n'avez pas besoin de définir d'images clés ou d'expressions pour les propriétés de l'animation. Il est courant de définir les images clés et les expressions pour le sélecteur et de spécifier uniquement les valeurs de fin pour les propriétés de l'animation.

Par exemple, pour animer l'opacité graduellement du premier caractère au dernier, vous pouvez ajouter un animateur pour l'opacité, définir sur 0 la valeur Opacité (dans le groupe de propriétés d'animation), puis définir les images clés de la propriété Fin du sélecteur par défaut sur 0 % à 0 secondes et 100 % plus tard.

Pour simplifier les choses, nous vous conseillons de penser en termes de nombre de caractères plutôt qu'en pourcentages lorsque vous définissez les propriétés Début et Fin d'un sélecteur de plage. Pour afficher ces propriétés en nombre de caractères (espaces compris), sélectionnez Index pour Unités dans le groupe de propriétés Avancé d'un sélecteur de plage.

Vous pouvez créer des animations élaborées à l'aide de plusieurs animations et sélecteurs, chacun ajoutant son influence à l'animation du texte.



Animation de l'opacité d'un calque de texte à l'aide de la propriété d'animation Opacité et de la propriété Fin

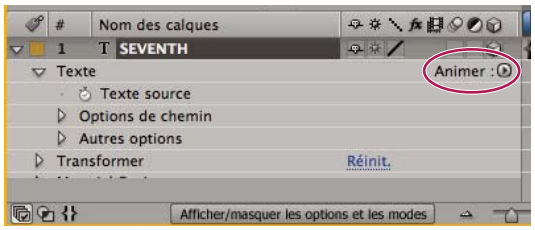
1 Sélectionnez un calque de texte dans le panneau Montage ou sélectionnez les caractères spécifiques que vous souhaitez animer dans le panneau Composition.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Animation > Animer texte et sélectionnez une propriété dans le menu qui apparaît.

Remarque : *l'élément de menu Activer la 3D par caractère n'ajoute aucun animateur. Il ajoute des propriétés 3D au calque et aux caractères individuels, pour lesquels vous pouvez ensuite ajouter des animations.*

- Sélectionnez une propriété dans le menu Animer, situé dans la colonne Fonctions Permutation/Mode du panneau Montage.



Menu Animer

3 Dans le panneau Montage, réglez les valeurs des différentes propriétés d'animation. Souvent, il suffit de définir la propriété à animer sur sa valeur finale et d'utiliser ensuite les sélecteurs pour contrôler tout le reste.

4 Développez le groupe de propriétés Sélecteur de plage et définissez les images clés pour les propriétés Début ou Fin en cliquant sur le chronomètre de la propriété et en utilisant une des méthodes suivantes :

- Définissez les valeurs pour les propriétés Début et Fin dans le panneau Montage.
- Faites glisser les barres du sélecteur dans le panneau Composition. Le pointeur se transforme en pointeur de mouvement du sélecteur lorsqu'il se trouve au milieu d'une barre de sélecteur.

5 Pour affiner la sélection, développez la propriété Avancé et spécifiez les options et valeurs requises.

Utilisation des propriétés d'animation

Les propriétés d'animation ont les mêmes fonctionnalités que toute autre propriété de calque. La seule différence est que leurs valeurs influencent uniquement les caractères sélectionnés par les sélecteurs du groupe d'animation. Sélectionnez l'option Activer la 3D par caractère pour ajouter des propriétés de 3D à un calque de texte. Cette opération n'ajoute aucune propriété à un groupe d'animation.

- Pour ajouter un groupe d'animation à un calque de texte, sélectionnez le calque de texte dans le panneau Montage et choisissez une propriété dans le menu Animation > Animer texte ou dans la colonne Options/Modes du menu Animer du calque dans le panneau Montage. Un nouveau groupe d'animation, accompagné de son sélecteur par défaut et de la propriété choisie, apparaît dans le panneau Montage.
- Pour ajouter une nouvelle propriété d'animation à un groupe d'animation existant, sélectionnez le groupe d'animation dans le panneau Montage et choisissez la propriété dans le menu Animation > Animer texte ou dans le menu Ajouter du groupe d'animation dans le panneau Montage. La nouvelle propriété d'animation apparaît dans le même groupe que la propriété d'animation existante et partage les sélecteurs existants avec cette dernière.
- Pour supprimer une propriété d'animation ou un groupe d'animation, sélectionnez-la/le dans le panneau Montage et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour supprimer des animations d'un calque de texte, sélectionnez le calque de texte dans le panneau Montage, puis choisissez Animation > Supprimer toutes les animations de texte.
- Pour copier un groupe d'animation, sélectionnez-le dans le panneau Montage et choisissez Edition > Copier. Pour coller un groupe d'animation, sélectionnez un calque et choisissez Edition > Coller.
- Pour renommer un groupe d'animation, vérifiez que lui seul est sélectionné, puis appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
- Pour changer l'ordre d'un groupe d'animation, faites-le glisser vers son nouvel emplacement dans l'ordre d'empilement dans le panneau Montage.

Propriétés d'animation

Point d'ancrage Point d'ancrage pour les caractères. Ce point permet de réaliser des transformations telles que des mises à l'échelle et des rotations.

Position Spécifie la position des caractères. Vous pouvez spécifier les valeurs de cette propriété dans le panneau Montage ou la modifier en la sélectionnant dans le panneau Montage et en faisant glisser le calque dans le panneau Composition à l'aide de l'outil Sélection, qui se transforme en outil de déplacement lorsqu'il est placé sur du texte. Faire glisser l'outil de déplacement n'a aucun effet sur le composant z (profondeur) de Position.

Echelle Spécifie l'échelle des caractères. Etant donné que l'échelle est relative au point d'ancrage, les modifications apportées au composant z de l'échelle n'ont aucune incidence sauf si le texte a également une animation de point d'ancrage avec une valeur z différente de 0.

Inclinaison Spécifie l'inclinaison des caractères. L'option Axe oblique définit l'axe d'inclinaison du caractère.

Rotation, Rotation X, Rotation Y, Rotation Z Si les propriétés de 3D par caractère sont activées, vous pouvez définir la rotation de chaque axe de manière individuelle. Sinon, seule l'option Rotation (qui correspond à la Rotation Z) est disponible.

Toutes les propriétés de transformation Spécifie que toutes les propriétés Transformer sont ajoutées simultanément au groupe d'animation.

Ancrage de lignes Spécifie l'alignement pour l'approche dans chaque ligne de texte. Une valeur de 0 % correspond à un alignement à gauche, 50 % correspond à un alignement au centre et 100 % à un alignement à droite.

Interligne Spécifie l'espacement entre les lignes de texte dans un calque de texte à plusieurs lignes.

Décalage de caractères Spécifie le nombre de valeurs Unicode nécessaires pour décaler les caractères sélectionnés. Par exemple, une valeur de 5 transforme les caractères du mot en ceux qui se trouvent cinq pas plus loin dans l'alphabet. Ainsi le mot *offset* devient *tkkxjy*.

Valeur de caractère Spécifie la nouvelle valeur Unicode des caractères sélectionnés et remplace chaque caractère par un autre représenté par la nouvelle valeur. Par exemple, une valeur de 65 remplace tous les caractères d'un mot par le caractère Unicode numéro 65 (*A*). Ainsi, le mot *value* devient *AAAAA*.

Gamme de caractères Spécifie des limites au caractère. Cette propriété apparaît dès que vous ajoutez la propriété Décalage de caractères ou Valeur de caractère à un calque. Sélectionnez l'option Préserver la casse et les chiffres afin de maintenir les caractères dans leurs groupes respectifs. Les groupes comprennent : les caractères romains majuscules, les caractères romains minuscules, les chiffres, les symboles, le katakana japonais, etc. Choisissez l'option Unicode complet pour permettre des modifications de caractères illimitées.

Flou Spécifie la quantité de flou gaussien à ajouter aux caractères. Les quantités de flou horizontal et vertical peuvent être définies séparément.

Utilisation de sélecteurs

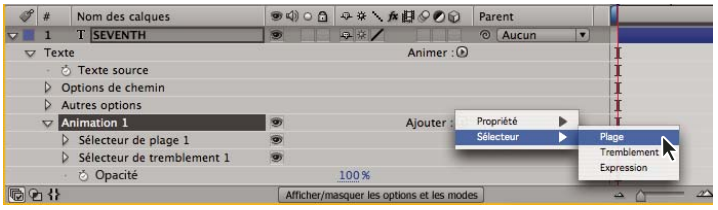
Chaque groupe d'animation comprend un sélecteur de plage par défaut. Vous pouvez remplacer le sélecteur par défaut, ajouter des sélecteurs supplémentaires à un groupe d'animation et supprimer des sélecteurs d'un groupe.

Les sélecteurs se rapprochent beaucoup des masques : vous les utilisez pour spécifier quelle partie d'une plage de texte doit être affectée, et à quel degré. Vous pouvez utiliser plusieurs sélecteurs et spécifier un paramètre Mode pour chacun d'eux afin de déterminer son interaction avec le texte et les autres sélecteurs du même groupe d'animation. Si vous n'avez qu'un seul sélecteur, le paramètre Mode spécifie l'interaction entre le sélecteur et le texte. Addition est le comportement par défaut et Soustraction inverse l'influence du sélecteur.

Si vous supprimez tous les sélecteurs d'un groupe d'animation, les valeurs des propriétés d'animation s'appliquent à tous les caractères du calque. Cette fonction est utile car, sans elle, les propriétés du texte spécifiées par le panneau Caractère ne peuvent pas être animées (à part en utilisant le maintien des images clés sur la propriété Texte source elle-même).

Utilisez le sélecteur Tremblement pour faire varier une sélection au sein d'une plage spécifiée dans le temps. Utilisez les sélecteurs d'expression pour utiliser des expressions afin de spécifier de manière dynamique le degré d'affectation des caractères par une propriété d'animation.

- Pour ajouter un sélecteur à l'aide du panneau Montage, sélectionnez un groupe d'animation dans le panneau Montage et choisissez l'option Sélecteur dans le menu Ajouter du groupe d'animation, ou sélectionnez Animation > Ajouter le sélecteur de texte. Choisissez l'option Plage, Tremblement ou Expression dans le sous-menu.
- Pour ajouter un sélecteur à l'aide du panneau Composition, sélectionnez une plage de caractères dans le panneau Composition, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou maintenez la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) et cliquez sur le texte, puis sélectionnez Ajouter le sélecteur de texte dans le menu contextuel. Choisissez l'option Plage, Tremblement ou Expression dans le sous-menu.
- Pour supprimer un sélecteur, sélectionnez-le dans le panneau Montage et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour renommer un sélecteur, vérifiez que lui seul est sélectionné, puis appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).
- Pour copier un sélecteur, sélectionnez-le dans le panneau Montage et choisissez Edition > Copier. Pour coller un sélecteur, sélectionnez un calque et choisissez Edition > Coller.
- Pour changer l'ordre d'un sélecteur, faites-le glisser vers son nouvel emplacement dans l'ordre d'empilement dans le panneau Montage.



Ajout d'un nouveau sélecteur de plage à un groupe d'animation

Voir aussi

« Utilisation des expressions » à la page 523

« Modes de masque » à la page 256

Propriétés de sélecteur courantes

Mode Spécifie la manière dont chaque sélecteur s'associe au texte et au sélecteur situés au-dessus de lui, ce qui s'apparente à l'association de plusieurs masques lors de l'application d'un mode de masque. Par exemple, si vous souhaitez faire trembler un seul mot particulier, utilisez un sélecteur de plage sur ce mot, puis ajoutez un sélecteur de tremblement et définissez-le sur le mode Intersection.

Valeur Spécifie la mesure dans laquelle les propriétés d'animation affectent la plage de caractères. A 0 %, les propriétés d'animation n'affectent pas les caractères. A 50 %, la moitié de la valeur de chaque propriété affecte les caractères. Cette option est utile pour animer le résultat des propriétés d'animation au fil du temps. A l'aide d'un sélecteur d'expression, vous pouvez utiliser des expressions pour définir cette option de manière dynamique.

Unités et Basé sur Spécifie les unités utilisées pour les options Début, Fin et Décalage. Vous pouvez utiliser deux types d'unités (soit un pourcentage, soit un index) et baser votre sélection sur les caractères, les caractères sans les espaces, les mots ou les lignes. Si vous sélectionnez des caractères, After Effects compte les espaces et interrompt l'animation entre les mots, tandis qu'il anime les espaces entre les mots.



Original (gauche) et avec VEN sélectionné par les sélecteurs de plage, propriété Basé sur définie sur Caractères, Forme définie sur Triangle et Echelle définie sur 40 % (droite)

Propriétés du sélecteur de plage

Les sélecteurs de plage comprennent les propriétés suivantes, en plus des propriétés communes avec les autres sélecteurs :

Début et Fin Le début et la fin de la sélection. Vous pouvez modifier les propriétés Début et Fin en faisant glisser les barres du sélecteur dans le panneau Composition lorsque le sélecteur est sélectionné dans le panneau Montage.

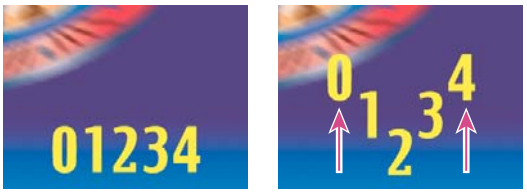
Décalage Le degré de décalage de la sélection par rapport aux valeurs spécifiées par les propriétés Début et Fin. Pour définir le décalage dans le panneau Composition tout en modifiant les valeurs Début et Fin, cliquez sur les barres de sélecteur Début et Fin avec l'outil de sélection tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Forme Contrôle la manière dont les caractères sont sélectionnés entre le début et la fin de la plage. Chaque option modifie la sélection en créant des transitions entre les caractères sélectionnés à l'aide de la forme choisie. Par exemple, lorsqu'on anime les valeurs Position y de caractères de texte à l'aide de l'option Dégradé du bas, les caractères se déplacent progressivement en diagonale du coin inférieur gauche au coin supérieur droit. Vous pouvez spécifier Carré, Dégradé du haut, Dégradé du bas, Triangle, Arrondi et Lisse.



Original (gauche) et après sélection du mot entier, définition de la propriété Basé sur sur Caractères, animation de la valeur Position y de sorte que le mot apparaisse en bas de l'image, et définition de la propriété Forme sur Dégradé du bas (droite)

Les différentes options Forme vous permettent de modifier de façon significative l'aspect d'une animation.



Définition de la propriété Forme sur Triangle

Lissage Détermine le temps nécessaire à l'animation pour passer d'un caractère à un autre lorsque l'option de forme Carré est utilisée.

Lisser vers le haut et Lisser vers le bas Détermine la vitesse de changement lors de la modification des valeurs de la sélection de complètement incluses (haut) à complètement exclues (bas). Par exemple, lorsque la propriété Lisser vers le haut est définie sur 100 %, le caractère change plus progressivement (changement plus fluide) quand il est totalement ou partiellement sélectionné. Lorsque la propriété Lisser vers le haut est sur -100 %, le caractère change rapidement quand il est totalement ou partiellement sélectionné. Par exemple, lorsque la propriété Lisser vers le bas est définie sur 100 %, le caractère change plus progressivement (changement plus fluide) quand il est partiellement sélectionné ou pas sélectionné du tout. Lorsque la propriété Lisser vers le bas est sur -100 %, le caractère change rapidement quand il est partiellement sélectionné ou pas sélectionné du tout.

Ordre aléatoire Rend aléatoire l'ordre dans lequel la propriété est appliquée aux caractères spécifiés par le sélecteur de plage. (Par contre, lorsque vous utilisez le sélecteur de tremblement, la valeur de la propriété d'animation est rendue aléatoire.)

Générateur aléatoire Calcule l'ordre aléatoire d'un sélecteur de plage lorsque l'option Ordre aléatoire est activée. Lorsque la valeur Générateur aléatoire est nulle, la valeur de départ est basée sur son groupe d'animation. Si vous souhaitez dupliquer un groupe d'animation et conserver le même ordre aléatoire que dans le groupe d'animation d'origine, définissez l'option Générateur aléatoire sur une valeur autre que zéro.

Propriétés du sélecteur de tremblement

Le sélecteur Tremblement inclue les propriétés suivantes, en plus des propriétés communes avec les autres sélecteurs :

Valeur max. et Valeur min. Spécifie le degré de variation par rapport à la sélection.

Tremblements/seconde Nombre de variations par seconde par rapport à la sélection définie.

Corrélation Spécifie la corrélation entre les variations pour chaque caractère. A 100 %, tous les caractères tremblent avec la même intensité au même moment. A 0 %, tous les caractères tremblent indépendamment les uns des autres.

Phase temporelle et Phase spatiale (révolutions + degrés) Spécifie la variation du tremblement, en fonction de la phase dans laquelle se trouve l'animation dans le temps (temporel) ou par caractère (spatial).

Verrouiller les dimensions Met à l'échelle les dimensions de la sélection affectée par le tremblement avec la même valeur. Ceci est utile lors du tremblement de la propriété Echelle.

Générateur aléatoire Remplace le point de départ de l'animation par une valeur définie. Lorsque le générateur reste défini sur zéro, une valeur par défaut est dérivée à partir de l'index du calque et de la trajectoire du flot.

Propriétés du sélecteur d'expressions

Développez le groupe de propriétés Sélecteur d'expressions, puis la propriété Valeur pour afficher le champ de l'expression dans le panneau Montage. Par défaut, la propriété Valeur commence par l'expression `selectorValue * textIndex/textTotal`.

Le sélecteur d'expression permet de définir les valeurs du sélecteur de chaque caractère. L'expression est évaluée une fois par caractère. A chaque évaluation, le paramètre d'entrée `textIndex` est mis à jour pour correspondre à l'index du caractère.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des sélecteurs d'expression, appliquez l'animation prédéfinie Rebond de texte ou Chenille arpenteuse sur un calque de texte. Pour voir toutes les expressions d'un calque, sélectionnez le calque et appuyez sur EE.

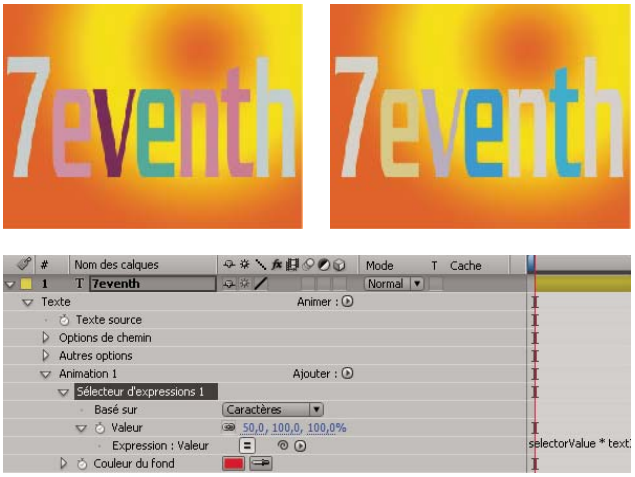
En plus des éléments d'expression utilisés ailleurs, vous pouvez recourir aux attributs suivants pour animer des sélections de différentes manières :

textIndex Renvoie l'index du caractère, du mot ou de la ligne.

textTotal Renvoie le nombre total de caractères, de mots ou de lignes.

selectorValue Renvoie la valeur du sélecteur précédent. Considérez-la comme l'entrée du sélecteur précédant le sélecteur d'expressions dans l'ordre d'empilement.

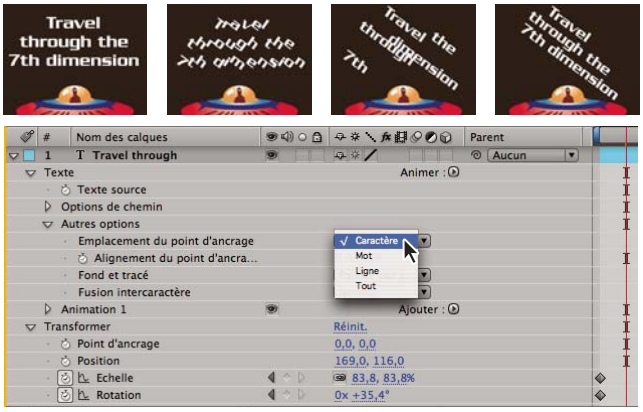
Remarque : *les attributs* `textIndex`, `textTotal` *et* `selectorValue` *s'utilisent uniquement avec le sélecteur d'expressions. Ailleurs, leur usage génère une erreur de syntaxe.*



La couleur du fond change de manière aléatoire à l'aide d'une animation d'expression.

Définition des propriétés de point d'ancrage d'un calque de texte

Les animations de texte animent la position, la rotation et les propriétés liées à la taille des caractères par rapport à un point d'ancrage. Vous pouvez utiliser le menu Emplacement du point d'ancrage de la propriété de texte pour spécifier si le point d'ancrage utilisé pour les transformations est celui de chaque caractère, chaque mot, chaque ligne ou du bloc de texte entier. De plus, vous pouvez définir l'alignement du point d'ancrage des caractères par rapport au point d'ancrage du groupe avec la propriété Alignement du point d'ancrage.



Texte d'origine, puis pivoté avec l'option Alignement du point d'ancrage définie sur Caractère, Mot et Ligne

1 Développez le calque de texte dans le panneau Montage, puis le groupe Autres options.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez comment regrouper les points d'ancrage de caractère du calque de texte dans le menu Emplacement du point d'ancrage.

- Diminuez les valeurs Alignement du point d'ancrage pour déplacer chaque point d'ancrage vers le haut et vers la gauche.
- Augmentez les valeurs Alignement du point d'ancrage pour déplacer chaque point d'ancrage vers le bas et vers la droite.

Pour centrer le point d'ancrage dans une chaîne de majuscules, essayez une valeur Alignement du point d'ancrage de 0 %, -50 %. Pour centrer le point d'ancrage dans une chaîne de minuscules, ou si vous utilisez à la fois des minuscules et des majuscules, essayez 0 %, -25 %.

Utilisation des propriétés de texte 3D par caractère

Vous pouvez déplacer, redimensionner et faire pivoter chaque caractère en trois dimensions à l'aide des propriétés d'animation en 3D. Ces propriétés sont disponibles lorsque vous activez les propriétés 3D par caractère pour le calque. Les options Position, Point d'ancrage et Echelle gagnent une troisième dimension, et deux propriétés Rotation (Rotation X et Rotation Y) deviennent disponibles. La propriété Rotation unique pour les calques en 2D est renommée Rotation Z.

En activant les propriétés 3D par caractère, chaque caractère du calque de texte se comporte comme un calque 3D individuel au sein du calque de texte, lequel se comporte comme une précomposition avec des transformations condensées. Les calques 3D par caractère se croisent avec d'autres calques 3D selon les règles standard des précompositions en 3D avec transformations condensées.

Un calque de texte lui-même devient automatiquement un calque 3D lorsque vous activez les propriétés 3D de ses caractères. Cela se produit de manière implicite dès lors qu'une propriété 3D par caractère est ajoutée au calque, que ce soit en copiant et collant la propriété Rotation Y d'un autre calque ou en appliquant une animation en 3D prédéfinie.

Un calque 3D par caractère est désigné par une icône spéciale dans la colonne Fonctions du calque.

Les options Fusion intercaractère et Fond et tracé du groupe de propriétés Autres options ne sont pas disponibles pour les calques 3D par caractère.

Les calques 3D par caractère peuvent diminuer les performances de rendu. Lorsque vous convertissez un calque de 3D par caractère en 2D, les propriétés et dimensions d'animation spécifiques aux calques 3D par caractère sont perdues. La réactivation de la 3D par caractère ne restaure par les valeurs de ces propriétés.

- Pour activer les propriétés d'animation 3D par caractère pour un calque de texte, sélectionnez le calque et choisissez la commande Activer la 3D par caractère dans le menu Animation > Animer texte ou dans le menu Animer du calque dans le panneau Montage.
- Pour désactiver les propriétés d'animation 3D par caractère pour un calque de texte et le convertir en calque 2D, cliquez sur le bouton 3D par caractère du calque dans la colonne Fonctions du panneau Montage.
- Pour désactiver les propriétés d'animation 3D par caractère pour un calque de texte mais le conserver en calque 3D, sélectionnez Activer la 3D par caractère pour désélectionner.

Voir aussi

« Exemple : animer les caractères avec des propriétés 3D par caractère » à la page 287

Création et animation de texte sur un chemin

Une fois que vous avez créé un masque dans un calque de texte, vous pouvez faire en sorte que le texte suive le masque en tant que tracé. Vous pouvez alors animer le texte le long de ce chemin ou animer le chemin lui-même. Vous pouvez utiliser des masques ouverts ou fermés pour créer les chemins que suivra le texte. Après avoir créé un chemin, vous pouvez le modifier à tout moment. Si vous utilisez un masque fermé en tant que chemin de texte, assurez-vous de définir le mode de masque sur Aucun.

Voir aussi

« Création et importation de masques » à la page 250

« Modes de masque » à la page 256

Pour placer du texte le long du tracé d'un masque

1 Créez un calque de texte et entrez du texte.

2 Le calque étant sélectionné, utilisez l'outil Plume ou un outil de masque pour tracer un masque dans le panneau Composition.

3 Dans le panneau Montage, développez le groupe de propriétés Options de chemin du calque de texte et sélectionnez le masque dans le menu Chemin. Le texte utilise automatiquement l'alignement spécifié dans le panneau Paragraphe.

4 Pour repositionner le texte sur le chemin, changez les marges du texte à l'aide des propriétés Première marge et Dernière marge du panneau Montage, ou utilisez l'une des méthodes suivantes dans le panneau Composition :

- Faites glisser le contrôle de la marge gauche, le contrôle de marge centrale, ou le contrôle de la marge droite pour déplacer le texte le long du chemin.
- Faites glisser un repère de marge tout en appuyant sur la touche Maj pour aligner celui-ci sur les sommets du masque.

Remarque : *sélectionnez une propriété dans le groupe de propriétés Texte du panneau Montage pour visionner les contrôles de marge dans le panneau Composition. L'alignement du texte détermine les contrôles disponibles.*



Modification de la dernière marge du texte sur chemin dans le panneau Composition

Propriétés du chemin de texte

Utilisez les propriétés Options de chemin pour spécifier un chemin et modifier la manière dont chaque caractère apparaît sur ce chemin (perpendiculaire au chemin, aligné à gauche ou droite, inversé, etc.). L'animation de la propriété Options de chemin est un moyen facile de créer du texte se déplaçant le long d'un chemin.

Inverser le chemin Inverse la direction du chemin.

Perpendiculaire au chemin Fait pivoter chaque caractère afin qu'il soit perpendiculaire au chemin.

Forcer l'alignement Place le premier caractère au début du chemin (ou à l'endroit spécifié pour la propriété Première marge), place le dernier caractère à la fin du chemin (ou à l'endroit spécifié pour la propriété Dernière marge), puis espace uniformément les caractères restants entre le premier et le dernier caractère.

Première marge Spécifie la position du premier caractère en pixels, par rapport au début du chemin. L'option Première marge est ignorée lorsque le texte est aligné à droite et que l'option Forcer l'alignement est désactivée.

Dernière marge Spécifie la position du dernier caractère en pixels, par rapport à la fin du chemin. L'option Dernière marge est ignorée lorsque le texte est aligné à gauche et que l'option Forcer l'alignement est désactivée.

Exemples d'animation de texte

Exemple : animer les caractères avec des propriétés 3D par caractère

Cet exemple illustre la facilité avec laquelle on peut animer des caractères en 3D pour que chaque caractère s'écarte de la ligne pour se positionner en forme d'arc.

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un calque de texte comprenant le mot *ovation*.

3 Sélectionnez Animation > Animer texte > Activer la 3D par caractère.

4 Sélectionnez Animation > Animer texte > Position.

5 Sélectionnez Animation > Animer texte > Rotation.

6 Dans le panneau Montage, dans le groupe d'animation, définissez la propriété de rotation X sur 45 et la valeur de position sur (0.0, 0.0, -100.0).

7 Développez le sélecteur de plage 1.

8 Cliquez sur le chronomètre de la propriété Décalage pour définir une première image clé à 0 seconde.

9 Définissez la valeur de la propriété Décalage sur - 15 %.

10 Définissez la valeur de la propriété Fin sur - 15 %.

11 Déplacez le repère d'instant courant à 10 secondes et définissez la valeur Décalage sur 100 %.

12 Appuyez sur la touche R pour afficher les propriétés de Rotation sur tout le calque.

13 Définissez la valeur de Rotation Y du calque sur - 45. L'intégralité du calque pivote pour que le mouvement 3D des caractères soit plus visible.

14 Prévisualisez la composition.

Exemple : caractères décalés

Cet exemple illustre la facilité avec laquelle on peut animer des caractères aléatoires afin qu'ils forment progressivement un mot ou une phrase lisible. Pour ce faire, spécifiez une valeur Décalage de caractères et animez le sélecteur de plage.



Animation des valeurs de décalage pour les caractères du mot Galaxy

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un calque de texte comprenant le mot *Galaxy*.

3 Sélectionnez Animation > Animer texte > Décalage de caractères.

4 Dans le panneau Montage, définissez la valeur Décalage de caractère sur 5.

5 Développez le sélecteur de plage 1.

6 Cliquez sur le chronomètre Début pour définir une première image clé à 0 secondes et définissez la valeur sur 0 %.

7 Déplacez le repère d'instant courant à 5 secondes et définissez la valeur Début sur 100 %.

8 Définissez l'alignement des caractères sur Centre.

9 Prévisualisez la composition.

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : animation des caractères avec le sélecteur Tremblement

Cet exemple démontre à quel point il est facile d'animer la position de caractères isolés. Il décrit aussi comment le sélecteur de tremblement peut produire un changement net dans l'animation par son simple ajout dans le calque.



Animation de la couleur et de la position des caractères du mot Galaxy

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un calque de texte comprenant le mot *Galaxy* et définissez la couleur sur bleu dans le panneau Caractère.

3 Sélectionnez Animation > Animer texte > Position.

4 Dans le panneau Montage, faites glisser la valeur de la propriété Position vers la gauche jusqu'à ce que tous les caractères sortent de l'écran.

5 Développez le sélecteur de plage 1.

6 Cliquez sur le chronomètre Début et laissez la valeur à 0 % à 0 secondes ; déplacez ensuite le repère d'instant courant sur 5 secondes et définissez la valeur Début sur 100 %.

7 Prévisualisez la composition.

8 Réduisez le groupe Animation 1.

9 Assurez-vous que rien n'est sélectionné sauf le nom du calque de texte dans le panneau Montage, puis sélectionnez Couleur du fond > Teinte dans le menu Animer. Un nouveau groupe d'animation, Animation 2, apparaît dans le panneau Montage.

10 Définissez la valeur Teinte de fond sur 1 x +0,0.

11 Développez le sélecteur de plage de l'animation 2.

12 Cliquez sur le chronomètre Début et laissez la valeur à 0 % à 0 secondes ; déplacez ensuite le repère d'instant courant sur 5 secondes et définissez la valeur Début sur 100 %.

13 Affichez l'aperçu de l'animation. A présent, les couleurs changent au fur et à mesure qu'elles descendent du haut de l'écran, mais utilisent toutes la même couleur et finissent par revêtir leur couleur originale.

14 Avec la propriété Teinte de fond sélectionnée, sélectionnez Sélecteur > Tremblement dans le menu Ajouter.

15 Développez la propriété Sélecteur de tremblement 1 et sélectionnez Addition dans le menu Mode.

16 Prévisualisez la composition.

Remarque : *si vous ajoutez la propriété Teinte de fond à l'animation 1, puis que vous ajoutez le sélecteur de tremblement, cela a pour effet de faire trembler la position et les couleurs, et non uniquement les couleurs.*

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : animation de l'approche

Cet exemple démontre à quel point il est facile d'isoler des caractères lors de l'application d'approche à une ligne de texte. Les propriétés d'animation Approche et Ancrage de lignes vous permettent de déplacer facilement tous les caractères sauf certains.



Animation des valeurs d'approche pour les caractères 3579 (gauche et centre) afin que seul le 7 du milieu reste en place (droite)

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un calque de texte et saisissez **3579**.

3 Après avoir sélectionné le calque de texte, cliquez sur le bouton Centrer le texte du panneau Paragraphe.

4 Choisissez Affichage > Afficher la grille.

5 Dans le panneau Montage, sélectionnez le calque de texte et choisissez Animation > Animer texte > Approche.

6 Assurez-vous que l'option Avant & Après est spécifiée dans le menu Type d'approche.

7 Cliquez sur le chronomètre Valeur d'approche et laissez la valeur sur 0 à 0 secondes.

8 Déplacez le repère d'instant courant sur 5 secondes et faites glisser la valeur Valeur d'approche jusqu'à ce que tous les caractères sortent de l'écran.

9 Affichez l'aperçu de l'animation.

10 Une fois le repère d'instant courant réglé sur 0, prenez un instantané du panneau Composition. Vous l'utiliserez, ainsi que les grilles, pour déterminer la position originale du nombre « 7 » à la fin de l'animation.

11 Déplacez le repère d'instant courant sur 5 secondes.

12 Cliquez sur le bouton Afficher l'instantané.

13 Dans le panneau Montage, sélectionnez Animation 1, puis sélectionnez Ancrage de lignes dans le menu Ajouter.

14 Faites glisser la valeur Ancrage de lignes jusqu'à ce que le *7* atteigne approximativement sa position originale au centre du panneau Composition.

15 Cliquez sur le bouton Afficher l'instantané dans le panneau Composition pour voir la position exacte du *7* à son emplacement original. Ajustez la valeur Ancrage de lignes de façon à positionner le caractère à son emplacement original.

16 Affichez l'aperçu de l'animation.

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Utilisation d'instantanés » à la page 129

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : utilisation des sélecteurs pour animer certains mots

Il existe plusieurs façons d'utiliser les sélecteurs. Cet exemple vous présente comment les utiliser pour limiter une animation à un mot spécifique.



Animation des valeurs d'inclinaison dans les caractères du mot Speeding

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un calque de texte comprenant les mots *Speeding Saucer*.

3 Sélectionnez Animation > Animer texte > Inclinaison.

4 Dans le panneau Montage, définissez la valeur Oblique sur 35.

5 Développez le sélecteur de plage 1.

6 Assurez-vous que le repère d'instant courant est bien sur 0 secondes et cliquez que le chronomètre Fin.

7 Dans le panneau Composition, faites glisser les deux barres du sélecteur vers le côté gauche du *S* de *Speeding*.

8 Déplacez le repère d'instant courant sur 2 secondes et faites glisser la barre droite du sélecteur vers le côté droit du *g* de *Speeding*.

9 Prévisualisez la composition.

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : création d'une animation avec effet d'écriture

Vous pouvez facilement produire un effet d'écriture à l'écran à l'aide de la propriété d'animation Opacité.



Ecriture de texte à l'aide de la propriété Opacité

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un calque de texte comprenant les caractères *01234*.

3 Sélectionnez Animation > Animer texte > Opacité.

4 Définissez la valeur Opacité sur 0 %.

5 Développez le sélecteur de plage 1 et cliquez sur le chronomètre Début.

6 Dans le panneau Composition, faites glisser le sélecteur de début vers le côté gauche du texte (la valeur sera égale à 0).

7 Déplacez le repère d'instant courant à 5 secondes et faites glisser le sélecteur de début vers le côté droit du texte dans le panneau Composition (la valeur sera égale à 5).

8 Prévisualisez la composition.

Remarque : *par défaut, la propriété Lissage est définie à 100 %. Pour créer l'aspect d'une machine à écrire, développez la propriété Avancé et définissez la propriété Lissage sur 0 %.*

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : animation du texte avec plusieurs sélecteurs

Cet exemple utilise le paramètre `selectorValue` avec le sélecteur de tremblement pour faire en sorte qu'une chaîne de caractères clignote de manière aléatoire.

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un nouveau calque de texte.

3 Dans le panneau Montage, choisissez Opacité dans le menu Animer du calque de texte.

4 Développez le calque de texte et son groupe d'animation dans le panneau Montage.

5 Sélectionnez le sélecteur de plage et supprimez-le.

6 Choisissez Ajouter > Sélecteur > Tremblement en regard du groupe de propriétés d'animation du calque de texte.

7 Choisissez Ajouter > Sélecteur > Expression. Si le sélecteur d'expressions précède le sélecteur de tremblement, faites glisser ce dernier au-dessus du premier.

8 Développez le sélecteur d'expressions.

9 Développez la propriété Valeur pour afficher l'expression. L'expression suivante est alors proposée par défaut :

```
selectorValue * textIndex/textTotal
```

10 Remplacez le texte de l'expression par défaut par l'expression suivante :

```
r_val=selectorValue[0];
if(r_val < 50)r_val=0;
if(r_val > 50)r_val=100;
r_val
```

11 Définissez l'opacité sur 0 % et prévisualisez la composition.

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : animation de la position du texte avec des expressions

Cet exemple utilise les attributs `textIndex` et `textTotal` avec l'expression de `tremblement` pour animer une ligne de texte.

1 Créez une nouvelle composition.

2 Créez un nouveau calque de texte.

3 Développez le calque de texte pour afficher les propriétés de texte. Ajoutez un groupe d'animation de position à partir du menu Animer.

4 Supprimez le sélecteur de plage par défaut, Sélecteur de plage 1.

5 Ajoutez un sélecteur d'expressions en sélectionnant le menu Ajouter, puis Sélecteur > Expression. Développez le sélecteur d'expressions pour afficher ses options.

6 Développez le groupe de propriétés Valeur pour afficher l'expression. L'expression suivante est alors proposée par défaut :

```
selectorValue * textIndex/textTotal
```

7 Remplacez le texte de l'expression par défaut par l'expression suivante :

```
seedRandom(textIndex);
amt = linear(time, 0, 5, 200 * textIndex / textTotal, 0);
wiggle(1, amt);
```

La méthode `linear` est utilisée dans cet exemple pour obtenir un dégradé du bas de la valeur de tremblement maximale dans le temps.

8 Définissez la valeur de position verticale. Plus cette valeur est élevée, plus les caractères tremblent.

9 Prévisualisez la composition.

Voir aussi

« Création d'une composition » à la page 113

« Saisie de texte de point » à la page 268

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

« Configuration des images clés » à la page 187

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Exemple : animation du texte sous forme d'affichage du code temporel

❖ Sans aucun calque sélectionné dans le panneau Montage, cliquez deux fois sur l'animation prédéfinie Format d'instant courant dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis. (Vous pouvez rechercher l'animation prédéfinie en tapant son nom dans le champ Contenu du panneau Effets et paramètres prédéfinis.)

Un nouveau calque de texte est créé, avec une expression dans la propriété Texte source qui affiche l'instant courant au format d'affichage de l'instant courant du projet.

Vous pouvez utiliser d'autres expressions dans la catégorie Global pour afficher l'instant sous un autre format.



*Pour voir les expressions d'un calque, sélectionnez le calque et appuyez sur **EE**.*

Voir aussi

« Objets globaux » à la page 535

Chapitre 13 : Dessin et peinture

Utilisez des outils de peinture et des calques de forme pour créer vos propres éléments visuels grâce aux meilleures fonctions de peinture bitmap et images vectorielles.

Utilisation des outils de peinture

Utilisation des outils de peinture et des tracés

Les outils Pinceau , Dupliquer et Gomme sont des outils de peinture. Chacun s'utilise dans le panneau Calque pour appliquer des tracés de peinture sur un calque. Les empreintes de pinceau sur chaque tracé ajoutent ou suppriment des pixels ou modifient la transparence du calque sans en modifier la source.

A chaque tracé de peinture correspond une bande de durée spécifique, des propriétés d'options de tracé et des propriétés de transformation, que vous pouvez consulter et modifier dans le panneau Montage. Par défaut, chaque tracé de peinture porte le nom de l'outil qui l'a créé, suivi d'un numéro qui indique l'ordre dans lequel il a été dessiné.

Après avoir dessiné un tracé de peinture, vous pouvez à tout moment modifier et animer chacune de ses propriétés en employant les mêmes techniques que celles destinées à modifier les propriétés et la durée d'un calque. Vous pouvez copier les propriétés de tracés d'un tracé de peinture dans les propriétés de tracés de masque, de tracés de calque de forme et de trajectoires, et inversement. Pour davantage de puissance et de flexibilité, vous pouvez lier ces propriétés à l'aide d'expressions (voir les sections « Création de formes et de masques » à la page 308 et « Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524).

Important : *pour définir les paramètres d'un tracé de peinture avant de l'appliquer, utilisez les panneaux Peinture et Taille de pinceau. Pour modifier et animer les propriétés d'un tracé de peinture après l'avoir appliqué, utilisez les propriétés de ce tracé dans le panneau Montage.*

Les empreintes individuelles sont réparties le long de chaque tracé de peinture (bien qu'elles puissent sembler s'amalgamer pour former un tracé continu avec les paramètres par défaut). Les paramètres de chaque pinceau du panneau Taille de pinceau déterminent la forme, l'espacement et les autres propriétés des empreintes de pinceau. Vous pouvez également modifier ces propriétés Options de tracé pour chaque tracé du panneau Montage.

Les groupes de tracés de peinture apparaissent dans le panneau Montage sous forme d'instances de l'effet Peinture. Chaque instance de cet effet propose une option Peindre sur le transparent. Si vous sélectionnez cette option, l'image source du calque, ainsi que tous les effets qui précèdent cette instance de l'effet Peinture dans l'ordre d'empilement des effets, sont ignorés. Les tracés de peinture sont appliqués sur un calque transparent.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'utilisation des outils de dessin et de peinture, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0223_fr.

- Pour afficher les tracés de peinture des calques sélectionnés dans le panneau Montage, appuyez sur PP.
- Pour sélectionner des tracés de peinture dans le panneau Calque, cliquez sur un tracé à l'aide de l'outil Sélection ou faites glisser la souris de façon à englober des portions de plusieurs tracés dans un cadre de sélection.

Pour activer momentanément l'outil Sélection, appuyez sur la touche V tout en la maintenant enfoncée.

- Pour afficher uniquement les tracés de peinture sélectionnés dans le panneau Montage, sélectionnez des tracés et appuyez sur SS.
- Pour renommer un tracé de peinture déterminé, sélectionnez-le dans le panneau Montage, puis appuyez sur la touche Entrée du clavier principal (Windows) ou sur la touche Retour (Mac OS).
- Pour modifier l'ordre des tracés de peinture dans une instance de l'effet Peinture, faites glisser un tracé de peinture vers un nouvel emplacement dans l'ordre d'empilement du panneau Montage.

- Pour modifier l'ordre d'une instance de l'effet Peinture de façon à le combiner avec d'autres effets, faites glisser l'effet vers un nouvel emplacement dans l'ordre d'empilement du panneau Montage.
- Pour cibler une instance spécifique de l'effet Peinture en vue d'ajouter de nouveaux tracés de peinture, effectuez un choix dans le menu Afficher situé au bas du panneau Calque.
- Pour masquer un tracé de peinture dans la vue (et dans la sortie rendue), désélectionnez le bouton Vidéo du tracé.
- Pour ouvrir ou fermer le panneau Peinture et le panneau Taille de pinceau lorsqu'un outil est sélectionné, cliquez sur le bouton Afficher/masquer les panneaux Peinture  .

Remarque : *pour certaines tâches de peinture, de dessin, de duplication et de retouche, vous pouvez tirer parti des outils de peinture sophistiqués proposés par Adobe Photoshop (voir la section « Utilisation de Photoshop et d'After Effects » à la page 28).*

Voir aussi

« Référence des modes de fusion » à la page 165

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Paramètres communs aux outils de peinture dans le panneau Peinture

Pour utiliser le panneau Peinture, commencez par sélectionner un outil de peinture dans le panneau Outils.

Opacité Pour les tracés de l'outil Pinceau et Dupliquer, correspond à la quantité maximale de peinture appliquée. Pour les tracés de l'outil Gomme, correspond à la quantité maximale de peinture et de couleur de calque supprimée.

Flux Pour les tracés de l'outil Pinceau et Dupliquer, correspond à la vitesse d'application de la peinture. Pour les tracés de l'outil Gomme, correspond à la vitesse de suppression de la peinture et de la couleur de calque.

Mode Mode de fusion entre les pixels de l'image sous-jacente et les pixels résultant du tracé de l'outil Pinceau ou Dupliquer. (voir la section « Référence des modes de fusion » à la page 165).

Couches Couches du calque affectées par le tracé de l'outil Pinceau ou Dupliquer. Lorsque vous choisissez Alpha, le tracé n'affecte que l'opacité, si bien que les nuances correspondent à des niveaux de gris. Le fait d'appliquer du noir pur à la couche Alpha revient à utiliser l'outil Gomme.

Durée Durée du tracé de peinture. L'option Constante applique le tracé de l'image active jusqu'à la fin de la durée du calque. L'option Image simple applique le tracé sur l'image active uniquement. L'option Personnalisée applique le tracé au nombre d'images spécifié, en commençant par l'image active. L'option Animer peinture applique le tracé de l'image active jusqu'à la fin de la durée du calque et anime la propriété Fin du tracé selon le mouvement effectué pour le dessiner.

Voir aussi

« Utilisation de pinceaux » à la page 295

Utilisation de pinceaux

Pour utiliser le panneau Taille de pinceau, commencez par sélectionner un outil de peinture dans le panneau Outils.

Voir aussi

« Utilisation des outils de peinture et des tracés » à la page 294

« Paramètres communs aux outils de peinture dans le panneau Peinture » à la page 295

Pour choisir le mode d'affichage d'une galerie de pinceaux

❖ Choisissez un mode d'affichage dans le menu du panneau Taille de pinceau : Texte seul, Petite vignette, Grande vignette, Petite liste ou Grande liste.

Pour créer et gérer des pinceaux prédéfinis

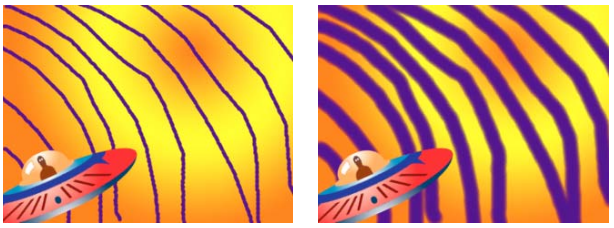
- Pour créer un nouveau pinceau prédéfini, définissez les paramètres de votre choix dans le panneau Taille de pinceau, puis choisissez la commande Nouveau pinceau dans le menu de ce même panneau, ou bien cliquez sur le bouton Enregistrer les paramètres en cours sous un nouveau pinceau .
- Pour renommer un pinceau prédéfini, sélectionnez le pinceau en question, puis choisissez la commande Renommer pinceau dans le menu du panneau.
- Pour supprimer un pinceau prédéfini, choisissez la commande Supprimer pinceau dans le menu du panneau ou cliquez sur le bouton Supprimer pinceau .
- Pour restaurer le jeu de pinceaux prédéfinis par défaut, choisissez la commande Réinit. taille de pinceau dans le menu du panneau Taille de pinceau. Pour conserver les pinceaux personnalisés que vous avez créés, cliquez sur la commande Accoler lorsque la boîte de dialogue vous invite à remplacer les pinceaux actuels par les pinceaux par défaut.

Remarque : *les pinceaux prédéfinis sont enregistrés dans le fichier de préférences de sorte qu'ils perdurent entre les projets.*

Propriétés des pinceaux

Appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) et faites glisser le pinceau dans le panneau Calque pour ajuster le diamètre. Relâchez la touche et continuez à faire glisser le pinceau pour ajuster la dureté.

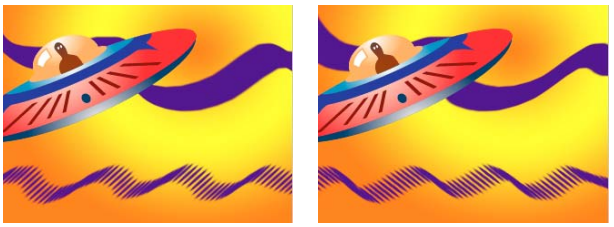
Diamètre Définit la taille du pinceau.



Tracés de diamètre faible (gauche) et élevé (droite)

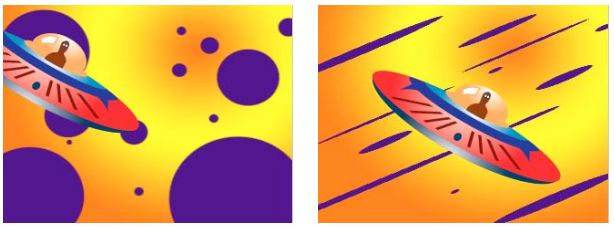
Angle Orientation des pinceaux elliptiques par rapport à l'axe horizontal.

Remarque : *les angles des pinceaux peuvent être exprimés tant en valeurs positives que négatives. Par exemple, un pinceau à 45 degrés équivaut à un angle de -135 degrés.*



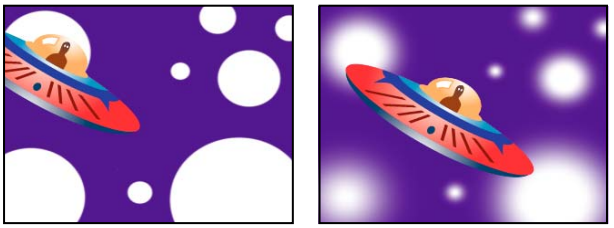
Les pinceaux angulaires produisent un effet ciselé : tracé à 45 degrés (gauche) et à -45 degrés (droite).

Arrondi Rapport entre l'axe court et l'axe long du pinceau. Une valeur de 100 % crée un pinceau circulaire, une valeur de 0 % crée un pinceau linéaire et les valeurs intermédiaires créent des pinceaux elliptiques.



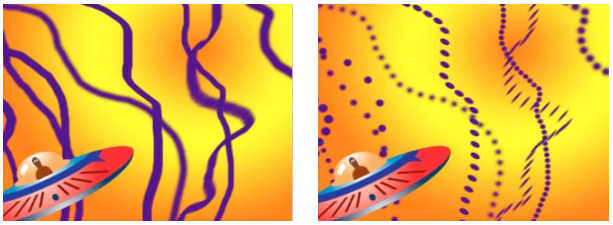
Tracés avec un arrondi de 100 % (gauche) et avec différents pourcentages (droite)

Dureté Définit la transition du tracé d'une opacité de 100 % au centre à une transparence de 100 % sur les bords. Même avec des paramètres de dureté élevés, seul le centre est totalement opaque.



Paramètres de dureté à 100 % (gauche) et à 0 % (droite)

Espacement Distance entre les empreintes du pinceau sur un tracé, exprimée en pourcentage du diamètre du pinceau. Lorsque cette option est désélectionnée, la vitesse à laquelle vous faites glisser la souris pour créer le tracé détermine l'espacement.



Espacement réduit pour des tracés continus (gauche) ; espacement élevé pour des tracés discontinus (droite)

Options de stylet Ces paramètres déterminent la façon dont les empreintes de pinceau sont contrôlées par les fonctions d'une tablette graphique sensible à la pression, telle qu'une tablette Wacom. Pour chaque pinceau, vous pouvez choisir les valeurs Pression de la plume, Inclinaison de la plume ou Molette de stylet pour les propriétés Taille, Angle, Arrondi, Opacité et Flux pour indiquer les fonctions de la tablette que vous souhaitez utiliser pour contrôler les empreintes de pinceau. Par exemple, vous pouvez modifier l'épaisseur des empreintes de pinceau en définissant la propriété Taille sur Pression de la plume et en exerçant une pression supérieure pour certaines parties du tracé. Si la propriété Taille est définie sur Désactivé, le paramètre Taille min. détermine la taille de l'empreinte la plus fine.

Peinture à l'aide de l'outil Pinceau

Utilisez l'outil Pinceau pour peindre sur un calque dans le panneau Calque avec la couleur de premier plan active.

Important : *pour définir les paramètres d'un tracé de peinture avant de l'appliquer, utilisez les panneaux Peinture et Taille de pinceau. Pour modifier et animer les propriétés d'un tracé après l'avoir appliqué, utilisez les propriétés de ce tracé dans le panneau Montage.*

Voir aussi

« Paramètres communs aux outils de peinture dans le panneau Peinture » à la page 295

« Sélection d'une couleur ou modification d'un dégradé » à la page 233

« Référence des modes de fusion » à la page 165

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Pour sélectionner la couleur de l'outil Pinceau

Utilisez l'une des méthodes suivantes (avec l'outil Pinceau activé) :

- Pour sélectionner une couleur de premier plan à l'aide du sélecteur de couleurs, cliquez sur le bouton Définir la couleur de premier plan dans le panneau Peinture.

- Pour sélectionner une couleur de premier plan où que vous soyez dans l'écran à l'aide de la pipette , sélectionnez cette dernière dans le panneau Peinture, puis cliquez pour prélever la couleur située sous le pointeur. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pour échantillonner la couleur moyenne d'un carré de trois pixels de côté.

Remarque : *vous pouvez activer rapidement la pipette afin de l'utiliser dans le panneau Calque. Pour cela, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) lorsque le pointeur se trouve dans le panneau Couche.*

- Pour permuter les couleurs de premier plan et d'arrière-plan, appuyez sur la touche X ou cliquez sur le bouton Changer les couleurs de premier plan et d'arrière-plan .
- Pour rétablir le noir et blanc comme couleur de premier plan et d'arrière-plan, appuyez sur la touche D.

Remarque : *pour modifier ou animer la couleur d'un tracé après l'avoir peint, utilisez la propriété Couleur dans le groupe Options de tracé du panneau Montage.*

Pour peindre à l'aide de l'outil Pinceau

1 Sélectionnez l'outil Pinceau .

2 Choisissez les paramètres et un pinceau dans le panneau Peinture et le panneau Taille de pinceau.

3 Dans le panneau Calque, faites glisser la souris avec l'outil Pinceau pour dessiner sur le calque.

Chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris, vous interrompez le tracé. Lorsque vous refaites glisser la souris, vous créez un nouveau tracé. Pour reprendre le tracé précédent, faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Pour peindre sur des images individuelles à l'aide de l'outil Pinceau

Vous pouvez peindre sur des images individuelles dans une série d'images en vue de créer une animation ou de cacher des détails indésirables dans votre métrage. La *rotoscopie* est une technique spéciale qui consiste à peindre ou à dessiner sur des images individuelles dans lesquelles un élément est tracé.

Si vous prévoyez d'entrelacer votre sortie, doublez la cadence d'images de la composition avant de peindre sur des images individuelles (voir la section « Modification de la cadence des images » à la page 62).

1 Sélectionnez l'outil Pinceau.

2 Dans le menu Durée du panneau Peinture, choisissez la commande Personnalisée et spécifiez la durée en images. Pour peindre sur chaque image, attribuez au paramètre Durée la valeur 1. Définissez éventuellement les autres options des panneaux Peinture et Taille de pinceau.

3 Dans le panneau Calque, faites glisser la souris avec l'outil Pinceau pour dessiner sur le calque.

Chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris, vous interrompez le tracé. Lorsque vous refaites glisser la souris, vous créez un nouveau tracé. Pour reprendre le tracé précédent, faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

4 Appuyez sur la touche 2 du clavier principal pour augmenter le nombre d'images spécifié par le paramètre de durée Personnalisée, puis répétez l'étape précédente.

Remarque : *pour diminuer le nombre d'images dans le paramètre Personnalisée, appuyez sur la touche 1 du clavier principal.*

Si vous utilisez une tablette graphique, associez les raccourcis clavier aux boutons de votre plume pour être plus efficace. Pour plus de détails sur l'utilisation de votre tablette, reportez-vous à la documentation correspondante.

Utilisation de l'outil Dupliquer

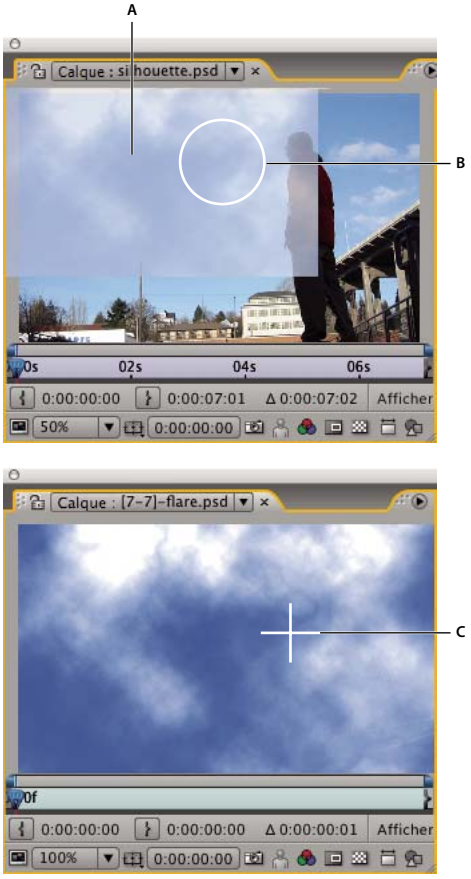
L'outil Dupliquer permet de copier des valeurs de pixels correspondant à un emplacement et à un instant donnés et de les appliquer à un autre emplacement et à un autre instant. Par exemple, vous pouvez utiliser cet outil pour éliminer des câbles électriques en copiant un coin de ciel dégagé. Vous pouvez également créer un troupeau de vaches à partir d'une seule vache du métrage source et décaler les copies dans le temps.

Cet outil prélève les pixels d'un calque *source* et applique les valeurs correspondantes à un calque *cible*. Il peut s'agir du même calque que le calque source ou d'un autre calque dans la même composition. Si le calque source et le calque cible sont les mêmes, l'outil Dupliquer prélève les tracés de peinture et les effets dans le calque source, en plus de l'image source du calque.

A l'instar de tous les autres outils de peinture, l'outil Dupliquer s'utilise dans le panneau Calque.

Si le calque source et le calque cible sont des calques différents, ouvrez chacun d'eux dans un visualiseur différent. Appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + N (Windows) ou Commande + Option + Maj + N (Mac OS) pour scinder le visualiseur actif et le verrouiller.

Vous pouvez déterminer l'effet qui sera appliqué à un tracé avant de le créer en utilisant l'incrustation de la source de duplication, image semi-transparente du calque source.



Affichage de l'incrustation de la source de duplication lors de la duplication sur deux calques différents
***A.** Incrustation de la source de duplication **B.** Point de tracé actuel **C.** Point d'échantillonnage actuel*

***Important :** pour définir les paramètres d'un tracé de peinture avant de l'appliquer, utilisez les panneaux Peinture et Taille de pinceau. Pour modifier et animer les propriétés d'un tracé après l'avoir appliqué, utilisez les propriétés de ce tracé dans le panneau Montage.*

Sélectionnez l'option Aligné dans le panneau Peinture pour que la position du point d'échantillonnage (Position de la duplication) change pour les tracés suivants en fonction du mouvement de l'outil Dupliquer dans le panneau Calque cible. En d'autres termes, lorsque l'option Aligné est sélectionnée, vous pouvez utiliser plusieurs tracés pour peindre sur une copie des pixels prélevés. En revanche, si vous désélectionnez l'option Aligné, le point d'échantillonnage reste le même d'un tracé à un autre, ce qui signifie que vous commencez à peindre sur des pixels à partir du point d'échantillonnage d'origine chaque fois que vous créez un nouveau tracé dupliqué en refaisant glisser la souris.

Par exemple, sélectionnez l'option Aligné pour copier une vache entière en utilisant plusieurs tracés dupliqués (cette opération serait difficile à réaliser en un seul tracé continu) et désélectionnez cette même option pour copier une fleur à plusieurs endroits dans le calque cible pour créer un champ de fleurs, en utilisant un tracé dupliqué par copie.

Sélectionnez l'option Verrou. tps source pour dupliquer une seule image source (à l'instant de la composition Temps source) ; désélectionnez cette même option pour dupliquer les images suivantes avec un décalage temporel (Décal. tps source) entre l'image source et l'image cible. Le repère temporel de la source de duplication revient automatiquement au

point d'échantillonnage de départ si le point d'échantillonnage actuel dépasse la durée du calque source. Cela peut s'avérer particulièrement utile lors de la retouche d'un grand nombre d'images dans le calque cible avec peu de bonnes images dans le calque source.

1 Ouvrez une composition qui comprend le calque source et le calque cible.

2 Ouvrez le calque source dans un panneau Calque et déplacez le repère d'instant courant sur l'image où doit débuter l'échantillonnage.

Remarque : *vous pouvez manipuler manuellement le repère temporel et les coordonnées correspondant au point de départ de l'échantillonnage en modifiant la valeur des paramètres Décalage, Décal. tps source, Pos. de la source ou Temps source dans le panneau Peinture. Vous pouvez les remettre à zéro à l'aide du bouton Réinitialiser* .

3 Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez avec l'outil Dupliquer sur le calque source dans le panneau Calque pour définir le point d'échantillonnage.

4 Ouvrez le calque cible dans un panneau Calque et déplacez le repère d'instant courant sur l'image où doit débuter le tracé dupliqué.

5 Faites glisser la souris dans le calque cible pour appliquer les valeurs de pixels dupliqués à partir du calque source. Pour vous aider à déterminer ce que l'outil Dupliquer échantillonne à mesure que vous appliquez des tracés dupliqués, un réticule identifie le point échantillonné.

Chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris, vous interrompez le tracé. Lorsque vous refaites glisser la souris, vous créez un nouveau tracé. Pour reprendre le tracé précédent, faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Cliquez sur le bouton Mode Ecart en regard de l'option Incrus. source dup. du panneau Peinture ou modifiez l'opacité de l'incrustation pour vous aider à mieux aligner les éléments et visualiser le résultat de vos tracés dupliqués. Pour afficher temporairement l'incrustation de la source de duplication, appuyez sur les touches Alt + Maj (Windows) ou Option + Maj (Mac OS). Faites glisser la souris tout en maintenant les touches Alt + Maj (Windows) ou Option + Maj (Mac OS) enfoncées pour modifier la position du calque source.

Chaque tracé dupliqué comprend des propriétés dans le panneau Montage qui sont uniques à l'outil Dupliquer et qui correspondent aux paramètres définis dans le panneau Peinture préalablement à la création du tracé dupliqué :

Source de la duplication Calque échantillonné.

Position de la duplication Emplacement x, y du point d'échantillonnage dans le calque source.

Temps de duplication Instant de la composition où le calque source est échantillonné. Cette propriété s'affiche uniquement lorsque l'option Verrou. tps source est sélectionnée.

Décalage du temps de duplication Décalage temporel entre l'image échantillonnée et l'image cible. Cette propriété s'affiche uniquement lorsque l'option Verrou. tps source n'est pas sélectionnée.

Une fois que les tracés dupliqués ont été créés, leurs propriétés figurant dans le panneau Montage peuvent être modifiées et animées. Par exemple, vous pouvez dupliquer un oiseau traversant l'écran en le dupliquant dans une image, en suivant son déplacement, puis en liant la propriété Position de la duplication à la propriété Point d'attache du module de suivi au moyen d'une expression.

Voir aussi

« Paramètres communs aux outils de peinture dans le panneau Peinture » à la page 295

« Utilisation des visualiseurs » à la page 19

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Utilisation de paramètres prédéfinis de duplication

Les paramètres prédéfinis de duplication permettent d'enregistrer et de réutiliser les paramètres d'une source de duplication, à savoir : Calque source, Aligné, Verrou. tps source, Décal. tps source, Décalage et Pos. de la source. Ces paramètres sont enregistrés dans le fichier de préférences et peuvent être réutilisés dans d'autres projets. Pour utiliser des paramètres prédéfinis de duplication, vous devez commencer par sélectionner l'outil Dupliquer.

- Pour sélectionner un paramètre prédéfini de duplication, appuyez sur la touche 3, 4, 5, 6 ou 7 du clavier principal ou cliquez sur un bouton Paramètre prédéfini de duplication  dans le panneau Taille de pinceau.
- Pour modifier un paramètre prédéfini de duplication, sélectionnez-le et ajustez les paramètres Options de duplication selon vos préférences.
- Pour copier les paramètres d'un jeu de paramètres prédéfinis de duplication vers un autre, sélectionnez le jeu à copier, puis maintenez la touche Alt (Windows) ou la touche Option (Mac OS) enfoncée pendant que vous cliquez sur le bouton Paramètre prédéfini de duplication correspondant au jeu de paramètres prédéfinis de duplication dans lequel vous souhaitez coller les paramètres.

Utilisation de l'outil Gomme

Si vous utilisez l'outil Gomme en mode Source et peinture des calques ou Peinture seulement, il crée des tracés Gomme qui peuvent être modifiés et animés. En revanche, si vous utilisez cet outil en mode Dernier tracé seulement, il affecte uniquement le dernier tracé de peinture dessiné et ne crée pas de tracé Gomme.

Pour utiliser temporairement l'outil Gomme en mode Dernier tracé seulement, faites glisser la souris en maintenant les touches Ctrl + Maj (Windows) ou Commande + Maj (Mac OS) enfoncées.

1. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Gomme.
2. Choisissez des paramètres dans le panneau Peinture.
3. Dans le panneau Taille de pinceau, sélectionnez un pinceau et définissez les options correspondantes.
4. Faites glisser l'outil sur la zone à effacer dans le panneau Calque.

Chaque fois que vous relâchez le bouton de la souris, vous interrompez le tracé. Lorsque vous refaites glisser la souris, vous créez un nouveau tracé. Pour reprendre le tracé précédent, faites glisser la souris tout en maintenant la touche Maj enfoncée.

Remarque : *si vous utilisez une tablette graphique, le fait d'appuyer sur la partie gomme du stylet sur la tablette a pour effet d'activer temporairement l'outil Gomme.*

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Animation de tracés de peinture

Vous pouvez animer un tracé de peinture en définissant des images clés ou des expressions pour ses propriétés. After Effects anime les propriétés d'un tracé de peinture (y compris sa propriété Tracé) en interpolant des valeurs pour toutes les images entre les images clés.

En modifiant et en animant les propriétés Début et Fin d'un tracé de peinture, vous pouvez contrôler l'affichage d'un tracé à un instant T. Par exemple, en animant automatiquement la propriété Fin de 0 % à 100 % avec le paramètre Animer peinture, vous pouvez faire apparaître un tracé de peinture pendant un certain laps de temps.

Comme pour toutes les propriétés, vous pouvez lier les propriétés d'un tracé de peinture à d'autres propriétés au moyen d'expressions. Ainsi, vous pouvez faire en sorte qu'un tracé de peinture suive un élément mobile dans votre métrage en effectuant le suivi de l'élément mobile et en liant la propriété Position du tracé à la propriété Point d'attache du module de suivi.

Voir aussi

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

Pour animer un tracé de peinture en traçant avec l'option Animer peinture

Si vous choisissez l'option Animer peinture dans le menu Durée du panneau Peinture, la propriété Fin est automatiquement animée en fonction du mouvement que vous avez effectué pour dessiner le tracé.

Remarque : *After Effects comprend également un effet Tracé dynamique (voir la section « Effet Tracé dynamique » à la page 421).*

1 Sélectionnez un outil de peinture dans le panneau Outils.

2 Dans le menu Durée du panneau Peinture, cliquez sur Animer peinture.

3 Faites glisser la souris dans le panneau Calque pour appliquer un tracé de peinture sur le calque.

Pendant que vous dessinez, vos mouvements sont enregistrés en temps réel et déterminent la vitesse à laquelle le tracé obtenu est dessiné à l'écran pour la sortie. L'enregistrement démarre dès lors que vous cliquez sur le calque dans le panneau Calque. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'instant courant correspond à l'instant où vous avez commencé à dessiner, si bien que vous pouvez enregistrer davantage de tracés de peinture pour une lecture animée commençant au même instant.

Animation d'un tracé de peinture

1 Sélectionnez un outil de peinture dans le panneau Outils.

2 Dans le menu Durée du panneau Peinture, sélectionnez l'option Image simple, Constante ou Personnalisée.

3 Dans le panneau Calque, faites glisser la souris pour créer un tracé de peinture.

4 A l'aide de l'outil Sélection, sélectionnez le tracé.

Pour activer momentanément l'outil Sélection, appuyez sur la touche V tout en la maintenant enfoncée.

5 Appuyez sur SS pour afficher le tracé de peinture sélectionné dans le panneau Montage.

6 Cliquez sur le triangle en regard du nom du tracé pour développer sa liste de propriétés.

7 Cliquez sur le chronomètre en face de la propriété Tracé pour créer une image clé du tracé initial.

8 Faites glisser le repère d'instant courant sur un autre instant.

9 Avec le tracé toujours sélectionné, faites glisser la souris dans le panneau Calque à l'aide d'un outil de peinture pour créer un tracé de peinture. Une seconde image clé de tracé apparaît dans le panneau Montage.

Le fait de créer un tracé alors qu'un autre tracé est sélectionné a pour effet de remplacer ce dernier. Cette technique est parfois appelée *ciblage de tracé*.

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de l'interpolation du tracé, pensez à créer le tracé sous forme de masque en utilisant l'interpolation de masque avancée pour définir avec précision l'interpolation, puis en copiant les images clés de propriété du tracé du masque dans la propriété du tracé de peinture (voir la section « Utilisation de l'interpolation de masque avancée » à la page 259).



After Effects interpole un tracé (centre) entre deux formes distinctes créées avec le même pinceau (gauche et droite).

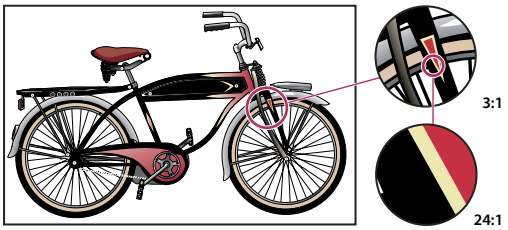
Présentation des calques de forme

A propos des images vectorielles et des images pixellisées

Les images vectorielles sont composées de lignes et de courbes définies par des objets mathématiques appelés *vecteurs*, qui décrivent une image suivant ses caractéristiques géométriques. Les tracés de masque, les formes des calques de forme, ainsi que le texte des calques de texte sont des exemples d'images vectorielles contenues dans After Effects.

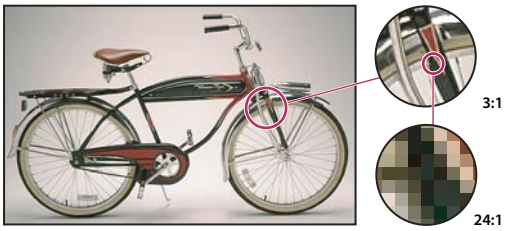
Les images pixellisées (parfois appelées *images bitmap*) utilisent une grille rectangulaire de couleurs (pixels) pour représenter les images. Chaque pixel possède un emplacement et une valeur de couleur spécifiques. Les métrages vidéo, les séquences d'image transférées depuis un film, et bien d'autres types d'images importés dans After Effects sont des images pixellisées.

Les images vectorielles permettent de conserver des contours nets sans perte de détail en cas de redimensionnement, car elles sont indépendantes de toute résolution. Elles sont particulièrement adaptées aux éléments visuels, comme les logos, qui seront utilisés en diverses tailles.



Exemple d'image vectorielle dans différentes échelles d'affichage

Chaque image pixellisée est composée d'un nombre fixe de pixels, ce qui la rend indépendante de toute résolution. Les images pixellisées peuvent perdre des détails et apparaître *crénelées* si elles sont agrandies.



Exemple d'image pixellisée dans différentes échelles d'affichage

Certaines images sont créées sous la forme d'images vectorielles dans d'autres applications, puis converties en pixels (*pixellisées*) une fois importées dans After Effects. Si un calque est continuellement pixellisé, After Effects reconvertit les images vectorielles en pixels lorsque le calque est redimensionné, en conservant des contours nets. Les images vectorielles provenant des fichiers Flash SWF, PDF, EPS et Illustrator peuvent être pixellisées de façon continue.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'utilisation des outils de dessin et de peinture, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0223_fr.

Voir aussi

« Pixellisation en continu d'un calque contenant des images vectorielles » à la page 153

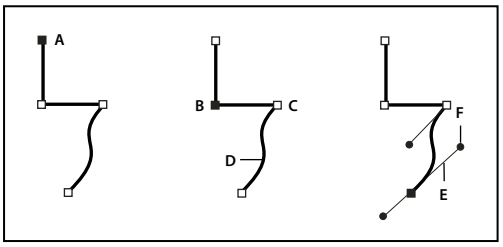
A propos des tracés

Plusieurs fonctions d'After Effects, notamment les masques et les formes, reposent sur le concept de *tracé*. Un tracé est constitué de *segments* et de *sommets*. Les segments sont des lignes ou des courbes reliant des sommets. Les sommets délimitent le début et la fin d'un segment. Dans certaines applications, on parle de *point d'ancrage* et de *point de tracé* pour désigner un sommet.

Modifiez la forme d'un tracé en déplaçant ses sommets, les *poignées de direction* à l'extrémité des *lignes de direction* (ou *tangentes*) de chaque sommet, ou le segment de tracé lui-même.

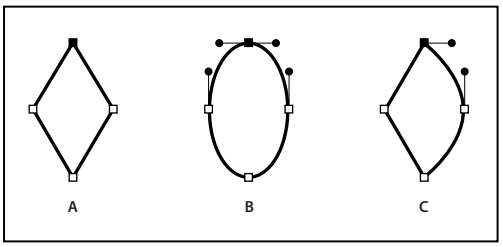
Vous pouvez dessiner des tracés de formes géométriques courantes (polygones, ellipses et étoiles) avec les outils de forme ou vous pouvez utiliser l'outil Plume pour dessiner un tracé arbitraire. Les tracés dessinés à l'aide de l'outil Plume sont des tracés de Bézier ou de RotoBézier manuels. La principale différence entre les tracés de RotoBézier et de Bézier manuels est telle que les lignes directrices sont calculées automatiquement pour les tracés de RotoBézier, ce qui simplifie et accélère leur dessin.

Lorsqu'un tracé s'éloigne d'un sommet, l'angle et la longueur de la ligne directrice d'éloignement de ce sommet déterminent la forme du tracé. Lorsque le tracé se rapproche du sommet suivant, il est moins influencé par la ligne directrice du sommet précédent, mais l'est plus par la ligne directrice d'approche du sommet suivant.



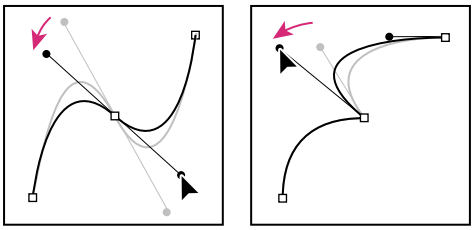
Composants d'un tracé
***A.** Sommets sélectionnés **B.** Sommets sélectionnés **C.** Sommet désélectionné **D.** Segment de tracé incurvé **E.** Ligne de direction (tangente) **F.** Poignée de direction*

Les tracés peuvent comporter deux types de sommets : les points d'angle et les points d'inflexion. Au niveau d'un *point d'inflexion*, les segments du tracé sont reliés par une courbe lisse : les lignes directrices d'approche et d'éloignement sont situées sur la même ligne. Au niveau d'un *point d'angle*, un tracé change abruptement de direction : les lignes directrices d'approche et d'éloignement sont situées sur des lignes différentes. Lorsque vous dessinez un tracé, vous pouvez mélanger à votre guise les sommets et les points d'inflexion. Vous pouvez toujours transformer un point d'angle en point d'inflexion, et inversement.



Points d'un tracé
***A.** Quatre sommets **B.** Quatre points d'inflexion **C.** Combinaison de sommets et de points d'inflexion*

Lorsque vous déplacez une ligne directrice d'un point d'inflexion, les courbes des deux côtés du point s'ajustent simultanément. En revanche, lorsque vous placez une ligne directrice sur un point d'angle, seule la courbe située du même côté du point que la ligne directrice est ajustée.



Réglage des lignes directrices d'un point d'inflexion (gauche) et d'un point d'angle (droite)

Un tracé peut être ouvert ou fermé. Un tracé ouvert a un point de début différent de son point de fin. Par exemple, une ligne droite est un tracé ouvert. Un tracé fermé est continu et n'a ni début ni fin. Par exemple, un cercle est un tracé fermé.

Pour les tracés de forme, vous pouvez utiliser l'opération Fusionner les tracés (similaire aux effets Pathfinder d'Adobe Illustrator) pour combiner plusieurs tracés en un seul (voir la section « Options de fusion des tracés » à la page 322).

Un tracé n'a pas d'aspect visuel à la sortie rendue. Il s'agit essentiellement d'un ensemble d'informations relatives au placement ou à la modification d'autres éléments visuels. Pour rendre un tracé visible, appliquez-lui un trait. Dans le cas d'un tracé de masque, vous pouvez appliquer l'effet Trait. Par défaut, un tracé de calque de forme est créé avec un groupe (attribut) de propriétés de trait après le groupe de propriétés de tracé dans le panneau Montage.

Une couleur ou un dégradé appliqué à la zone contenue dans les limites d'un tracé est appelé *remplissage*.

Lorsque vous utilisez les outils de forme (Rectangle, Rectangle arrondi, Ellipse, Polygone ou Etoile) pour dessiner un tracé de forme sur un calque de forme, vous pouvez créer deux types de tracés : un tracé paramétrique ou une courbe de Bézier (voir la section « A propos des formes et des calques de forme » à la page 305).

Vous pouvez lier des tracés de masque, de traits de peinture et de courbes de Bézier à l'aide d'expressions. Vous pouvez également réaliser des copies et des collages de tracés de masque, de traits de peinture, de courbes de Bézier, de trajectoires et de tracés entre les applications Adobe Illustrator, Photoshop et Fireworks (voir la section « Création de formes et de masques » à la page 308).

Voir aussi

« Création de formes et de masques » à la page 308

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

A propos des formes et des calques de forme

Les calques de forme contiennent des images vectorielles appelées *formes*. Par défaut, une forme est constituée d'un tracé, d'un contour et d'un fond.

Pour créer un calque de forme, utilisez le panneau Composition et les outils de forme ou l'outil Plume.

Il existe deux types de tracés de forme : les tracés *paramétriques* et les courbes de *Bézier*. Les tracés paramétriques sont définis de façon numérique par des propriétés que vous pouvez modifier et animer une fois le dessin terminé, dans le panneau Montage. Les courbes de Bézier sont définies par un ensemble de sommets (points de tracés) et de segments modifiables dans le panneau Composition. Vous pouvez utiliser les courbes de Bézier de la même manière que les tracés de masque. Tous les tracés de masque sont des courbes de Bézier.

Vous pouvez modifier un tracé de forme en lui appliquant des *opérations de tracé*, telles que Tremblement des tracés et Contraction et dilatation. Pour appliquer un contour à un tracé ou remplir la zone définie par un tracé avec une couleur, utilisez les *opérations de peinture*.

Les tracés de forme, opérations de peinture et opérations de tracé destinés aux formes sont appelés *attributs de forme*. Pour ajouter des attributs de forme, utilisez le menu Ajouter du panneau Outils ou du panneau Montage. Chaque attribut de forme est représenté par un groupe de propriétés dans le panneau Montage avec les propriétés que vous pouvez animer, comme pour les autres propriétés de calque (voir la section « A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183).

Les calques de forme ne sont pas basés sur des métrages. Les calques non basés sur des métrages sont parfois appelés calques *synthétiques*. Les calques de texte sont également des calques synthétiques et sont eux aussi composés d'images vectorielles. C'est pourquoi la plupart des règles et instructions qui s'appliquent aux calques de texte s'appliquent aussi aux calques de forme. Par exemple, il est impossible d'ouvrir un calque de forme ou un calque de texte dans un panneau Calque.

Vous pouvez enregistrer vos formes préférées en tant qu'animations prédéfinies (voir la section « Enregistrement d'une animation prédéfinie » à la page 341).

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif aux calques de forme, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0224_fr.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'animation des formes, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0225_fr.

Voir aussi

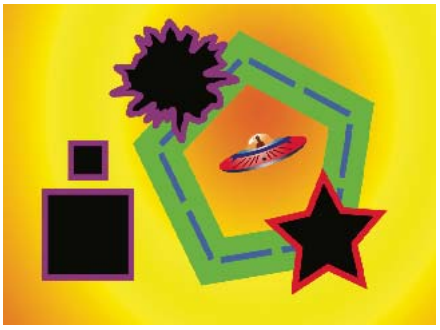
« Création et importation de masques » à la page 250

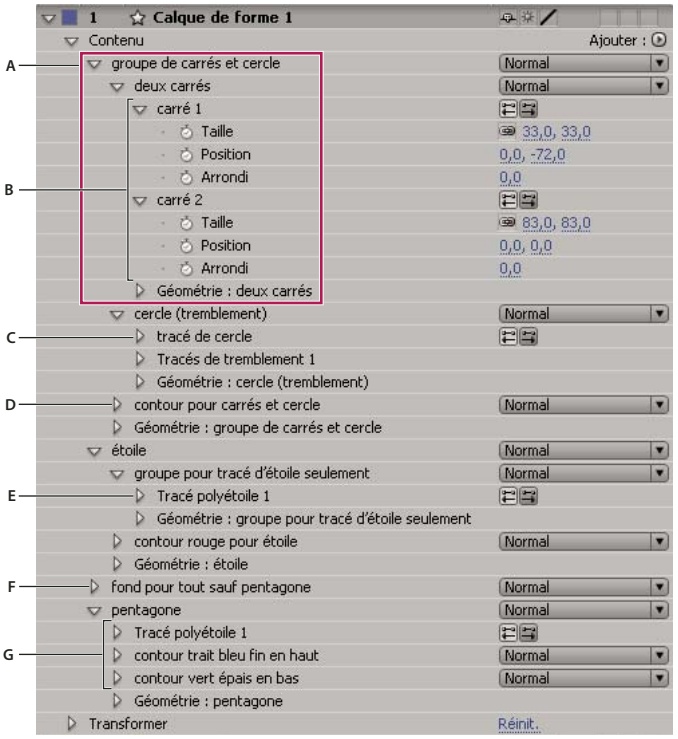
« Meilleures pratiques pour la création de texte et d'images vectorielles pour une vidéo » à la page 268

A propos des groupes et de l'ordre de rendu des formes

Bien qu'une forme soit constituée par défaut d'un seul tracé, d'un seul contour et d'un seul fond organisés en haut en bas dans le panneau Montage, la puissance et la flexibilité des calques de forme proviennent essentiellement de votre habileté à ajouter et à réorganiser les attributs de forme afin de créer des formes composées plus complexes.

Un *groupe* est un ensemble d'attributs de forme : tracés, fonds, contours, opérations de tracé et autres groupes. Chaque groupe possède son propre mode de fusion et son propre jeu de propriétés de transformation. En assemblant les formes en groupes, vous pouvez travailler simultanément sur plusieurs formes. Par exemple, vous pouvez toutes les mettre à la même échelle ou leur appliquer le même contour. En outre, vous pouvez placer des formes individuelles ou des attributs de formes individuelles dans un groupe pour isoler les transformations. Par exemple, vous pouvez mettre à l'échelle un tracé mais pas son contour en plaçant le tracé dans un groupe individuel.





***A.** Deux formes dans un groupe **B.** Deux tracés dans une forme complexe **C.** Cercle avec application de tremblements de tracé **D.** Un contour appliqué à tous les tracés qui le précèdent **E.** Tracé d'une étoile dans un groupe individuel **F.** Un fond appliqué à tous les tracés qui le précèdent **G.** Un tracé muni de deux contours*

Lorsque vous ajoutez un attribut de forme à l'aide du menu Ajouter du panneau Outils ou du panneau Montage, il est ajouté au groupe sélectionné. Vous pouvez déplacer les groupes et les attributs afin de les réorganiser dans le panneau Montage. En réorganisant et en associant les formes et les attributs de forme, vous pouvez influencer leur ordre de rendu par rapport aux autres formes et attributs de forme.

Ordre de rendu des formes situées sur un calque de forme

Les règles de rendu d'un calque de forme sont similaires à celles du rendu d'une composition contenant des compositions imbriquées :

- Dans un groupe, la forme au bas de l'ordre d'empilement du panneau Montage est rendue en premier.
- Toutes les opérations de tracé d'un groupe sont réalisées avant les opérations de peinture. Ceci signifie, par exemple, que le contour suit les distorsions du tracé appliquées par l'opération Tremblement des tracés. Dans un groupe, les opérations de tracé sont effectuées de haut en bas (voir la section « Modification des tracés de forme par des opérations de tracé » à la page 322).
- Les opérations de peinture d'un groupe sont effectuées de bas en haut dans l'ordre d'empilement du panneau Montage. Ceci signifie, par exemple, qu'un contour est rendu au-dessus (devant) d'un contour qui apparaît après lui dans le panneau Montage. Pour remplacer ce comportement par défaut pour un fond ou un contour spécifique, choisissez Au-dessus du précédent dans le même groupe comme propriété composite du fond ou du contour dans le panneau Montage (voir la section « Utilisation de contours et de fonds dans les formes » à la page 318).

Les opérations de tracé et de peinture s'appliquent à tous les tracés du même groupe situés au-dessus.

Propriétés de transformation des groupes de formes et des tracés de forme

Chaque groupe possède son propre groupe de propriétés Transformer. Ce groupe de propriétés Transformer est représenté dans le panneau Montage par un groupe de propriétés appelé Transformer : *[nom du groupe]* et dans le panneau Composition par une zone en pointillé munie de poignées. Vous pouvez placer un tracé dans un groupe individuel et transformer uniquement ce tracé à l'aide de son nouveau groupe de propriétés Transformer.

L'ajout d'un groupe de propriétés Transformer supplémentaire pour un tracé unique peut être utile, par exemple, pour créer un mouvement complexe, tel qu'une rotation autour d'un point d'ancrage subissant également un mouvement de révolution le long d'une orbite. Les transformations appliquées à un groupe influencent toutes les formes de ce groupe ; le comportement est identique à celui du calque parent (voir la section « Utilisation des calques parents et enfants » à la page 160).

Chaque tracé de forme est également doté de propriétés intrinsèques qui influencent la position et la forme du tracé. Pour les tracés de forme paramétrique, ces propriétés (comme la position et la taille) sont des paramètres visibles dans le panneau Montage. Pour les courbes de Bézier, ces propriétés sont définies pour chaque sommet, mais sont contenues dans la propriété Tracé. Lorsque vous modifiez une courbe de Bézier au moyen d'un cadre de sélection à transformation libre, vous modifiez ces propriétés intrinsèques pour les sommets qui constituent le tracé.

Association et dissociation de formes et d'attributs de forme

Vous pouvez associer les formes ou les attributs de forme présents au même niveau de regroupement dans un calque de forme.

Voir aussi

« A propos des groupes et de l'ordre de rendu des formes » à la page 306

Association de formes ou d'attributs de forme

❖ Sélectionnez un(e) ou plusieurs formes ou attributs, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Calque > Associer les formes.
- Appuyez sur Ctrl + G (Windows) ou sur Commande + G (Mac OS).

Lorsque vous associez des formes, le point d'ancrage du groupe est placé au centre du cadre de sélection du groupe.

Dissociation de formes ou d'attributs de forme

❖ Sélectionnez un seul groupe, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Choisissez Calque > Dissocier les formes.
- Appuyez sur les touches Ctrl + Maj + G (Windows) ou Commande + Maj + G (Mac OS).

Création de formes et de masques

Création de formes et de calques de forme

Pour créer un calque de forme, utilisez le panneau Composition et un outil de forme ou l'outil Plume. Vous pouvez ensuite ajouter des attributs de forme aux formes existantes ou créer de nouvelles formes dans ce calque. Par défaut, si vous dessinez dans le panneau Composition alors qu'un calque de forme est sélectionné, vous créez une nouvelle forme dans ce calque, placée au-dessus des formes ou du groupe de formes sélectionné(es). Si vous dessinez dans le panneau Composition à l'aide d'un outil de forme ou de l'outil Plume alors qu'un calque d'image autre qu'un calque de forme est sélectionné, vous créez un masque.

Appuyez sur la touche F2 pour désélectionner tous les calques avant de dessiner dans le panneau Composition pour créer un nouveau calque de forme.

Une nouvelle forme possède un fond et un contour correspondant aux paramètres Fond et Contour du panneau Outils sélectionnés au moment du dessin de la forme. Vous pouvez utiliser les mêmes options du panneau Outils pour modifier ces attributs pour une forme sélectionnée une fois qu'elle a été dessinée.

Remarque : *pour dessiner un masque sur un calque de forme, cliquez sur le bouton L'outil crée des masques de calque du panneau Outils avec un outil de forme ou l'outil Plume actif. Pour plus de détails sur la création de masques, reportez-vous à la section « Création et importation de masques » à la page 250.*

Pour créer un nouveau calque de forme vide, choisissez Calque > Nouveau > Calque de forme.

Création d'une forme ou d'un masque par glissement à l'aide des outils de forme

Les outils de forme sont les suivants : Rectangle, Rectangle arrondi, Ellipse, Polygone et les outils Etoile.

Pour activer les outils de forme et les passer en revue, appuyez sur la touche Q.

Un polygone est une étoile démunie de la propriété Rayon interne ou Arrondi interne, c'est pourquoi le nom de la forme créée pour un polygone ou une étoile est identique : *polyétoile*.

Vous pouvez créer un masque en faisant glisser un outil de forme sur un calque sélectionné dans le panneau Composition ou Calque. Vous pouvez créer une forme en faisant glisser un outil de forme sur un calque de forme sélectionné dans le panneau Composition. Si vous faites glisser un outil de forme dans le panneau Composition et qu'aucun calque n'est sélectionné, vous créez une forme sur un nouveau calque de forme.

Remarque : *pour dessiner un masque sur un calque de forme, cliquez sur le bouton L'outil crée des masques de calque du panneau Outils avec un outil de forme actif.*

Lorsque vous créez une forme en faisant glisser un outil de forme dans le panneau Composition, vous créez un tracé paramétrique. Si vous préférez créer une courbe de Bézier, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) avant de cliquer pour commencer le dessin. Vous pouvez relâcher la touche avant la fin de l'opération de glissement. Tous les tracés de masque sont des courbes de Bézier.

L'opération de *glissement* débute lorsque vous cliquez dans le panneau Composition ou Calque pour commencer le dessin et se termine lorsque vous relâchez le bouton de la souris. En appuyant sur les touches de modification à différents moments au cours d'une opération de glissement, vous obtenez des résultats différents :

- Pour repositionner une forme ou un masque pendant que vous dessinez, maintenez la barre d'espacement enfoncée ou appuyez sur le bouton central de la souris tout en la faisant glisser.
- Pour mettre à l'échelle un cercle, une ellipse, un carré, un carré arrondi, un rectangle ou un rectangle arrondi autour de son centre pendant que vous dessinez, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée après que vous avez commencé à faire glisser la souris. Maintenez la touche enfoncée tant que vous n'avez pas relâché le bouton de la souris pour terminer le dessin.
- Pour annuler le dessin, appuyez sur Echap.

Remarque : *chaque outil de forme conserve les paramètres de l'opération de dessin la plus récente réalisée avec cet outil. Par exemple, si vous dessinez une étoile et que vous définissez le nombre de points sur 10, la prochaine étoile que vous dessinerez aura elle aussi 10 points. Pour réinitialiser les paramètres d'un outil et créer une forme avec les paramètres par défaut, cliquez deux fois sur l'outil souhaité dans le panneau Outils (voir la section « Création d'une forme ou d'un masque de la taille du calque » à la page 310).*

Voir aussi

« Création et importation de masques » à la page 250

« Raccourcis relatifs aux calques de forme » à la page 622

Dessin de rectangles, de rectangles arrondis, de carrés et de carrés arrondis

1 Sélectionnez l'outil Rectangle ou Rectangle arrondi , puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour dessiner un rectangle ou un rectangle arrondi, faites glisser la souris en diagonale.
- Pour dessiner un carré ou un carré arrondi, faites glisser la souris en diagonale tout en appuyant sur la touche Maj.

2 (Facultatif) Si vous dessinez un rectangle arrondi ou un carré arrondi, procédez comme suit avant de relâcher le bouton de la souris :

- Pour augmenter ou réduire l'arrondi, appuyez sur la touche Flèche haut ou Flèche bas, ou faites rouler la molette de la souris.
- Pour définir l'arrondi de la courbe sur la valeur minimum ou maximum, appuyez sur la touche Flèche gauche ou Flèche droite.

3 Relâchez le bouton de la souris pour terminer le dessin. Si vous dessinez un carré ou un carré arrondi, relâchez la touche Maj après avoir relâché le bouton de la souris.

Remarque : *les carrés sont créés pour être de forme carrée en fonction du format des pixels de la composition. Si le format des pixels de la composition n'est pas défini sur 1, les carrés n'apparaîtront carrés dans le panneau Composition que si le bouton Activer/désactiver la correction du format des pixels est sélectionné au bas du panneau Composition.*

Dessin d'ellipses et de cercles

1 Sélectionnez l'outil Ellipse , puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour dessiner une ellipse, faites glisser la souris en diagonale.
- Pour dessiner un cercle, faites glisser la souris en diagonale tout en appuyant sur la touche Maj.

2 Relâchez le bouton de la souris pour terminer le dessin. Si vous dessinez un cercle, relâchez la touche Maj après avoir relâché le bouton de la souris.

Remarque : *les cercles sont créés pour être de forme circulaire en fonction du format des pixels de la composition. Si le format des pixels de la composition n'est pas défini sur 1, les cercles n'apparaîtront de forme circulaire dans le panneau Composition que si le bouton Activer/désactiver la correction du format des pixels est sélectionné au bas du panneau Composition.*

Dessin de polygones et d'étoiles

1 Sélectionnez l'outil Polygone ou Etoile , puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser la souris pour mettre à l'échelle et faire pivoter le polygone ou l'étoile à mesure que vous dessinez.
- Faites glisser la souris tout en appuyant sur la touche Maj pour mettre à l'échelle le polygone ou l'étoile à mesure que vous dessinez, pour éviter tout mouvement de rotation.

2 (Facultatif) Procédez de la manière suivante avant de relâcher le bouton de la souris :

- Pour ajouter ou supprimer des points, appuyez sur la touche Flèche haut ou Flèche bas, ou faites rouler la molette de la souris.
- Pour augmenter ou réduire l'arrondi externe, appuyez sur la touche Flèche gauche ou Flèche droite.
- Pour maintenir le rayon interne d'une étoile sur une valeur constante alors que vous déplacez la souris pour augmenter le rayon externe, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).
- Pour augmenter ou réduire l'arrondi interne d'une étoile, appuyez sur la touche Pg. préc ou Pg. suiv.

3 Relâchez le bouton de la souris pour terminer le dessin. Si vous appuyez sur la touche Maj en faisant glisser la souris afin d'éviter toute rotation, veillez à relâcher la touche Maj après avoir relâché la souris.

Création d'une forme ou d'un masque de la taille du calque

1 Sélectionnez la destination du nouveau masque ou de la nouvelle forme :

- Pour créer une forme sur un calque de forme existant, sélectionnez-le.
- Pour créer une forme sur un nouveau calque de forme avec les dimensions de la composition, désélectionnez tous les calques en appuyant sur F2.
- Pour créer un masque, sélectionnez un calque dans le panneau Montage, Calque ou Composition. Pour créer un masque sur un calque de forme, vous devez également cliquer sur le bouton L'outil crée des masques de calque du panneau Outils avec un outil de forme actif.
- Pour remplacer un tracé de masque, sélectionnez le masque dans le panneau Montage, Calque ou Composition.
- Pour remplacer un tracé de forme, sélectionnez-le (et non le groupe) dans le panneau Composition ou Montage.

2 Dans le panneau Outils, cliquez deux fois sur l'outil Rectangle , Rectangle arrondi , Ellipse , Polygone ou Etoile .

Création de formes à partir de caractères de texte

La commande Créer des silhouettes extrait les silhouettes de chaque caractère, crée des formes à partir des silhouettes et les place sur un nouveau calque de forme. Vous pouvez ensuite utiliser ces formes comme toute autre forme.

Le nouveau calque de forme est créé en haut de l'ordre d'empilement des calques. Le nouveau calque contient un groupe de formes pour chaque caractère sélectionné, ainsi que des propriétés de fond et de tracé correspondant à celles du texte.

Pour les caractères constitués de tracés complexes, comme les lettres *i* et *e*, plusieurs tracés sont créés, puis combinés par l'opération Fusionner les tracés.

Les effets, masques, styles de calque, images clés et expressions des propriétés du groupe de propriétés Transformer du calque de texte sont copiés dans le nouveau calque de forme. Le bouton d'option Vidéo du calque de texte est désactivé.

Certaines familles de police, comme Webdings, incluent des caractères qui représentent des images graphiques plutôt que du texte. La conversion de texte de ces familles de police peut être un bon moyen de se familiariser avec des éléments graphiques simples dans les calques de forme.

1 Sélectionnez le texte à convertir en formes :

- Pour créer des formes pour tous les caractères d'un calque de texte, sélectionnez le calque de texte dans le panneau Montage ou Composition.
- Pour créer des formes pour des caractères particuliers, sélectionnez les caractères en question dans le panneau Composition.

2 Sélectionnez Calque > Créer des silhouettes.

Voir aussi

« A propos des calques de texte » à la page 267

Création d'une forme ou d'un masque Bézier à l'aide de l'outil Plume

Vous pouvez créer un masque de Bézier en utilisant l'outil Plume sur un calque sélectionné dans le panneau Composition ou Calque. Vous pouvez créer une forme dotée d'une tracé de Bézier en utilisant l'outil Plume sur un calque de forme sélectionné dans le panneau Composition. Si vous dessinez à l'aide de l'outil Plume dans le panneau Composition et qu'aucun calque n'est sélectionné, vous créez une forme sur un nouveau calque de forme.

La création d'un tracé de RotoBézier est similaire à la création d'un tracé de Bézier manuel. La principale différence réside dans le fait que les lignes directrices des sommets et la courbure des segments de tracé sont automatiquement calculées.

Création d'un tracé de Bézier manuel à l'aide de l'outil Plume

1 Après avoir sélectionné l'outil Plume et désélectionné l'option RotoBézier dans le panneau Outils, cliquez dans le panneau Composition là où vous souhaitez placer le premier sommet.

2 Cliquez à l'endroit où vous souhaitez placer le sommet suivant. Pour créer un segment incurvé, faites glisser la poignée de la ligne directrice pour créer la courbe requise.

Pour repositionner un sommet après avoir cliqué pour le placer mais avant d'avoir relâché le bouton de la souris, appuyez sur la barre d'espacement tout en faisant glisser la souris.

Le dernier sommet que vous ajoutez apparaît sous la forme d'un carré plein, ce qui indique qu'il est sélectionné. Les sommets précédemment ajoutés deviennent vides et désélectionnés à mesure que vous ajoutez d'autres sommets.

3 Répétez l'étape 2 jusqu'à ce que vous soyez prêt à terminer le tracé.

4 Pour compléter le tracé, utilisez l'une des méthodes suivantes :

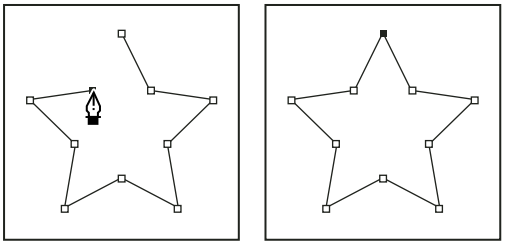
- Pour fermer le tracé, placez le pointeur au-dessus du premier sommet et lorsqu'une icône en forme de cercle fermé s'affiche à côté du pointeur , cliquez sur le sommet.

Remarque : *vous pouvez également fermer un tracé en cliquant deux fois sur le dernier sommet ou en sélectionnant Calque > Tracé de masque et de forme > Fermé.*

- Pour laisser le tracé ouvert, activez un autre outil ou appuyez sur la touche F2 pour désélectionner le tracé.

Dessin de segments droits sur un tracé de Bézier manuel à l'aide de l'outil Plume

La ligne droite est le tracé le plus simple à réaliser avec l'outil Plume. Il suffit de cliquer avec l'outil Plume pour créer deux sommets. Si vous continuez à cliquer, vous créez un tracé composé de segments rectilignes reliés par des sommets.



Pour obtenir des segments droits, cliquez sur le document à l'aide de l'outil Plume.

1 Placez l'outil Plume à l'endroit où vous voulez que le segment droit commence, puis cliquez pour placer un sommet (sans faire glisser la souris).

2 Cliquez de nouveau à l'endroit où vous voulez que se termine le segment. (Cliquez tout en appuyant sur la touche Maj pour définir l'angle situé entre les segments, au niveau du coin, sur un multiple entier de 45°.)

3 Continuez de cliquer pour définir les sommets des autres segments droits.

Dessin de segments incurvés sur un tracé de Bézier manuel à l'aide de l'outil Plume

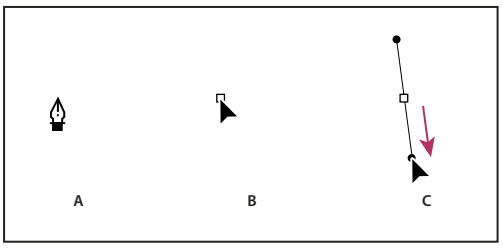
Pour créer un segment de tracé incurvé, faites glisser les lignes directrices. La longueur et la direction des lignes directrices déterminent la forme de la courbe.

Appuyez sur la touche Maj tout en faisant glisser la souris pour définir l'angle des lignes directrices sur des multiples entiers de 45°. Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) en faisant glisser la souris pour modifier la ligne directrice d'éloignement.

1 Placez l'outil Plume à l'endroit où doit commencer la courbe et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

Un sommet apparaît et le pointeur de l'outil Plume prend la forme d'une pointe de flèche.

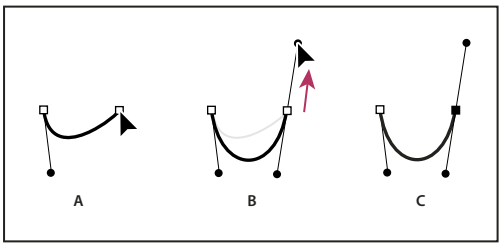
2 Faites glisser la souris pour modifier la longueur et la direction des deux lignes directrices d'un sommet, puis relâchez le bouton de la souris.



Formation du premier sommet d'un tracé incurvé
***A.** Positionnement de l'outil Plume **B.** Début du glissement (avec maintien du bouton de la souris enfoncé) **C.** Glissement pour prolonger les lignes directrices*

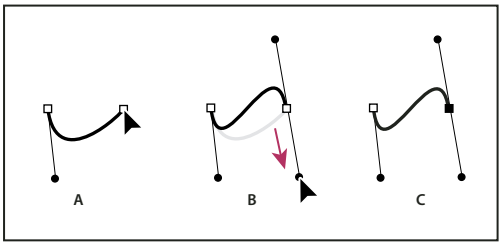
3 Placez l'outil Plume à l'endroit où la courbe doit se terminer, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour créer une courbe en forme de C, faites glisser la souris dans la direction opposée à celle de la ligne directrice précédente, puis relâchez le bouton de la souris.



Formation du deuxième sommet d'un tracé incurvé
***A.** Début du glissement **B.** Traçage à l'opposé de la ligne directrice précédente, créant ainsi une courbe en forme de C. **C.** Résultat après relâchement du bouton de la souris*

- Pour créer une courbe de forme sinusoïdale, faites glisser la souris dans la même direction que celle de la ligne précédente et relâchez le bouton de la souris.



Formation d'une courbe en S
***A.** Début du glissement **B.** Déplacement dans la même direction que celle de la ligne directrice précédente, créant ainsi une sinusoïde*
***C.** Résultat après relâchement du bouton de la souris*

4 Continuez à faire glisser l'outil Plume vers d'autres endroits pour créer une série de courbes lisses.

Conversion d'un tracé de Bézier manuel en RotoBézier et inversement

Vous pouvez convertir n'importe quel tracé de masque de Bézier manuel ou tracé de forme de Bézier manuel en tracé de RotoBézier. Si le tracé de Bézier manuel possède des poignées directrices qui ont été ajustées, cette conversion modifie la forme du tracé, car After Effects calcule automatiquement la courbure des segments de RotoBézier.

La conversion d'un tracé de RotoBézier en tracé de Bézier manuel ne modifie pas la forme du tracé.

1 Sélectionnez un masque dans le panneau Calque, Composition ou Montage, ou sélectionnez un tracé de forme dans le panneau Composition ou Montage.

2 Choisissez Calque > Tracé de masque et de forme > RotoBézier.

Modification d'un tracé de masque ou d'un tracé de forme de Bézier

Vous pouvez modifier un masque de Bézier au moyen de l'outil Sélection et des outils de plume dans le panneau Calque ou Composition. Vous pouvez modifier un tracé de forme de Bézier au moyen de l'outil Sélection et des outils de plume dans le panneau Composition.

Les outils de plume (Ajouter un sommet, Supprimer un sommet et Conversion de sommet) sont regroupés avec l'outil Plume dans le panneau Outils. Pour les faire apparaître dans le panneau Outils, cliquez de façon prolongée sur l'outil Plume dans le panneau Outils.

Dans la plupart des cas, l'outil de plume approprié devient actif lorsque vous placez le pointeur de l'outil Plume dans un contexte particulier. Par exemple, l'outil Supprimer un sommet devient actif lorsque vous placez le pointeur de l'outil Plume sur un sommet existant. De la même manière, l'outil Ajouter un sommet devient actif lorsque vous placez le pointeur de l'outil Plume sur un segment de tracé. Pour activer ces outils manuellement et les passer en revue, appuyez sur la touche G.

Lorsque vous modifiez un tracé, cliquez uniquement sur des sommets ou segments existants ; sinon, vous risquez de créer un nouveau tracé.

Pour déplacer, ajouter ou supprimer un sommet

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour déplacer un sommet, faites-le glisser à l'aide de l'outil Sélection .

Pour passer temporairement de l'outil Plume à l'outil Sélection, appuyez sur la touche V ou Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS).

- Pour ajouter un sommet à un masque, cliquez à l'aide de l'outil Ajouter un sommet sur le segment reliant deux sommets existants.
- Pour supprimer un sommet d'un masque, cliquez à l'aide de l'outil Supprimer un sommet sur le sommet.

Pour modifier un segment de tracé

❖ A l'aide de l'outil Sélection, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser un sommet.
- Faites glisser les poignées directrices issues d'un sommet arrondi adjacent.
- Faites glisser un segment incurvé.

Le glissement d'un segment incurvé sur un masque RotoBézier déplace également les sommets.

Basculement entre un sommet en point d'inflexion et un sommet en point d'angle

❖ Cliquez sur le sommet à l'aide de l'outil Conversion de sommet .

Pour activer l'outil Conversion de sommet, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que l'outil Plume est sélectionné.

Pour modifier la tension d'un masque RotoBézier

1 Si vous souhaitez ajuster la tension de plusieurs sommets simultanément, sélectionnez-les.

2 A l'aide de l'outil Conversion de sommet , faites glisser un sommet.

Pour activer l'outil Conversion de sommet, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que l'outil Plume est sélectionné.

Le pointeur d'ajustement de la tension apparaît lorsque vous faites glisser un sommet du masque RotoBézier.

Cliquez sur un sommet au lieu de le faire glisser pour le définir comme point d'angle (tension de 100 %) ; cliquez de nouveau pour le définir comme point d'inflexion (tension de 33 %). Faites glisser vers le haut ou vers la droite pour diminuer la tension de la sélection et augmenter ainsi la courbe des segments de tracé adjacents ; faites glisser vers le bas ou vers la gauche pour augmenter la tension de la sélection et réduire ainsi la courbe des segments de tracé adjacents.

Pour connaître la valeur de tension d'un sommet, consultez le panneau Info pendant que vous ajustez la tension.

Copie d'un tracé depuis Illustrator, Photoshop ou Fireworks

Vous pouvez copier un tracé depuis Illustrator, Photoshop ou Fireworks et le coller dans After Effects en tant que tracé de masque ou tracé de forme.

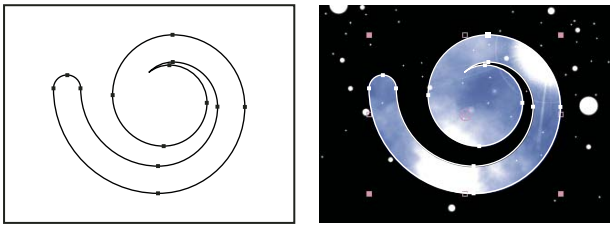
Remarque : *pour que les données copiées à partir d'Illustrator soient compatibles avec After Effects, il faut que l'option AICB de la zone Fichiers et presse-papiers de la boîte de dialogue des préférences d'Adobe Illustrator soit sélectionnée.*

1 Dans Illustrator, Photoshop ou Fireworks, sélectionnez un tracé complet, puis choisissez Edition > Copier.

2 Dans After Effects, sélectionnez le calque dans lequel vous souhaitez importer le tracé ou sélectionnez un tracé de masque ou de forme existant.

Si vous sélectionnez tout autre élément qu'une propriété Tracé dans un calque de forme, le tracé collé depuis Illustrator crée un tracé de masque sur le calque, et non un tracé de forme.

3 Choisissez Edition > Coller.



Tracé dessiné dans Adobe Illustrator (gauche) et collé dans After Effects sous forme de masque (droite)

Remarque : *vous pouvez également utiliser la copie d'un tracé Illustrator, Photoshop ou Fireworks comme trajectoire dans After Effects. Pour plus de détails, reportez-vous à la section* *« Création d'une trajectoire à partir d'un tracé de masque, de forme ou de peinture » à la page 199.*

Voir aussi

« Préparation et importation de fichiers Illustrator » à la page 90

Désignation du premier sommet pour un tracé de Bézier

Pour animer un tracé, After Effects désigne le sommet le plus haut au niveau de la première image clé comme étant le *premier sommet* et attribue un numéro à chacun des sommets suivants par ordre croissant, en partant du premier sommet. After Effects attribue ensuite les mêmes numéros aux sommets correspondants dans toutes les autres images clés. After Effects interpole le mouvement de chaque sommet depuis sa position initiale dans une image clé jusqu'à la position du sommet portant le même numéro à l'image clé suivante. A tout moment au cours d'une animation, vous pouvez désigner un autre sommet comme premier sommet. Cette action a pour effet d'entraîner la renumérotation des sommets du tracé par After Effects. La renumérotation des sommets modifie l'animation du tracé, car After Effects associe ensuite les nouveaux numéros des sommets aux anciens numéros des sommets correspondants toujours enregistrés dans les autres images clés.

Certaines opérations de tracé de forme, comme Raccorder les tracés, utilisent également le premier sommet comme entrée pour déterminer la façon de modifier le tracé.

Remarque : *lorsque vous ajoutez un sommet à un tracé, le nouveau sommet apparaît par défaut sur le tracé pendant toute la durée du tracé, mais ne remodèle ce dernier qu'au moment où il a été ajouté. Lorsque vous supprimez un sommet d'un tracé à un instant donné, le sommet est supprimé du tracé pour toute la durée du tracé. Pour empêcher After Effects d'ajouter ou de supprimer des sommets pendant toute la durée du tracé, sélectionnez Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS) et désactivez l'option Conserver un compte de sommets constant lors de la modification des masques.*

1 Créez un tracé animé.

2 Dans le panneau Montage, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où vous souhaitez désigner un nouveau premier sommet.

3 Sélectionnez le sommet à désigner comme premier sommet.

4 Choisissez Calque > Tracé de masque et de forme > Définir le premier sommet.

Remarque : *le sommet désigné comme premier sommet apparaît un peu plus grand que les autres sommets dans le panneau Composition.*

Gestion et modification de formes

Sélection de tracés, de formes et de groupes

Vous pouvez sélectionner des calques de forme et leurs composants à l'un des quatre niveaux de sélection, également appelés *modes de sélection* :

Mode de sélection de calque Le calque de forme complet est sélectionné. Les transformations s'appliquent aux propriétés Transformer du calque, dans le groupe de propriétés Transformer situé au même niveau que le groupe de propriétés Contenu.

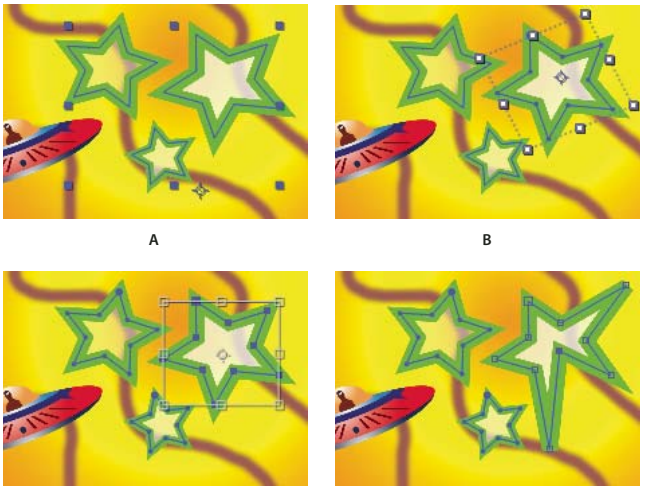
Mode de sélection de groupe Un groupe de formes complet est sélectionné. Les transformations s'appliquent aux propriétés Transformer du groupe, dans le groupe de propriétés Transformer situé dans le groupe de formes du panneau Montage.

Mode de transformation libre Plusieurs sommets d'un ou de plusieurs tracés de Bézier sont sélectionnés. Un cadre de sélection de transformation libre s'affiche autour des sommets dans le panneau Composition. En agissant sur ce cadre, vous pouvez déplacer plusieurs sommets avec une seule transformation. Les transformations s'appliquent aux sommets contenus dans la propriété Tracé du panneau Montage.

Mode d'édition du tracé Seuls les sommets sont sélectionnés. Avec ce mode, vous pouvez réaliser des opérations d'édition du tracé, comme l'ajout de sommets à un tracé et le déplacement de sommets individuels.



Lorsqu'un outil de plume est actif, le mode d'édition du tracé est actif. Pour rester dans ce mode, sélectionnez l'outil Plume, appuyez sur la touche V ou Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) pour activer temporairement l'outil Sélection.



Modes de sélection des formes situées sur des calques de forme
***A.** Sélection de calque **B.** Sélection de groupe **C.** Transformation libre **D.** Edition du tracé*

Pour plus de détails sur la sélection des masques, reportez-vous à la section « Sélection de masques, segments et sommets » à la page 253.

Appuyez sur les touches Ctrl + A (Windows) ou Commande + A (Mac OS) alors qu'un sommet de forme est actif pour sélectionner tous les sommets du tracé. Appuyez de nouveau pour sélectionner toutes les formes. Appuyez de nouveau pour sélectionner tous les calques.

Sélection d'un calque de forme

- Cliquez sur le nom d'un calque ou sur la bande de durée du calque dans le panneau Montage.
- A l'aide de l'outil Sélection, cliquez à l'intérieur des limites du calque dans le panneau Composition.
- Pour désélectionner toutes les formes d'un calque en laissant le calque de forme sélectionné, cliquez à l'intérieur des limites du calque mais à l'extérieur de tous les tracés de forme.

Sélection d'un groupe de formes en mode de sélection de groupe

- A l'aide de l'outil Sélection, cliquez deux fois sur un membre du groupe dans le panneau Composition. A chaque double-clic, vous atteignez un niveau inférieur dans la hiérarchie du groupe.
- Pour activer l'outil de sélection directe , maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée pendant que l'outil Sélection est actif. Cliquez sur une forme du panneau Composition avec l'outil de sélection directe pour sélectionner directement le groupe de cette forme, quelle que soit sa position imbriquée dans la hiérarchie du groupe.
- Pour sélectionner un groupe contenu dans le même groupe que le groupe déjà sélectionné, cliquez sur le groupe qui vous intéresse.
- Pour ajouter un groupe à une sélection, cliquez dessus tout en appuyant sur Maj. Vous pouvez combiner la touche Maj avec un double-clic et l'outil de sélection directe pour ajouter à la sélection des groupes très imbriqués dans la hiérarchie.

Sélection de tracés et de sommets en mode d'édition du tracé

- Pour sélectionner un sommet, cliquez dessus à l'aide de l'outil Sélection. Pour ajouter des sommets à la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les sommets.
- Pour sélectionner un segment de tracé, cliquez sur ce segment à l'aide de l'outil Sélection. Pour ajouter des segments à la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les segments.
- Pour sélectionner un tracé entier, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et cliquez sur un segment ou un sommet du tracé à l'aide de l'outil Sélection, ou sélectionnez une partie du tracé et appuyez sur les touches Ctrl + A (Windows) ou Commande + A (Mac OS).

- Pour sélectionner des sommets par glissement, sélectionnez un tracé ou une partie d'un tracé pour activer le mode d'édition, puis faites glisser l'outil de sélection de cadre afin de dessiner un rectangle de sélection tout autour des sommets à sélectionner. Pour ajouter des sommets à la sélection, maintenez la touche Maj enfoncée et dessinez des rectangles de sélection supplémentaires.

Sélection de tous les points d'un tracé et activation du mode de transformation libre

- Cliquez deux fois sur un segment de tracé en mode d'édition du tracé ou en mode de sélection de groupe dans le cas d'une forme simple.
- Sélectionnez la propriété Tracé dans le panneau Montage et appuyez sur les touches Ctrl + T (Windows) ou Commande + T (Mac OS).

Déplacement de sommets en mode de transformation libre

Vous pouvez mettre à l'échelle un tracé de masque ou de forme entier (ou les sommets sélectionnés d'un ou plusieurs tracés) et le faire pivoter à l'aide de la commande Points de transformation libre. Lorsque vous utilisez cette commande, un *cadre de sélection de transformation libre* entoure les sommets sélectionnés et un point d'ancrage s'affiche au centre du cadre. Ce point représente le point d'ancrage de la transformation en cours. Vous pouvez mettre à l'échelle et faire pivoter les sommets sélectionnés en faisant glisser le cadre de sélection ou ses poignées. Vous pouvez également modifier le point de référence à partir duquel les sommets pivotent ou sont mis à l'échelle en déplaçant le point d'ancrage du cadre de sélection. Les poignées et le point d'ancrage du cadre de sélection générés par la commande Points de transformation libre sont complètement indépendants de ceux du calque.

Remarque : *lorsque vous animez une rotation à l'aide de la commande Points de transformation libre, les sommets du masque sont interpolés sur une ligne droite d'image clé en image clé. C'est pourquoi le résultat obtenu peut être différent du résultat attendu.*

1 Affichez le calque contenant les tracés à transformer dans le panneau Composition ou Calque.

2 A l'aide de l'outil Sélection, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour transformer un certain nombre de sommets, sélectionnez les sommets en question et choisissez Calque > Tracé de masque et de forme > Points de transformation libre.
- Pour transformer un tracé de masque ou de forme entier, sélectionnez-le dans le panneau Montage, puis choisissez Calque > Tracé de masque et de forme > Points de transformation libre.

3 Pour déplacer le point d'ancrage du cadre de sélection, placez l'outil Sélection sur le point d'ancrage du cadre jusqu'à ce que l'outil se transforme en une icône de déplacement de point d'ancrage . Faites glisser la souris pour positionner le point d'ancrage.

4 Effectuez les opérations suivantes :

- Pour déplacer le tracé ou les sommets sélectionnés, placez le pointeur à l'intérieur du cadre de sélection et faites glisser la souris.
- Pour mettre à l'échelle le tracé ou les sommets sélectionnés, placez le pointeur sur une poignée du cadre de sélection et, lorsque le pointeur se transforme en une flèche droite bidirectionnelle , faites glisser la souris pour définir une nouvelle taille. Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser la souris pour conserver les proportions. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et faites glisser la souris pour effectuer une mise à l'échelle autour du point d'ancrage du cadre de sélection.
- Pour faire pivoter le tracé ou les sommets sélectionnés, placez le pointeur à la limite extérieure du cadre de sélection de transformation libre. Lorsque le pointeur se transforme en une flèche incurvée bidirectionnelle , faites glisser la souris pour effectuer la rotation.

5 Pour quitter le mode de transformation libre, appuyez sur la touche Echap ou Entrée (Windows) ou sur la touche Retour (Mac OS).

Duplication d'un groupe de formes pendant la transformation

Lorsqu'un groupe de formes est sélectionné en mode de sélection de groupe, vous pouvez le dupliquer pendant les opérations de déplacement, rotation ou mise à l'échelle dans le panneau Composition.

- Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que vous faites glisser la souris pour transformer le groupe.

Le pointeur prend la forme d'un pointeur de duplication (ou) pendant que vous appuyez sur la touche et placez le pointeur à côté de la zone de transformation du groupe.

Ajout d'attributs aux calques de forme

Une fois qu'un calque de forme a été créé, vous pouvez lui ajouter des attributs en utilisant le menu Ajouter du panneau Outils ou Montage.

Par défaut, les nouveaux attributs sont insérés dans le ou les groupes de forme sélectionnés en fonction des règles suivantes :

- Les nouveaux tracés sont ajoutés sous les tracés et les groupes existants.
- Les nouvelles opérations de tracés (tracés en zigzag et tremblements, par exemple) sont ajoutées sous les opérations de tracé existantes. Si aucune opération de tracé n'est présente, les nouvelles opérations de tracé sont ajoutées sous les tracés existants.
- Les nouvelles opérations de peinture (contours et fonds, par exemple) sont ajoutées sous les tracés existants et au-dessus des contours et fonds existants.

Pour remplacer ces règles et placer un nouvel attribut à la fin du groupe, sous tous les autres attributs, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que vous choisissez un élément dans le menu Ajouter.

L'opération de répétition est toujours ajoutée à la fin du groupe.

Voir aussi

« A propos des groupes et de l'ordre de rendu des formes » à la page 306

Utilisation de contours et de fonds dans les formes

Les contours et fonds appliqués aux formes sont des opérations de peinture qui ajoutent des pixels colorés à un tracé ou à la zone définie par un tracé. Un contour ou un fond peut être constitué d'une couleur unie ou utiliser un dégradé de couleurs. Les contours peuvent être continus ou composés d'une série régulière de tirets et d'espaces. Chaque contour ou fond possède son propre mode de fusion qui détermine la manière dont il interagit avec les autres opérations de peinture de ce même groupe.

Par défaut, les opérations de peinture d'un groupe sont effectuées de bas en haut dans l'ordre d'empilement du panneau Montage. Ceci signifie, par exemple, qu'un contour est rendu au-dessus (devant) d'un contour qui apparaît après lui dans le panneau Montage. Pour remplacer ce comportement par défaut pour un fond ou un contour spécifique, choisissez Au-dessus du précédent dans le même groupe comme propriété composite du fond ou du contour dans le panneau Montage

Remarque : *lorsque vous ajoutez un contour ou un fond à l'aide du menu Ajouter du panneau Outils ou Montage, l'opération de peinture est ajoutée sous les tracés existants et au-dessus des contours et fonds existants. Pour placer un nouveau contour à la fin du groupe, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée pendant que vous choisissez un élément dans le menu Ajouter.*

Les nouvelles formes sont créées à l'aide des propriétés de fond et de contour représentées par les boutons de nuance situés à côté des options de texte Contour et Fond soulignées dans le panneau Outils. Vous pouvez également modifier les couleurs de fond et de contour, ainsi que le type de fond et de contour pour les formes sélectionnées à l'aide de ces options. Les options Contour et Fond sont uniquement visibles dans le panneau Outil lorsqu'un calque de forme est sélectionné ou que l'outil de dessin est actif.

Si plusieurs formes sont sélectionnées, avec différentes propriétés de fond ou de contour, alors le bouton du nuance en regard de l'option Contour et Fond contient un point d'interrogation. Vous pouvez toujours modifier les propriétés de fond et de contour à l'aide de ces options, et les propriétés correspondantes de toutes les formes sélectionnées sont définies sur la même valeur.

Il existe quatre types de fonds et de contours :

Aucun Aucune opération de peinture n'est effectuée.

Couleur unie Le fond ou le contour entier est composé d'une seule couleur.

Dégradé linéaire Le fond ou le contour est composé de couleurs et de valeurs d'opacité définies par un dégradé linéaire, puis associées à la composition le long d'un axe unique du début jusqu'à la fin.

Dégradé radial Le fond ou le contour est composé de couleurs et de valeurs d'opacité définies par un dégradé linéaire, puis associées à la composition le long d'un rayon s'éloignant du point de départ vers le centre jusqu'au point d'impact au niveau de la circonférence d'un cercle. Vous pouvez décaler le point de départ en modifiant les valeurs Longueur de surbrillance et Angle des tons clairs.

Vous pouvez animer et interpoler les dégradés en ajoutant des images clés à la propriété Couleurs et en utilisant le Sélecteur de couleurs en mode Editeur de dégradés pour ajouter, modifier et supprimer les étapes de couleur et les étapes d'opacité. Vous pouvez également enregistrer les dégradés en tant qu'animations prédéfinies (voir la section « Enregistrement d'une animation prédéfinie » à la page 341).

Les couleurs des contours et des fonds des calques de forme ne sont pas rendues en tant que couleurs à gamme dynamique étendue. Les valeurs de couleur inférieures à 0,0 ou supérieures à 1,0 sont arrondies pour être comprises dans l'intervalle 0,0 à 1.0.

Voir aussi

« Sélection d'une couleur ou modification d'un dégradé » à la page 233

Choix d'un type de contour ou de fond et d'options de fusion

- Pour choisir un type de fond ou de contour pour les nouvelles formes, ou encore pour définir le mode de fusion ou d'opacité d'un fond ou d'un contour pour les nouvelles formes, cliquez sur les options de texte Contour ou Fond soulignées dans le panneau Outils. Pour naviguer parmi les types de fond ou de contour applicables aux formes existantes, sélectionnez les formes qui vous intéressent avant d'utiliser ces options.
- Pour naviguer parmi les types de fond ou de contour destinés aux nouvelles formes, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et cliquez sur le bouton de nuance en regard de l'option de texte Fond ou Contour du panneau Outils. Pour choisir un type de fond ou de contour applicable aux formes existantes, sélectionnez les formes qui vous intéressent avant d'utiliser ces options.

Choix d'une couleur unie ou modification d'un dégradé pour un contour ou un fond

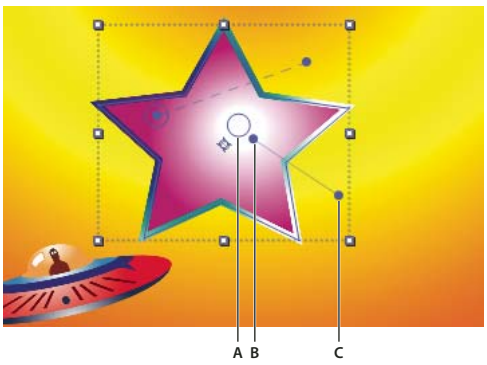
- Pour choisir une couleur unie ou un dégradé pour les fonds ou les contours des nouvelles formes, cliquez sur le bouton de nuance en regard de l'option de texte soulignée Fond ou Contour du panneau Outils. Pour choisir une couleur unie ou un dégradé pour les fonds ou les contour des formes existantes, sélectionnez les formes qui vous intéressent avant d'utiliser ces options.

Modification de la couleur de mappage d'un dégradé

Un dégradé est une gamme de valeurs de couleur et d'opacité que vous pouvez personnaliser dans la boîte de dialogue Editeur de dégradés. Vous pouvez également personnaliser la manière dont ces couleurs sont appliquées à un contour ou à un fond en modifiant le point de départ et le point d'impact, qui déterminent la direction et l'échelle du dégradé. Par exemple, vous pouvez modifier ces points pour étirer les couleurs d'un dégradé sur une vaste zone ou orienter un dégradé linéaire afin que les couleurs s'estompent de haut en bas, et non de gauche à droite. Pour un dégradé radial, vous définissez le centre du dégradé, son rayon et le décalage d'un ton clair.

Par défaut, lorsque vous créez un tracé de forme en utilisant l'outil Plume, les points de contrôle du dégradé sont placés au centre du calque. Vous pouvez ajuster ces points lorsque le dessin est terminé.

Vous pouvez modifier les propriétés Point de départ, Point d'impact, Angle des tons clairs et Longueur de surbrillance dans le panneau Montage. Vous pouvez également modifier ces propriétés directement dans le panneau Composition.



Options permettant de mapper les couleurs de dégradé dans le panneau Composition
***A.** Point de contrôle du ton clair **B.** Point de départ **C.** Point d'impact*

1 Sélectionnez le groupe contenant le dégradé.

2 Activez l'outil Sélection, puis faites-le glisser sur les options Point de départ, Point d'impact ou Ton clair dans le panneau Composition.

L'outil Sélection prend la forme d'un pointeur de dégradé (ou) lorsqu'il est placé au-dessus d'une option de dégradé.

Définition de la largeur du tracé

- Pour définir la largeur du tracé des nouvelles formes en pixels (px), faites glisser la souris sur l'option soulignée Largeur du tracé (située à droite des options Tracés du panneau Outils) ou cliquez sur l'option et saisissez une valeur dans la zone. Pour définir la largeur du tracé des formes existantes, sélectionnez-les avant d'utiliser l'option Largeur du tracé.

Création d'un tracé discontinu

Pour créer un tracé discontinu, ajoutez des tirets et des espaces au groupe de propriétés Tirets du tracé. Les tirets et les espaces de ce groupe de propriétés sont répétés autant de fois que nécessaire pour recouvrir la totalité du tracé. La propriété Décalage détermine le point du tracé où commence le trait.

Animez la propriété Décalage pour créer une traînée animée de tirets, comme les lumières d'un rectangle de sélection.

1 Développez le groupe de propriétés du tracé dans le panneau Montage.

2 Cliquez sur le bouton Ajouter un tiret ou un espace pour ajouter un tiret ou un espace à un cycle du motif en pointillé à créer. Vous pouvez ajouter jusqu'à trois tirets pour chaque motif du tracé.

3 Modifiez les propriétés Tiret et Espace afin que les tirets et les espaces aient la longueur souhaitée.

Options Extrémité de ligne des tracés

La propriété Extrémité de ligne d'un tracé discontinu détermine l'apparence des extrémités des segments de tracé (tirets).

Extrémité carrée Le trait se termine à la fin du tracé.

Extrémité arrondie Le trait est prolongé au-delà de la fin du tracé selon un nombre de pixels égal à la largeur du trait. L'extrémité est un demi-cercle.

Extrémité projetée Le trait est prolongé au-delà de la fin du tracé selon un nombre de pixels égal à la largeur du trait. L'extrémité est rectangulaire.

Options Sommet de ligne des tracés

La propriété Sommet de ligne d'un tracé détermine l'apparence du trait là où le tracé change brusquement de direction (à un angle).

Sommet en pointe Jointure en pointe. La valeur Limite de l'angle à onglet détermine les conditions pour lesquelles un sommet en biseau est utilisé à la place d'un sommet en pointe. Si la limite de l'angle à onglet est définie sur 4, lorsque la longueur du point atteint quatre fois l'épaisseur du trait, un sommet en biseau est utilisé à la place d'un sommet en pointe. Une limite d'angle à onglet d'une valeur égale à 1 donne lieu à un sommet de type biseau.

Sommet en arrondi Jointure arrondie.

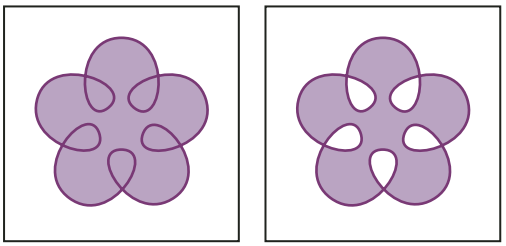
Sommet en biseau Jointure rectangulaire.

Règles de remplissage des formes

Une opération de remplissage consiste à appliquer une couleur à une zone délimitée par un tracé fermé. La zone *intérieure* d'un tracé est facile à reconnaître dans le cas d'un cercle, par exemple. Cependant, lorsqu'un tracé se croise à plusieurs reprises ou qu'un tracé complexe est composé de tracés délimités par d'autres tracés, il n'est pas facile de déterminer l'*intérieur* du tracé.

After Effects utilise une des deux règles pour déterminer l'*intérieur* d'un tracé afin de créer des zones de remplissage. Les deux règles comptent le nombre de fois où une ligne droite partant d'un point donné croise le tracé en s'éloignant de la zone contenue dans les limites du tracé. La règle de remplissage extérieur/intérieur non nul tient compte de la direction du tracé, contrairement à la règle pair/impair.

After Effects et Illustrator utilisent par défaut la règle de remplissage extérieur/intérieur non nul.



Tracé se croisant à plusieurs reprises utilisant la règle de remplissage extérieur/intérieur non nul (gauche), par opposition à la règle de remplissage pair/impair (droite)

Règle de remplissage pair/impair Si une ligne tracée depuis un point et dans une direction quelconque croise le tracé selon un nombre impair, le point est à l'intérieur, dans le cas contraire, le point est à l'extérieur.

Règle de remplissage intérieur/extérieur non nul Le nombre de croisements d'une ligne correspond au nombre total de fois où une ligne croise une partie du tracé allant de gauche à droite moins le nombre total de fois où une ligne croise une partie du tracé allant de droite à gauche. Si une ligne tracée dans une direction quelconque à partir du point possède un nombre de croisements égal à zéro, le point est à l'extérieur, sinon, il est à l'intérieur.

Pour comprendre la règle de remplissage intérieur/extérieur non nul, il est plus facile de se représenter le tracé sous la forme d'une boucle de ficelle. Un point est considéré à l'extérieur du tracé si vous pouvez placer votre doigt sur ce point, puis tirer virtuellement sur la ficelle sans que celle-ci ne soit enroulée autour de votre doigt.

Etant donné que la règle de remplissage intérieur/extérieur non nul tient compte de la direction du tracé, l'utilisation de cette règle combinée à l'inversion de la direction d'un ou de plusieurs tracés appartenant à un tracé complexe permet de créer des trous dans les tracés complexes. Pour inverser la direction d'un tracé, cliquez sur le bouton Activer l'inversion de la direction des tracés dans le panneau Montage.

Modification des tracés de forme par des opérations de tracé

Les opérations de tracé sont dynamiques : vous pouvez les modifier ou les supprimer à tout moment. Elles s'appliquent à tous les tracés qui les précèdent dans le même groupe. Comme pour tous les attributs de forme, vous pouvez réorganiser les opérations de tracé en les coupant, copiant, collant et en les faisant glisser dans le panneau Montage.

1 Dans le panneau Composition ou Montage, sélectionnez le groupe de formes auquel ajouter l'opération de tracé.

2 Choisissez une opération de tracé dans le menu Ajouter du panneau Outils ou Montage :

Fusionner les tracés Combine les tracés en un tracé complexe (voir la section « Options de fusion des tracés » à la page 322).

Décaler les tracés Etend ou réduit une forme en décalant le tracé du tracé d'origine. Dans le cas d'un tracé fermé, une valeur Quantité positive étend la forme, une valeur négative la réduit. La propriété Sommet de ligne précise l'apparence du tracé à l'endroit où les segments décalés du tracé se rejoignent. Un sommet en biseau représente une jointure rectangulaire. Un sommet en pointe représente une jointure en pointe. La limite de l'angle à onglet détermine les conditions dans lesquelles un sommet en biseau est utilisé à la place d'un sommet en pointe. Si la limite de l'angle à onglet est définie sur 4, lorsque la longueur du point atteint quatre fois l'épaisseur du trait, un sommet en biseau est utilisé à la place d'un sommet en pointe. Une limite d'angle à onglet d'une valeur égale à 1 donne lieu à un sommet de type biseau.

Contraction et dilatation Tire les sommets d'un tracé vers l'extérieur tout en incurvant les segments vers l'intérieur (contraction) ou tire les sommets d'un tracé vers l'intérieur tout en incurvant les segments vers l'extérieur (dilatation).

Répétition Crée plusieurs copies d'une forme en appliquant une transformation spécifique à chacune d'elles (voir la section « Utilisation de l'opération Répétition pour dupliquer des formes » à la page 323).

Coins arrondis Arrondit les coins des tracés. Plus la valeur de rayon est élevée, plus l'arrondi est marqué.

Raccorder les tracés Animez les propriétés Début, Fin et Décalage pour raccorder un tracé afin de créer des résultats semblables à ceux obtenus avec l'effet Tracé dynamique et le paramètre Animer peinture destinés aux tracés de peinture. Si l'opération Raccorder les tracés est située sous plusieurs tracés d'un groupe, vous pouvez choisir de raccorder les tracés simultanément ou de les traiter en tant que tracés complexes et les raccorder individuellement.

Torsion Fait pivoter un tracé selon un angle plus aigu au centre que sur les contours. Entrez une valeur positive pour appliquer la torsion dans le sens horaire. Entrez une valeur négative pour appliquer une torsion dans le sens antihoraire.

Tremblement des tracés Transforme un tracé en une série de pics et de creux crénelés de tailles diverses. La distorsion est animée automatiquement, ce qui signifie qu'elle change au fil du temps sans avoir besoin d'images clés ni d'expressions. Plusieurs propriétés de cette opération de tracé se comportent de la même manière que les propriétés du même nom du sélecteur de tremblement de l'animation de texte. La propriété Corrélation spécifie la quantité de corrélation entre le mouvement d'un sommet et celui des sommets voisins. Des valeurs faibles entraînent des résultats plus crénelés, car la position du sommet dépend moins de celle des sommets adjacents. La propriété Corrélation est similaire à la propriété Corrélation du sélecteur de tremblement, excepté que la version du tremblement des tracés précise la corrélation qui existe entre les sommets adjacents, et non les caractères adjacents. Vous pouvez définir la longueur maximale des segments en valeur absolue ou relative. Définissez la densité des bords crénelés (Détail) et choisissez entre des bords arrondis ou crénelés.

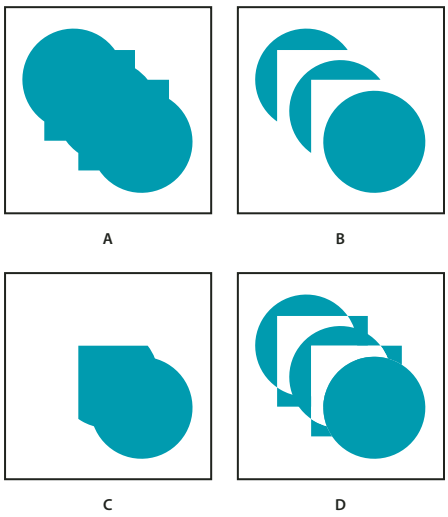


Animez la propriété Taille pour estomper le tremblement vers le haut ou vers le bas. Pour accélérer ou réduire le tremblement de façon progressive, définissez l'option Tremblements/seconde sur une valeur constante de 0 et animez la propriété Phase temporelle.

Zigzag Transforme un tracé en une série de pics et de creux crénelés de taille uniforme. Vous pouvez définir la distance entre les pics et les creux en valeur absolue ou relative. Définissez le nombre d'inflexions par segment de tracé et choisissez entre des bords arrondis ou crénelés.

Options de fusion des tracés

L'opération de fusion des tracés utilise tous les tracés qui la précèdent dans le même groupe comme entrée. Le résultat est un tracé unique qui combine les tracés d'entrée. Les tracés d'entrée sont toujours visibles dans le panneau Montage, mais sont pratiquement supprimés du rendu du calque de forme, c'est pourquoi ils n'apparaissent pas dans le panneau Composition. Si ce n'est déjà fait, un fond et un contour sont ajoutés après le groupe de propriétés Fusionner les tracés dans le panneau Montage, sinon, le tracé de sortie ne serait pas visible.



Options de fusion des tracés
***A.** Ajout de toutes les formes **B.** Soustraction des carrés **C.** Intersection des carrés **D.** Exclusion des intersections des carrés*

L'opération Fusionner les tracés dispose des options suivantes, chacune réalisant des calculs différents pour déterminer le tracé de sortie :

Fusion Permet la fusion de tous les tracés d'entrée en un seul tracé complexe. Il s'agit de l'option par défaut utilisée pour les formes créées à partir de caractères de texte composés de plusieurs tracés, comme la lettre *e*, lors de l'utilisation de la commande Créer des silhouettes.

Addition Crée un tracé englobant l'union des zones des tracés d'entrée.

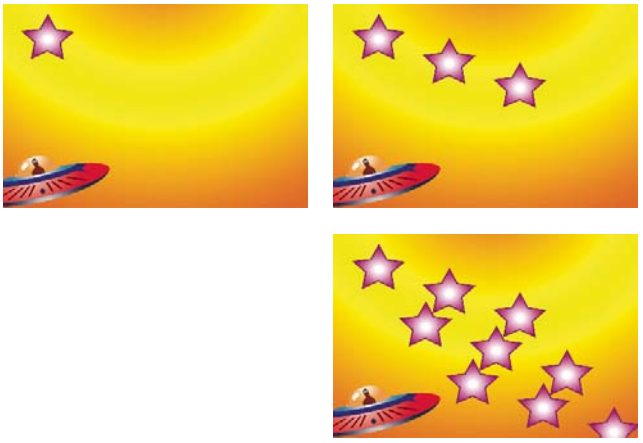
Soustraction Crée un tracé englobant uniquement les zones définies par le tracé le plus élevé et soustrait la zone définie par les tracés sous-jacents.

Intersection Crée un tracé englobant uniquement les zones définies par les intersections situées entre tous les tracés d'entrée.

Exclusion des intersections Crée un tracé correspondant à l'union des zones définies par tous les tracés d'entrée, moins les zones définies par les intersections entre tous les tracés d'entrée.

Utilisation de l'opération Répétition pour dupliquer des formes

L'opération de tracé Répétition crée des copies virtuelles de tous les tracés, contours et fonds qui la précèdent dans le même groupe. Les copies virtuelles ne sont pas représentées par des entrées distinctes dans le panneau Montage, mais sont rendues dans le panneau Composition. Chaque copie est transformée selon l'ordre qu'elle occupe dans le jeu de copies et les valeurs des propriétés du groupe Transformer pour cette instance de répétition.



Forme originale (en haut à gauche), application d'une instance de l'opération Répétition (en haut à droite) et application de deux instances de l'opération Répétition (en bas à droite)

Si la forme originale porte le numéro 0 et que la copie suivante porte le numéro 1, etc., alors l'objectif de la répétition est d'appliquer chaque transformation du groupe de propriétés Transformer *n* fois au numéro de copie *n*.

Par exemple, la répétition est appliquée à une forme, la valeur Copies est définie sur 10 et la propriété Position du groupe de propriétés Transformer est définie sur (0.0, 8.0). La forme originale conserve sa position originale, à savoir (0.0, 0.0). La première copie apparaît au point (0.0, 8.0), la deuxième au point (0.0, 16.0), la troisième au point (0.0, 24.0), etc., jusqu'à la neuvième copie (0.0, 72.0), soit un total de dix formes.

Vous pouvez appliquer plusieurs instances de l'opération Répétition dans un même groupe. En d'autres termes, il est possible de répéter l'opération Répétition. Cette méthode permet de créer facilement une grille de copies virtuelles d'une seule forme : il suffit de définir la propriété Position d'une instance de l'opération Répétition pour modifier les valeurs horizontales et une autre instance pour modifier les valeurs verticales.

La valeur de la propriété Décalage sert à décaler les transformations selon un nombre de copies donné. Par exemple, si la valeur Copies est définie sur 10 et la valeur Décalage sur 3, la forme originale est transformée selon la quantité spécifiée dans le groupe de propriétés Transformer multipliée par 3 et la dernière copie est transformée selon la quantité spécifiée dans le groupe de propriétés Transformer multipliée par 12.

L'animation de la propriété Décalage permet de générer facilement des résultats intéressants.

L'option Composite détermine si les copies sont rendues au-dessus (devant) ou au-dessous (derrière) des copies qui les précèdent.

Utilisez la valeur Opacité de départ pour définir l'opacité de la forme originale et la valeur Opacité d'arrivée pour définir l'opacité de la dernière copie. Les valeurs d'opacité des copies intercalées sont calculées par interpolation.

Si vous placez la répétition après un tracé, au-dessus des groupes de propriétés Fond et Contour d'une forme, le jeu de copies virtuelles est rempli ou tracé en tant que tracé complexe. Si vous laissez l'opération Répétition sous le fond et le contour, chaque copie est remplie ou tracée individuellement. La différence est plus flagrante avec les remplissages et les contours de dégradés.

Chapitre 14 : Suivi de mouvement

Avec le suivi de mouvement, vous pouvez stabiliser le métrage avec secousses, analyser le mouvement d'objets d'une scène et comparer le mouvement de combinaisons de graphiques avec ces objets.

Présentation du suivi de mouvement

A propos du suivi de mouvement

Avec le suivi de mouvement, vous pouvez *suivre* le mouvement d'un objet et appliquer les données de trajectoire de ce mouvement à un autre objet, comme un autre calque ou un point de contrôle d'effet, pour créer des compositions dans lesquelles les images et les effets suivent la trajectoire. Vous pouvez également stabiliser la trajectoire, auquel cas les données de suivi sont utilisées pour animer le calque suivi afin de compenser le mouvement d'un objet de ce calque. Vous pouvez lier des propriétés aux données de suivi grâce à des expressions, ce qui ouvre la porte à de nombreuses applications.

After Effects suit la trajectoire en faisant correspondre les données d'image d'une zone sélectionnée dans une image aux données d'image des images suivantes. Vous pouvez appliquer les mêmes données de suivi à différents calques ou effets. Vous pouvez également suivre plusieurs objets dans un même calque.

Vous pouvez utiliser le suivi de mouvement à des fins diverses. En voici quelques exemples :

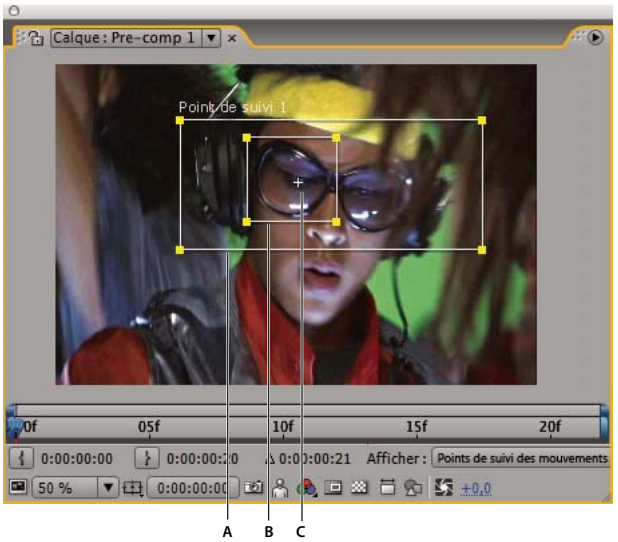
- Pour combiner des éléments filmés séparément, comme pour ajouter une vidéo sur le côté d'un bus ou une étoile à l'extrémité d'une baguette.
- Pour animer une image fixe selon le mouvement d'un métrage d'action, comme lorsqu'un bourdon en dessin animé est assis sur une fleur en mouvement.
- Pour animer des effets afin de suivre un objet en mouvement, comme pour faire briller une balle qui se déplace.
- Pour lier la position de l'objet suivi à d'autres propriétés, comme pour déplacer l'audio stéréo de gauche à droite tandis qu'une voiture traverse l'écran.
- Pour stabiliser le métrage afin d'immobiliser un objet en mouvement dans l'image et examiner comment il évolue dans le temps, ce qui peut être utile lors de travaux d'imagerie scientifique.
- Pour stabiliser le métrage afin de supprimer les secousses d'une caméra portative.

Selon le décodeur que l'on utilise, il est possible de réduire la taille du fichier de sortie final en stabilisant le métrage animé. Les mouvements aléatoires, telles que les secousses produites par l'utilisation d'une caméra portable, peuvent rendre la compression de vidéo difficile pour un grand nombre d'algorithmes de compression.

Vous pouvez configurer, initialiser et appliquer le suivi de mouvement dans le panneau Contrôles de suivi.

A l'instar de toutes les propriétés, vous pouvez modifier, animer, gérer et lier les propriétés de suivi dans le panneau Montage.

Pour spécifier les zones à suivre, définissez des *points de suivi* dans le panneau Calque. Chaque point de suivi contient une *zone ciblée*, une *zone de recherche* et un *point d'attache*. Un ensemble de points de suivi est un *suivi*.



Panneau Calque avec point de suivi
***A.** Zone de recherche **B.** Zone ciblée **C.** Point d'attache*

Zone ciblée La zone ciblée définit l'élément du calque à suivre. Elle doit délimiter un élément visuel distinct, de préférence un objet du monde réel. After Effects doit être en mesure de clairement identifier l'élément suivi tout au long du suivi, indépendamment des variations de lumière, d'arrière-plan et d'angle.

Zone de recherche Elle délimite la zone dans laquelle After Effects effectue la recherche pour localiser l'élément suivi. L'élément suivi doit pouvoir être distingué uniquement dans la zone de recherche, et pas dans toute l'image. La restriction de la recherche à une petite zone permet de gagner du temps et rend le processus de recherche plus facile, mais cela n'est pas sans risque, l'élément suivi pouvant quitter la zone de recherche entre deux images.

Point d'attache Le point d'attache désigne le lieu d'attache de la *cible*, c'est-à-dire le calque ou point de contrôle d'effet à synchroniser avec l'élément en mouvement dans le calque suivi.

***Remarque :** au début du suivi, After Effects définit la qualité du calque source du mouvement sur Optimale et la résolution sur Intégrale dans les panneaux Composition et Calque, ce qui facilite la recherche de l'élément suivi et permet le traitement et le positionnement des sous-pixels.*

After Effects utilise un point de suivi pour suivre la l'emplacement, deux points de suivi pour suivre l'échelle et la rotation, et quatre points pour effectuer le suivi à l'aide des quatre coins.

Voir aussi

« Expressions » à la page 523

Procédure du suivi de mouvement

La première étape implicite de toute procédure consiste à déterminer le but à atteindre avant de commencer. Quel genre de mouvement allez-vous suivre, et à quoi allez-vous appliquer les données de suivi ?

A l'instar de nombre de processus du monde réel, vous devrez probablement répéter certaines de ces étapes. Vous pouvez suivre un calque autant de fois que vous le souhaitez et appliquer n'importe quelle combinaison de résultats de suivi.

1. Configurer le film

Pour faciliter le suivi de mouvement, vous devez avoir un bon élément à suivre, de préférence un objet ou une zone distincte.

Pour obtenir des résultats optimaux, commencez par préparer l'objet ou la zone à suivre avant de commencer à filmer. Dans la procédure de suivi, After Effects compare les données d'image d'une image à l'autre. Par conséquent, en ajoutant des marqueurs hautement contrastés à la zone ou à l'objet, vous facilitez le suivi image par image de leur mouvement. Les balles légères et colorées (comme les balles de ping-pong) placées sur l'élément sont particulièrement efficaces, en partie car leur

apparence est la même sous tous les angles. Le nombre de marqueurs utilisé correspond au nombre de points suivis. Par exemple, si vous suivez quatre points à l'aide de l'option Perspective des quatre coins, vous suivez quatre éléments pour correspondre aux quatre coins du calque à attacher. Plus vous ajoutez de marqueurs à votre sujet avant la prise de vue, plus vous avez d'éléments à suivre, mais plus vous avez également d'éléments à supprimer de l'image ultérieurement avec l'outil Dupliquer. Il est inutile d'ajouter un marqueur pour chaque élément s'il existe déjà un objet ou une région distincte à l'emplacement approprié.

2. Ajouter le nombre approprié de points de suivi

Lorsque vous choisissez un mode dans le menu Type de suivi du panneau Contrôles de suivi, After Effects place le nombre approprié de points de suivi dans le panneau Calque pour ce mode. Vous pouvez ajouter d'autres points de suivi pour suivre plus d'éléments avec un suivi.

3. Sélectionner les éléments à suivre et placer les zones ciblées

Avant de commencer le suivi, visionnez toute la durée du film pour déterminer les meilleurs éléments à suivre. Ce qui est clairement identifiable dans la première image peut ensuite se fondre avec le fond, car l'angle, l'éclairage ou les éléments environnants auront changé. Un élément suivi peut également disparaître hors champ ou être caché par un autre élément à certains moments. Bien qu'After Effects puisse extrapoler la trajectoire d'un élément, vos chances de réussir votre suivi augmentent si vous visionnez tout le film pour sélectionner les meilleurs candidats au suivi.

Un bon élément de suivi présente les caractéristiques suivantes :

- visible dans tout le film,
- d'une couleur contrastant avec les pixels adjacents, dans la zone de recherche,
- d'une forme distincte dans la zone de recherche,
- de forme et de couleur identiques dans tout le film.

4. Définir le décalage du point d'attache

Le *point d'attache* est l'endroit où est placé le calque ou le point de contrôle d'effet cible. Par défaut, il est placé au centre de la zone ciblée. Vous pouvez déplacer le point d'attache pour décaler la position de la cible par rapport à celle de l'élément suivi en faisant glisser le point d'attache dans le panneau Calque avant le suivi.

Par exemple, pour animer un nuage au-dessus de la tête d'une personne, placez la zone ciblée au niveau de la tête et déplacez le point d'attache au-dessus de la tête. Si vous aviez laissé le point d'attache au centre de la zone ciblée, le nuage aurait été attaché à ce point et masquerait la tête de la personne.



Point d'attache centré dans la zone ciblée



Point d'attache décalé par rapport à la zone ciblée

5. Ajuster la zone ciblée, la zone de recherche et les options de suivi

Placez précisément chaque zone ciblée autour de son élément suivi en l'englobant entièrement tout en incluant le moins possible d'image environnante.

La taille et la position de la zone de recherche dépendent du mouvement de l'élément à suivre : la zone de recherche doit s'adapter au mouvement de l'élément suivi, mais image par image seulement et non à travers l'intégralité du film. Lorsque After Effects localise l'élément suivi dans une image, la zone ciblée et la zone de recherche se déplacent. De ce fait, si le mouvement image par image de l'élément suivi est graduel, il suffit que la zone de recherche soit à peine plus grande que la zone ciblée. En revanche, si l'élément change rapidement de position et de direction, la zone de recherche doit être assez large pour englober les changements les plus importants sur deux images.

Vous pouvez également définir des options de suivi qui déterminent par exemple les couches de couleur à comparer pour trouver une correspondance à la zone ciblée.

6. Analyser

Vous lancez l'étape de suivi de mouvement en cliquant sur un des boutons Analyser du panneau Contrôles de suivi. Lorsque vous suivez un ensemble complexe d'éléments, vous pouvez décider d'analyser une image après l'autre.

7. Répéter ces étapes autant de fois que nécessaire

Comme l'image en mouvement est de nature changeante, le suivi automatique est rarement parfait. Dans un métrage de mouvement, la forme d'un élément change, de même que l'éclairage et les objets environnants. Même avec une préparation soignée, l'élément qui évolue au long du film finit par ne plus correspondre à l'original. Si le changement est trop important, After Effects ne réussit plus à suivre l'élément et le point de suivi s'égare ou dérive.

Lorsque l'analyse devient problématique, revenez à l'image où le suivi était encore précis et répétez les étapes 5 et 6 mentionnées plus haut : ajuster et analyser.

8. Appliquer les données de suivi

Si vous utilisez tout autre type de suivi que Brut, vous appliquez les données de suivi en cliquant sur Appliquer, après avoir vérifié que la bonne cible est affichée comme Cible du mouvement. Vous appliquez les données de suivi d'une opération de suivi brute en copiant les images clés des suivis dans d'autres propriétés ou en liant les propriétés à des expressions.

Vous pouvez également ajuster la propriété Point d'attache ou Décalage du point d'attache après le suivi dans le panneau Montage, ce qui peut être utile lorsque vous appliquez les mêmes données de suivi à plusieurs cibles que vous voulez disperser dans l'élément suivi.

Remarque : *si l'option flou directionnel du calque que vous joignez est activée, assurez-vous que la valeur Phase d'obturateur est deux fois moins importante que celle de l'Angle d'obturateur. Cela permet de centrer le flou directionnel sur le point d'attache. A défaut, l'objet joint peut dominer ou être rémanent par rapport à l'objet auquel il est attaché.*

Voir aussi

« Utilisation du flou directionnel » à la page 199

Contrôles de suivi de mouvement

Vous pouvez configurer, initialiser et appliquer le suivi de mouvement dans le panneau Contrôles de suivi.

Source du mouv. Le calque contenant la trajectoire à suivre.

Remarque : *les calques apparaissent dans le menu Source du mouv. s'ils ont des éléments de métrage source qui peuvent contenir des trajectoires ou s'il s'agit de calques de composition. Vous pouvez précomposer un calque pour qu'il apparaisse dans le menu Source du mouv.*

Suivi actuel Le suivi actif. Vous pouvez modifier les paramètres d'un suivi à tout moment en le sélectionnant dans ce menu.

Type de suivi Le mode de suivi à utiliser. Le suivi de mouvement en lui-même est identique pour tous ces modes. Ces modes diffèrent dans le nombre de points de suivi et dans la manière dont les données de suivi sont appliquées à la cible :

- Le mode Stabiliser suit la position, la rotation et/ou l'échelle pour compenser le mouvement dans le calque suivi (source). Lorsqu'il suit la position, ce mode crée un point de suivi et génère des images clés Point d'ancrage pour le calque source. Lorsqu'il suit la rotation, ce mode crée deux points de suivi et génère des images clés Rotation pour le calque source. Lorsqu'il suit l'échelle, ce mode crée deux points de suivi et génère des images clés Echelle pour le calque source.
- Le mode Transformer suit la position, la rotation et/ou l'échelle à appliquer à un autre calque. Lorsqu'il suit la position, ce mode crée un point de suivi sur le calque suivi et définit des images clés Position pour la cible. Lorsqu'il suit la rotation, ce mode crée deux points de suivi sur le calque suivi et définit des images clés Rotation pour la cible. Lorsqu'il suit l'échelle, ce mode crée deux points de suivi et génère des images clés Echelle pour la cible.
- Le mode Parallèle des quatre coins suit l'inclinaison et la rotation, mais pas la perspective. Les lignes parallèles restent parallèles et les distances relatives sont conservées. Ce mode utilise trois points de suivi dans le panneau Calque, et calcule la position du quatrième, puis définit des images clés pour les quatre coins dans un groupe de propriétés d'effet Quatre coins, qui est ajouté à la cible. Les quatre points d'attache marquent l'emplacement des coins.
- Le mode Perspective des quatre coins suit les changements d'inclinaison, de rotation et de perspective dans le calque suivi. Ce mode utilise quatre points de suivi dans le panneau Calque et définit des images clés pour les quatre coins dans un groupe de propriétés d'effet Quatre coins, qui est ajouté à la cible. Les quatre points d'attache marquent l'emplacement des coins. Cette option est utile pour joindre une image à une porte qui s'ouvre ou à un côté d'un bus qui tourne au coin de la rue.
- Le mode Brut suit uniquement la position. Utilisez ce mode de suivi pour générer des données de suivi que vous n'appliquerez pas à l'aide du bouton Appliquer. Par exemple, vous pouvez copier et coller les images clés de la propriété Point d'attache à la propriété Position pour un tracé, ou, vous pouvez lier les propriétés d'effet de l'effet Mixeur stéréo à la coordonnée x de la propriété Point d'attache à l'aide d'expressions. Les données de suivi sont stockées sur le calque suivi. Les boutons Définir la cible et Appliquer ne sont pas disponibles avec cette option de suivi. Vous pouvez ajouter des points de suivi à un suivi en sélectionnant la commande Nouveau point de suivi dans le menu du panneau Contrôles de suivi.

Cible du mouv. Le calque et le point de contrôle d'effet auxquels les données de suivi sont appliquées. After Effects ajoute des propriétés et des images clés à la cible pour la déplacer ou la stabiliser. Pour modifier la cible, cliquez sur le bouton Définir la cible. Aucune cible n'est associée à un suivi si le type de suivi sélectionné est Brut.

Boutons Analyser Lancent l'analyse image par image du point de suivi dans le métrage source :

- Analyser 1 image vers l'arrière pour analyser l'image actuelle en revenant à l'image précédente.
- Analyse vers l'arrière pour analyser à partir du repère d'instant courant en remontant jusqu'au début de la durée du calque raccordé.
- Analyse vers l'avant pour analyser à partir du repère d'instant courant jusqu'à la fin de la durée du calque raccordé.
- Analyser 1 image vers l'avant pour analyser l'image actuelle en passant à l'image suivante.

Remarque : *lorsque l'analyse est en cours, les boutons Analyse vers l'arrière et Analyse vers l'avant se transforment en bouton Arrêter, qui vous permet d'arrêter l'analyse si le suivi dérive ou échoue.*

Réinitialiser Rétablit les positions par défaut de la zone ciblée, de la zone de recherche et du point d'attache, et supprime les données de suivi du suivi sélectionné. Les paramètres de contrôle de suivi et les images clés déjà appliqués au calque cible restent inchangés.

Appliquer Envoie les données de suivi (sous forme d'images clés) au calque ou au point de contrôle d'effet cible.

Voir aussi

« Effet Quatre coins » à la page 389

Options de suivi de mouvement

Ces paramètres s'appliquent à un suivi, un groupe de points de suivi généré dans une session de suivi. Pour les modifier, cliquez sur le bouton Options dans le panneau Contrôles de suivi.

Nom du suivi Le nom du suivi. Pour renommer un suivi, sélectionnez-le dans le panneau Montage et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

Module de suivi Le module externe utilisé pour effectuer le suivi de mouvement pour ce suivi. Par défaut, cette option affiche Intégré, qui correspond à l'unique module de suivi inclus dans After Effects.

Couches Les composants des données d'image à utiliser pour la comparaison lors de la recherche de correspondance pour la zone ciblée. Sélectionnez l'option RVB si l'élément suivi est d'une couleur distincte. Sélectionnez l'option Luminance si l'élément suivi a une luminosité différente de l'image qui l'entoure (comme une bougie allumée portée dans une pièce). Sélectionnez l'option Saturation si l'élément suivi a une forte concentration de couleur et est entouré par des variations de cette même couleur (comme pour une écharpe rouge vif avec en fond un mur de briques).

Traiter avant d'ajuster Applique un flou ou améliore la netteté d'une image pour faciliter la recherche, mais ce temporairement. Flou réduit le bruit dans le métrage. Généralement, une valeur de 2 ou 3 pixels suffit à produire de meilleurs suivis sur des métrages à forte granularité ou avec un niveau de bruit élevé. Accentuer exagère ou affine les contours de l'image de façon à en faciliter le suivi.

Remarque : *After Effects applique uniquement ces options pour les besoins du suivi. Ceci n'affecte pas le calque source de mouvement.*

Suivi par trame Double temporairement la cadence d'images de la composition et interpole chaque trame à une image complète pour suivre le mouvement des deux trames de vidéo entrelacée.

Positionnement du sous-pixel Lorsque cette option est sélectionnée, les images clés sont générées à un niveau de précision d'une fraction de pixel. Dans le cas contraire, le suivi arrondit les valeurs des images clés générées au pixel le plus proche.

Adapter la fonction à chaque image Force After Effects à adapter l'élément suivi pour chaque trame. Les données d'image recherchées dans la zone de recherche correspondent aux données d'image qui étaient dans la zone ciblée de l'image précédente, plutôt que celles qui étaient dans la zone ciblée au début de l'analyse.

Si le niveau de confiance est inférieur à Indique l'action à réaliser lorsque la valeur de la propriété Degré de confiance est inférieure au pourcentage spécifié.

Remarque : *pour déterminer un seuil de confiance acceptable, suivez la trajectoire et examinez les valeurs de degré de confiance du point de suivi pour les images problématiques dans le panneau Montage. Entrez ensuite une valeur légèrement supérieure au degré de confiance maximum constaté sur les images problématiques.*

- Sélectionnez l'option Continuer le suivi pour ignorer la valeur de confiance. Il s'agit du comportement par défaut.
- Sélectionnez l'option Arrêter le suivi pour interrompre le suivi de trajectoire.
- Sélectionnez l'option Extrapoler le mouvement pour estimer la position de la zone ciblée. Les images clés de points d'attache ne sont pas créées pour les images à faible degré de confiance, et celles des images à faible degré de confiance des suivis précédents sont supprimées.
- Sélectionnez l'option Adapter la fonction pour utiliser l'élément suivi d'origine jusqu'à ce que le degré de confiance passe en dessous du seuil spécifié. A ce stade, After Effects adapte l'élément suivi pour qu'il corresponde au contenu de la zone ciblée de l'image précédant celle qui a un degré de confiance faible et continue le suivi. Cette option n'est pas disponible si l'option Adapter la fonction à chaque image est sélectionnée dans la boîte de dialogue Options de suivi de cible, étant donné qu'elle entraîne l'adaptation de la zone ciblée à toutes les images, quel que soit leur degré de confiance.

Options Ouvre la boîte de dialogue Options du module externe de suivi, comprenant les options du module de suivi intégré d'origine AE. Cette commande est uniquement disponible si vous utilisez l'ancien module de suivi d'After Effects.

Propriétés de suivis de mouvement du panneau Montage

Chaque fois que vous cliquez sur le bouton Suivi de mouv. ou Stabiliser le mouv. dans le panneau Contrôles de suivi (ou sélectionnez Animation > Suivi de mouvement ou Animation > Stabiliser le mouvement), un nouveau suivi est créé pour le calque dans le panneau Montage. Chaque suivi contient des points de suivi, lesquels sont des groupes de propriétés qui stockent les données de suivi une fois le suivi effectué. Les suivis sont regroupés dans le groupe de propriétés Suivis de cible de chaque calque dans le panneau Montage.

Pour afficher un suivi dans le panneau Montage, sélectionnez-le dans le menu Suivi actuel du panneau Contrôles de suivi et appuyez sur SS au clavier.

Vous pouvez renommer les suivis et les points de suivi, et modifier la valeur de leurs propriétés dans le panneau Montage comme vous le feriez avec tout autre propriété ou groupe de propriétés. Vous devez cliquer sur le bouton Appliquer dans le panneau Contrôles de suivi pour appliquer les modifications de propriétés à la cible.

Centre de la fonction Position du centre de la zone ciblée.

Taille de la fonction Largeur et hauteur de la zone ciblée.

Décalage de la recherche Position du centre de la zone de recherche par rapport au centre de la zone ciblée.

Taille de la recherche Largeur et hauteur de la zone de recherche.

Degré de confiance Propriété qui permet à After Effects d'indiquer le degré de certitude de la correspondance trouvée pour chaque image. En règle générale, vous ne modifiez pas cette propriété.

Point d'attache Position affectée au point de contrôle d'effet ou au calque cible.

Décalage du point d'attache Position du point d'attache par rapport au centre de la zone ciblée.

Suivi de mouvement

Suivi ou stabilisation du mouvement

Le suivi et la stabilisation du mouvement sont deux processus sensiblement identiques. Seuls le résultat et la cible diffèrent. Utilisez la fonction Suivi de mouvement pour suivre le mouvement et appliquer les résultats à un autre calque ou point de contrôle d'effet. Utilisez la fonction Stabiliser le mouvement pour suivre le mouvement et appliquer les résultats au calque suivi pour compenser ce mouvement.

Pour stabiliser un calque, After Effects suit le mouvement d'un élément dans le calque qui devrait être immobile dans l'image, puis utilise les données de suivi pour définir des images clés qui font le mouvement inverse. Vous pouvez utiliser cette technique pour supprimer toute combinaison de modifications de la position, la rotation et de l'échelle sans affecter le mouvement souhaité. Par exemple, si la caméra se déplace, désélectionnez l'option Position, mais sélectionnez les options Echelle et Rotation comme propriétés à stabiliser.

Lorsque vous sélectionnez l'option Rotation ou Echelle dans le panneau Contrôles de suivi, vous définissez deux points de suivi dans le panneau Calque. Une ligne relie les points d'attache ; une flèche pointe du premier point d'attache (la base) au second. Les deux zones ciblées doivent, si possible, être placées sur les côtés opposés d'un même objet ou au moins sur des objets se trouvant à la même distance de la caméra. Plus les zones sont éloignées, plus les calculs sont précis et meilleurs sont les résultats obtenus.

After Effects calcule la rotation en mesurant les variations d'angle de la ligne qui relie les deux points d'attache. Lorsque vous appliquez les données de suivi à la cible, After Effects crée des images clés pour la propriété Rotation.

After Effects calcule l'échelle en comparant la distance entre les points d'attache de chaque image avec la distance entre les points d'attache sur la première image. Lorsque vous appliquez les données de suivi à la cible, After Effects crée des images clés pour la propriété Echelle.

Lorsque vous suivez le mouvement à l'aide des options Parallèle des quatre coins ou Perspective des quatre coins, After Effects applique des images clés de l'effet Quatre coins au calque pour redimensionner et incliner le calque cible autant que nécessaire afin qu'il s'adapte à la zone de quatre côtés, définie par les zones ciblées. Les zones ciblées doivent se situer dans le même plan spatial réel, par exemple, sur le côté du bus, sur le même mur ou sur le sol. Les points d'attache doivent également se situer dans un même plan spatial réel, mais pas nécessairement le même que celui des zones ciblées.

Remarque : *pour l'option Parallèle des quatre coins seulement : pour changer de point inactif, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée en cliquant sur la zone ciblée du point à rendre inactif. (Un point doit rester inactif pour garder les lignes parallèles.)*

1 Sélectionnez le calque à suivre dans le panneau Montage.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur le bouton Suivi de mouv. dans le panneau Contrôles de suivi (ou choisissez Animation > Suivi de mouvement), cliquez sur le bouton Définir la cible, puis choisissez la cible à laquelle appliquer les données de suivi.
- Cliquez sur le bouton Stabiliser le mouv. dans le panneau Contrôles de suivi (ou choisissez Animation > Stabiliser le mouvement). Le calque cible est le calque suivi (source).

3 Sélectionnez l'option Position, Rotation et/ou Echelle pour spécifier le type d'images clés à générer pour la cible.

4 Placez le repère d'instant courant sur l'image où doit démarrer le suivi.

5 A l'aide de l'outil Sélection, réglez la zone ciblée, la zone de recherche et le point d'attache pour chaque point de suivi.

6 Dans le panneau Contrôles de suivi, cliquez sur le bouton Analyse vers l'avant ou Analyse vers l'arrière pour lancer le suivi.

Si le suivi perd en précision, cliquez sur le bouton Arrêter , corrigez le problème tel que décrit dans la section « Correction d'un suivi de mouvement » à la page 334 et reprenez l'analyse.

7 Une fois que la position de la zone ciblée et du point d'attache vous convient tout au long du suivi, cliquez sur le bouton Appliquer afin d'appliquer la trajectoire à la cible spécifiée.

After Effects génère des images clés pour le calque cible.

Lorsque vous suivez une position et appliquez ces données de position à une cible, vous pouvez choisir d'appliquer uniquement le composant x (horizontal) ou y (vertical) du mouvement. Par exemple, vous pouvez appliquer les données de suivi à l'axe des x pour maintenir une bulle de parole (cible du mouvement) en haut de l'image même lorsque la tête de l'acteur (source du mouvement) s'abaisse.

- L'option X et Y (valeur par défaut) autorise le mouvement le long des deux axes.
- L'option X uniquement restreint la cible du mouvement au mouvement horizontal.
- L'option Y uniquement restreint la cible du mouvement au mouvement vertical.

Pour ignorer la boîte de dialogue Options d'application du suivi de cible et utiliser les paramètres précédents, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée lorsque vous cliquez sur le bouton Appliquer.

Lorsque vous stabilisez un calque, le mouvement compensatoire peut lui-même entraîner un déplacement exagéré dans une direction, plaçant l'arrière-plan de la composition ou l'action en mouvement en dehors de la zone admissible. Vous pouvez corriger ce problème en modifiant légèrement l'échelle du calque. Recherchez l'image où le problème est le plus marqué, puis augmentez ou réduisez l'échelle du calque jusqu'à résolution du problème. Cette technique ajuste l'échelle pour la durée du calque. Vous pouvez également animer l'échelle pour corriger ce problème en zoomant vers l'avant et vers l'arrière à différents endroits.

Voir aussi

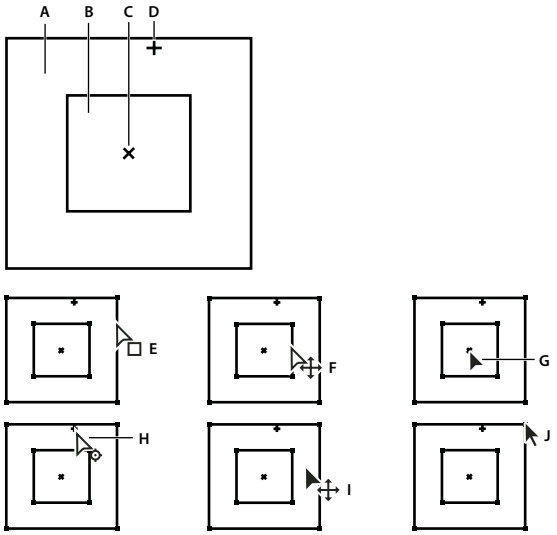
« Procédure du suivi de mouvement » à la page 326

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

« Mise à l'échelle d'un calque » à la page 158

Réglage du point de suivi

Lors de la configuration du suivi de mouvement, il est souvent nécessaire de réajuster le point de suivi en réglant la zone ciblée, la zone de recherche et le point d'attache. Vous pouvez redimensionner ou déplacer ces éléments de manière indépendante ou collective en les faisant glisser à l'aide de l'outil Sélection. Pour vous aider à définir la zone de suivi, la zone d'image contenue dans la zone ciblée est agrandie à 400 % lors de son déplacement.



Composants relatifs au point de suivi et icônes du pointeur de l'outil Sélection
***A.** Zone de recherche **B.** Zone ciblée **C.** Repère d'image clé **D.** Point d'attache **E.** Déplacement de la zone de recherche **F.** Déplacement des deux zones **G.** Déplacement du point de suivi entier **H.** Déplacement du point d'attache **I.** Déplacement du point de suivi entier **J.** Redimensionnement de la zone*

- Pour activer ou désactiver l'agrandissement d'éléments, choisissez Agrandir la fonction pendant le glissement dans le menu du panneau Contrôles de suivi.
- Pour déplacer ensemble la zone ciblée, la zone de recherche et le point d'attache, faites glisser le pointeur à l'intérieur de la zone du point de suivi (en évitant les bords de la zone et le point d'attache), ou appuyez sur les flèches Haut, Bas, Gauche ou Droite. Maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur la flèche pour déplacer d'un incrément correspondant à un agrandissement de 10.
- Pour déplacer ensemble la zone ciblée et la zone de recherche uniquement, faites glisser le bord de la zone ciblée ou, à l'aide de l'outil Sélection, appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) tout en faisant glisser le pointeur à l'intérieur de la zone ciblée ou de recherche. Vous pouvez également maintenir la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée tout en appuyant sur les flèches Haut, Bas, Gauche ou Droite. Maintenez la touche Alt + Maj ou Option + Maj (Mac OS) enfoncée et appuyez sur la flèche pour déplacer d'un incrément correspondant à un agrandissement de 10.
- Pour déplacer la zone de recherche uniquement, faites-en glisser le bord.

Décalez le centre de la zone de recherche par rapport au centre de la zone ciblée dans la direction suivie par l'élément suivi.

- Pour déplacer le point d'attache uniquement, faites-le glisser.
- Pour redimensionner la zone ciblée ou de recherche, faites glisser une poignée d'angle.
- Pour faire correspondre tous les côtés de la zone avec la longueur du plus long côté et redimensionner la zone par rapport au centre de la zone d'origine, faites glisser une poignée d'angle tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour faire correspondre tous les côtés de la zone avec la longueur du plus long côté et redimensionner la zone par rapport à une poignée d'angle particulière, faites glisser la poignée d'angle opposée tout en maintenant les touches Maj + Ctrl (Windows) ou Maj + Commande (Mac OS) enfoncées.

Pour restreindre le mouvement du point de suivi à l'axe des x (horizontal) ou des y (vertical) lors du suivi, adaptez la hauteur ou la largeur de la zone de recherche à la hauteur ou la largeur de la zone ciblée.

Application des données de suivi à une nouvelle cible

Après avoir suivi un calque source de mouvement, vous pouvez appliquer les données de suivi enregistrées de ce calque à d'autres calques et points de contrôle d'effet. Par exemple, vous pouvez appliquer le suivi à la position d'une ampoule et au point de contrôle de l'effet Halo.

1 Dans le panneau Contrôles de suivi, choisissez le calque suivi dans le menu Source de mouv.

2 Choisissez le calque contenant les données de suivi que vous voulez dans le menu Suivi actuel.

3 Cliquez sur le bouton Définir la cible et choisissez la cible.

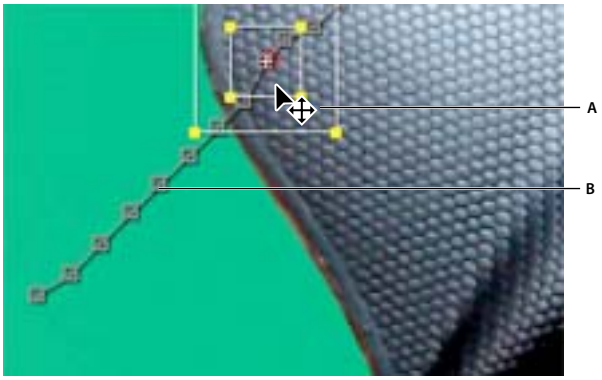
4 Dans le panneau Contrôles de suivi, cliquez sur le bouton Appliquer.

Correction d'un suivi de mouvement

Lorsqu'une image se déplace dans un film, l'éclairage, les objets environnants et l'angle de l'objet changent, parfois à tel point que l'élément distinct à l'origine n'est plus identifiable au niveau des sous-pixels. Par ailleurs, si la zone de recherche est trop petite, l'élément suivi peut laisser ses limites d'une image à une autre.

Il faut du temps pour savoir choisir un élément approprié au suivi. Malgré une préparation et une pratique soignées, il se peut que la zone ciblée s'éloigne de l'élément à suivre. Le suivi numérique impose de sans cesse re-régler les zones ciblée et de recherche, changer les paramètres de suivi et réessayer. Il n'est pas nécessaire de réussir un bon suivi en une fois. Il faut parfois procéder au suivi du film par sections, en redéfinissant la zone ciblée aux emplacements où l'élément change et la zone dérive. Il est parfois même nécessaire de choisir un autre élément à suivre, un élément dont le mouvement correspond précisément à celui de l'élément à suivre, et d'utiliser le décalage du point d'attache pour placer la cible.

Une fois que vous avez suivi la trajectoire, chaque point de suivi est doté d'une trajectoire dans le panneau Calque qui montre la position du centre de la zone ciblée. Vous pouvez régler les images clés de la trajectoire dans le panneau Calque comme vous le feriez avec n'importe quelle autre trajectoire. Ceci est particulièrement utile lorsque vous voulez modifier manuellement les données de suivi de mouvement avant de les appliquer à une cible. Dans certains cas, il peut être plus facile de modifier manuellement la trajectoire créée par le suivi de mouvement que d'obtenir un suivi parfait.



Source du mouvement et trajectoire associée
***A.** Déplacement de la zone ciblée et de la zone de recherche **B.** Repère d'image clé*

Voir aussi

« Création et modification de trajectoires » à la page 196

Pour corriger la dérive en réglant les zones ciblée et de recherche

1 Déplacez le repère d'instant courant sur les dernières images ayant bénéficié d'un suivi convenable.

2 Appuyez sur la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) et faites glisser uniquement les zones ciblée et de recherche (pas le point d'attache) à l'emplacement correct.

3 Si vous corrigez le suivi d'une seule image, passez à l'étape 4. Si vous corrigez le suivi de plusieurs images contiguës, réglez la zone ciblée et la zone de recherche, le cas échéant, et cliquez sur le bouton Analyser. Surveillez le suivi pour vous assurer qu'il s'effectue correctement et précisément. Si le suivi manque de précision, cliquez une nouvelle fois sur le bouton afin de l'interrompre, puis recommencez après avoir réglé la zone ciblée.

4 Lorsque le suivi vous convient, cliquez sur le bouton Appliquer pour appliquer les images clés au calque ou au point de contrôle d'effet cible.

Pour corriger la dérive en modifiant les paramètres de suivi

1 Déplacez le repère d'instant courant sur les dernières images ayant bénéficié d'un suivi convenable.

2 Dans le panneau Contrôles de suivi, cliquez sur Options.

3 Modifiez les paramètres de la boîte de dialogue Suivi de cible (voir la section « Options de suivi de mouvement » à la page 330).

4 Dans le panneau Contrôles de suivi, cliquez sur le bouton Analyse vers l'avant ou Analyse vers l'arrière.

5 Surveillez le suivi pour vous assurer qu'il s'effectue correctement et précisément. Si le suivi manque de précision, cliquez une nouvelle fois sur le bouton afin de l'interrompre, puis recommencez après avoir réglé les paramètres.

6 Lorsque le suivi vous convient, cliquez sur le bouton Appliquer pour appliquer les images clés au calque ou au point de contrôle d'effet cible.

Chapitre 15 : Effets et animations prédéfinies

Vous pouvez appliquer des effets et des animations prédéfinies à des calques pour créer d'innombrables résultats visuels. Vous pouvez enregistrer vos collections d'effets et de propriétés favorites sous des animations prédéfinies pour utilisation ultérieure.

Présentation des effets et animations prédéfinies

A propos des animations prédéfinies

Les *animations prédéfinies* permettent d'enregistrer et de réutiliser des configurations spécifiques de propriétés et d'animations de calques (images clés, effets, expressions, etc.). After Effects offre des centaines d'animations prédéfinies que vous pouvez intégrer à vos projets et modifier ensuite selon vos besoins.

Vous pouvez rechercher des animations prédéfinies dans After Effects et les appliquer à partir du panneau Effets et paramètres prédéfinis ou dans Adobe Bridge. Pour ouvrir le dossier Paramètres prédéfinis dans Adobe Bridge, choisissez la commande Parcourir les paramètres prédéfinis dans le menu du panneau Effets et paramètres prédéfinis ou dans le menu Animation..

De nombreuses animations prédéfinies ne contiennent aucune animation, mais comprennent des combinaisons d'effets, de propriétés de transformation, etc. Une animation prédéfinie de *comportement* utilise des expressions et non des images clés pour animer les propriétés de calque.

Les animations prédéfinies peuvent être enregistrées et transférées d'un ordinateur à un autre. Le nom de fichier d'une animation prédéfinie porte l'extension .ffx.

Les animations prédéfinies installées avec After Effects se trouvent dans le dossier Paramètres prédéfinis situé dans le dossier Program Files\Adobe\Adobe After Effects CS3\Support Files (Windows) ou Applications/Adobe After Effects CS3 (Mac OS). Les animations prédéfinies que vous créez sont enregistrées par défaut dans le dossier Paramètres prédéfinis situé dans le dossier My Documents\Adobe\After Effects CS3 (Windows) ou Documents/Adobe/After Effects CS3.

Vous pouvez ajouter une seule animation prédéfinie nouvelle ou un dossier entier d'animations prédéfinies dans l'un des dossiers Paramètres prédéfinis.

Lorsque vous démarrez l'application, After Effects recherche dans les deux dossiers Paramètres prédéfinis et leurs sous-dossiers les paramètres prédéfinis installés pour les ajouter au panneau Effets et paramètres prédéfinis. After Effects ignore le contenu des dossiers dont le nom est entre parenthèses ; par exemple, le contenu du dossier (archived_animation_presets) n'est pas chargé.

Remarque : *seules les animations prédéfinies enregistrées dans l'un des dossiers Paramètres prédéfinis ou l'un de leurs sous-dossiers sont affichées dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis. Si vous déplacez un paramètre prédéfini vers un autre dossier, créez un raccourci (Windows) ou un alias (Mac OS) de ce dossier dans le dossier Paramètres prédéfinis.*

Voir aussi

« Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340

« Enregistrement d'une animation prédéfinie » à la page 341

« Utilisation d'Adobe Bridge avec After Effects » à la page 25

A propos des effets

After Effects comprend de nombreux effets qui, appliqués aux calques, permettent d'ajouter ou de modifier certaines caractéristiques vidéo et audio. Un effet permet, par exemple, de modifier l'exposition ou la couleur de l'image d'un calque, d'insérer de nouveaux éléments visuels, de manipuler le son, de déformer les images, de supprimer du grain, d'optimiser l'éclairage, d'animer le texte ou encore de créer une transition.

Pour rechercher et appliquer des effets, utilisez le panneau Effets et paramètres prédéfinis. Pour modifier les propriétés d'un effet, utilisez le panneau Effets ou Montage ou déplacez les points de contrôle d'effets dans le panneau Calque ou Composition.

Vous pouvez appliquer plusieurs fois un effet donné à un calque, renommer chaque instance et définir séparément les propriétés de chaque instance.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif à l'application et l'utilisation des effets, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0228_fr.

Remarque : *dans Adobe Illustrator, les opérations de tracé sur des calques de forme (tracés en zigzag, contraction et dilatation par exemple), appliquées via le menu Ajouter du calque de forme, font partie des effets. Leur fonctionnement est cependant différent des autres effets After Effects.*

Les effets sont implémentés comme des modules externes. C'est pourquoi vous pouvez installer et utiliser d'autres effets fournis par des éditeurs tiers. Vous pouvez ajouter un seul effet ou tout un dossier d'effets au dossier Plug-ins situé par défaut dans le dossier Program Files\Adobe\Adobe After Effects CS3\Support Files (Windows) ou Applications/Adobe After Effects CS3 (Mac OS). Lorsque vous démarrez l'application, After Effects recherche tous les effets installés dans le dossier Plug-ins et ses sous-dossiers et les ajoute au menu Effet ainsi qu'au panneau Effets et paramètres prédéfinis. After Effects ignore le contenu des dossiers dont le nom est entre parenthèses ; par exemple, le contenu du dossier (archived_effects) n'est pas chargé.

De nombreux effets d'éditeurs tiers sont disponibles sous forme de modules externes dans After Effects. Les modules externes Keylight, Color Finesse et Cycore FX sont installés par défaut avec After Effects. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation accompagnant ces modules externes dans le dossier suivant : Adobe After Effects CS3/Additional Documentation.

Pour plus de détails sur les différentes catégories d'effets After Effects, reportez-vous à la section « Référence des effets » à la page 343.

Pour animer des effets

Pour animer les propriétés des effets, procédez comme pour les autres propriétés c'est à dire en ajoutant des images clés ou des expressions aux propriétés. En général, on définit des images clés et des expressions même pour les effets dont le fonctionnement normal repose sur une animation. Par exemple, vous devez animer la propriété Pourcentage de l'effet Transition ou le paramètre Evolution de l'effet Bruit fractal pour transformer un effet statique en effet dynamique.

Codage des couleurs

De nombreux effets prennent en charge le traitement des données chromatiques et de la couche alpha avec un codage de 16 ou 32 bits par couche (bpc). Si vous utilisez un effet 8 bpc dans un projet 16 ou 32 bpc, une certaine perte des détails des couleurs est possible. Si un effet ne prend en charge que 8 bpc et que votre projet est défini sur 16 ou 32 bpc, le panneau Effets affiche une icône d'avertissement ⚠ en regard du nom de l'effet. Vous pouvez paramétrer le panneau Effets et paramètres prédéfinis de façon à afficher uniquement les effets qui prennent en charge le codage des couleurs du projet en cours (voir la section « Définition du codage des couleurs » à la page 231).

Ordre du rendu

L'ordre dans lequel After Effects effectue le rendu des masques, des effets, des styles de calques et des propriétés de transformation, appelé *ordre de rendu*, peut avoir une incidence sur le résultat final. Par défaut, les effets s'affichent dans les panneaux Montage et Effets dans leur ordre d'utilisation. Le rendu des effets affichés dans la liste intervient dans un ordre déterminé (du premier au dernier). Pour modifier cet ordre, déplacez le nom d'un effet dans la liste (voir la section « Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119).

Lorsque vous appliquez un effet à un calque d'effets, tous les calques situés dessous (dans l'ordre d'empilement du panneau Montage) sont affectés par cette modification (voir la section « Création d'un calque d'effets » à la page 140).

Effets Options pour expressions

Les effets Options pour expressions ne modifient pas les propriétés de calque existantes. En fait, ces effets ajoutent d'autres propriétés auxquelles les expressions peuvent faire référence (voir la section « Utilisation des effets Options pour expressions » à la page 530).

Pour empêcher l'écrêtage des contours avec l'effet Limites de croissance

Puisqu'un effet est appliqué à un calque, son action se limite aux contours du calque. Dans certains cas, l'effet semble s'arrêter brusquement. Vous pouvez alors appliquer l'effet Limites de croissance au calque pour l'étendre momentanément, le temps de calculer le résultat d'autres effets. Ce processus n'est pas nécessaire pour les nouveaux effets qui sont généralement des effets 32 bpc.

Voir aussi

« A propos des modules externes » à la page 39

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

A propos des effets complexes et des calques de paramètres

Certains effets reposent sur l'utilisation d'un *calque de paramètres*. Ces *effets complexes* utilisent les valeurs de pixels du calque de paramètres pour définir comment l'effet est appliqué aux pixels du calque. Par exemple, l'effet Dispersion utilise les valeurs de couleur d'un calque de paramètres pour définir l'amplitude et la direction du déplacement des pixels du calque sous-jacent. L'effet complexe ignore les effets, les masques et les transformations d'un calque de paramètres, sauf si le calque a été précomposé. On utilise souvent un calque de paramètres invisible (dont le bouton d'option Vidéo est désactivé).

La plupart des effets complexes proposent l'option Adapter la taille (ou autre nom proche), qui permet d'élargir ou de réduire momentanément un calque de paramètres pour l'adapter aux dimensions du calque d'effet. Ainsi, à chaque pixel du calque d'effet correspond un pixel du calque de paramètres. Si vous avez désactivé cette option, les calculs de l'effet complexe s'effectuent comme si le calque de paramètres était centré dans le calque d'effet, à sa taille d'origine.

Pour beaucoup d'effets complexes, les pixels gris neutre du calque de paramètres correspondent à des opérations nulles. Un calque gris neutre uni constitue ainsi un point de départ intéressant pour créer un calque de paramètres. Appliquez l'effet Bruit fractal à un calque avant de le précomposer pour créer un calque de paramètres et obtenir un rendu atmosphérique de type turbulences.

Effets avec attribut Caméra de composition

Certains effets font intervenir la caméra et les lumières d'une composition. Il s'agit des effets Danse de cartes, Volet carte et Eclat. Certains utilisent systématiquement la caméra de composition, tandis que d'autres font intervenir les options d'éclairage et de caméra du panneau Effets.

Lorsque vous appliquez un effet avec un attribut de caméra de composition à un calque 2D, l'effet permet de suivre la position de la caméra et de l'éclairage de la composition pour effectuer le rendu d'une image 3D sur le calque 2D. Les résultats s'affichent en 3D, mais le calque associé à l'attribut de caméra de composition reste en 2D. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- Les calques 3D situés au-dessus et en dessous dans le panneau Montage ne peuvent ni interagir, ni projeter des ombres entre eux.
- Il ne peut pas entrer en intersection avec les calques 3D, ni projeter ou recevoir des ombres.

Remarque : *le rendu de l'image étant effectué sur le calque et non sur la composition, assurez-vous que les calques auxquels vous appliquez ces effets sont de taille identique à celle de la composition et parfaitement centrés dans la composition.*

Utilisation des effets et des paramètres prédéfinis

Utilisation des effets via le panneau Effets

Lors de l'application d'un effet à un calque standard, le panneau Effets s'ouvre et affiche l'effet appliqué ainsi que les options qui permettent de modifier ces propriétés. Vous pouvez également utiliser les effets et modifier la plupart des valeurs de leurs propriétés dans le panneau Montage. Beaucoup de propriétés du panneau Effets sont souvent très pratiques à utiliser grâce à leurs commandes de type curseur, bouton de point de contrôle et histogramme.

Le panneau Effets est un visualiseur. Vous pouvez donc ouvrir simultanément le panneau Effets de plusieurs calques et utiliser le menu du visualiseur, dans l'onglet du panneau, pour sélectionner des calques.

- Pour ouvrir et fermer le panneau Effets du calque sélectionné, appuyez sur la touche F3.
- Pour rétablir les valeurs par défaut des propriétés d'un effet, cliquez sur le bouton de réinitialisation situé en haut de l'effet.
- Pour dupliquer certains effets, choisissez Edition > Dupliquer ou appuyez sur les touches Ctrl + D (Windows) ou Commande + D (Mac OS).
- Pour modifier l'ordre de rendu des effets, déplacez-les vers le haut ou le bas de la pile.
- Pour paramétrer les propriétés d'un effet sur les paramètres d'une animation prédéfinie, choisissez l'animation dans le menu Animations prédéfinies affiché au dessus de l'effet dans le panneau Effets.
- Pour masquer le menu Animations prédéfinies du panneau Effets, désélectionnez la commande Afficher les animations prédéfinies dans le menu du panneau.

Voir aussi

« Utilisation des visualiseurs » à la page 19

Présentation du panneau Effets et paramètres prédéfinis

Le panneau Effets et paramètres prédéfinis permet de parcourir et d'appliquer des effets et des animations prédéfinies. Chaque élément du panneau est identifié par type au moyen d'une icône :

 effet 32 bits

 effet 16 bits

 effet 8 bits

 effet audio

 animation prédéfinie

Vous pouvez faire défiler la liste des effets et des animations prédéfinies ou rechercher un effet ou une animation prédéfinie en tapant une partie de son nom dans la zone Contenu.

Les options choisies dans le menu du panneau Effets et paramètres prédéfinis déterminent les éléments affichés :

Afficher les effets pour toutes les profondeurs de couleurs Pour afficher les effets qui fonctionnent quelle que soit la profondeur (le codage) de couleur (pas uniquement les effets liés à la profondeur du projet en cours).

Afficher les effets Pour afficher tous les effets disponibles.

Afficher les animations prédéfinies Pour afficher toutes les animations prédéfinies, y compris celles sauvegardées dans le dossier Paramètres prédéfinis.

Les effets et les animations prédéfinies sont classés dans le panneau en fonction de l'option sélectionnée dans le menu : Catégories, Dossiers Explorateur (Windows) ou Dossiers Finder (Mac OS) ou Alphabétique.

Les options suivantes du menu du panneau permettent de gérer les effets et les animations prédéfinies :

Afficher dans l'Explorateur (Windows) ou Afficher dans le Finder (Mac OS) Pour ouvrir le dossier contenant l'effet ou l'animation prédéfinie sélectionné(e) dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis.

Actualiser la liste Pour mettre à jour la liste des effets et animations prédéfinies.

Voir aussi

« Définition du codage des couleurs » à la page 231

Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie

- Pour appliquer un effet ou une animation prédéfinie à un seul calque, faites glisser l'effet ou l'animation prédéfinie depuis le panneau Effets et paramètres prédéfinis vers un calque du panneau Montage, Composition ou Effets.

Remarque : *lorsque vous faites glisser un effet ou une animation prédéfinie sur un calque du panneau Composition, le nom du calque situé sous le pointeur s'affiche dans le panneau Info. Si vous relâchez le bouton de la souris lorsque le pointeur n'est pas positionné sur un calque, vous créez un nouveau calque pour l'effet ou l'animation prédéfinie.*

- Pour appliquer un effet ou une animation prédéfinie à un ou plusieurs calques, sélectionnez les calques, puis cliquez deux fois sur l'effet ou l'animation prédéfinie dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis.
- Pour appliquer un effet à un ou plusieurs calques, sélectionnez les calques, puis choisissez Effet > *[catégorie]* > *[effet]*.
- Pour appliquer à un ou plusieurs calques une animation prédéfinie récemment utilisée ou enregistrée, sélectionnez les calques, choisissez Animation > Animations prédéfinies récentes, puis sélectionnez l'animation prédéfinie dans la liste.
- Pour appliquer à un ou plusieurs calques la dernière animation prédéfinie utilisée, sélectionnez les calques et appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + F (Windows) ou Commande + Option + Maj + F (Mac OS).
- Pour appliquer à un ou plusieurs calques la dernière animation prédéfinie utilisée, sélectionnez les calques et appuyez sur les touches Ctrl + Alt + Maj + E (Windows) ou Commande + Option + Maj + E (Mac OS).
- Pour appliquer une animation prédéfinie à un ou plusieurs calques dans Adobe Bridge, sélectionnez les calques, choisissez Animation > Parcourir les paramètres prédéfinis, accédez à l'animation prédéfinie et cliquez deux fois sur celle-ci.
- Pour appliquer les paramètres d'effet d'une animation prédéfinie à l'instance active d'un effet, dans le menu Animation prédéfinies sélectionnez le nom de l'animation prédéfinie destinée à l'effet du panneau Effets.
- Pour copier les effets d'un calque sur un ou plusieurs calques, sélectionnez les effets dans le panneau Montage ou Effets, choisissez Edition > Copier, sélectionnez les calques cibles, puis choisissez Edition > Coller.

Remarque : *lorsque vous appliquez un effet ou une animation prédéfinie à un calque, celui-ci est sélectionné.*

Par défaut, l'effet reste actif pendant la durée d'utilisation du calque. Vous pouvez néanmoins paramétrer un effet pour qu'il débute et prenne fin à des moments déterminés. Vous pouvez également accroître ou réduire son intensité sur la durée en utilisant des images clés ou des expressions ou en appliquant l'effet à un calque de réglage.

Voir aussi

« Création d'un calque d'effets » à la page 140

Suppression ou désactivation d'effets et d'animations prédéfinies

Une fois les effets appliqués à un calque, vous pouvez les désactiver temporairement (un ou plusieurs) pour travailler sur une autre partie de la composition. Les effets désactivés ne s'affichent pas dans le panneau Composition. En principe, ils n'apparaissent pas non plus lors de l'aperçu ou du rendu du calque. Vous pouvez toutefois spécifier dans le panneau File d'attente de rendu que la composition est rendue avec tous ses effets, quels que soient les effets du panneau Composition rendus lors de la prévisualisation. Le fait de désactiver un effet ne supprime pas les images clés correspondantes. Celles-ci disparaissent uniquement lorsque vous supprimez définitivement l'effet du calque.

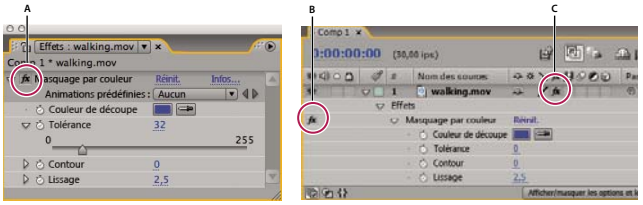
Vous ne pouvez pas désactiver ou supprimer globalement une animation prédéfinie d'un calque. Par contre, vous pouvez supprimer ou désactiver individuellement les effets, images clés ou expressions qui la composent.

- Pour supprimer un effet d'un calque, sélectionnez son nom dans le panneau Effets ou Montage et appuyez sur la touche Suppr.

- Pour supprimer tous les effets d'un ou de plusieurs calques, sélectionnez les calques dans le panneau Composition ou Montage et choisissez Effet > Tout supprimer ou appuyez sur les touches Ctrl + Maj + E (Windows) ou Commande + Maj + E (Mac OS).

Remarque : *cette commande supprime toutes les images clés associées aux effets supprimés. Si vous sélectionnez l'option Tout supprimer par mégarde, rétablissez immédiatement les images clés et les effets en sélectionnant Edition > Annuler Suppression d'effet.*

- Pour désactiver un effet temporairement, sélectionnez le calque dans le panneau Effets ou Montage et cliquez sur le bouton Effet fx situé à gauche du nom de l'effet.
- Pour désactiver tous les effets d'un calque temporairement, cliquez sur le bouton Effet fx situé dans la colonne Fonctions du calque, dans le panneau Montage.



Bouton Effet dans les panneaux Effets et Montage
A. *Le bouton Effet du panneau Effets permet d'activer ou de désactiver un effet déterminé.* ***B.*** *Le bouton Effet du panneau Montage permet également d'activer ou de désactiver un effet déterminé.* ***C.*** *Dans le panneau Montage, le bouton Effet de la colonne Fonctions permet d'activer ou de désactiver tous les effets associés à un calque.*

Suppression d'un effet ou d'une animation prédéfinie

Vous pouvez supprimer un effet ou une animation prédéfinie du dossier dans lequel After Effects recherche ce type d'éléments. Ainsi, l'élément supprimé ne s'affiche pas dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis ou le menu Effet.

1 Sélectionnez l'effet ou l'animation prédéfinie dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis.

2 Dans le menu du panneau, choisissez la commande Afficher dans l'Explorateur (Windows) ou Afficher dans le Finder (Mac OS).

3 Sortez le fichier de l'effet (.aex) ou de l'animation prédéfinie (.ffx) du dossier Plug-ins ou Paramètres prédéfinis.

4 Choisissez l'option Rafraîchir la liste dans le menu du panneau Effets et paramètres prédéfinis pour mettre à jour la liste des animations prédéfinies du panneau.

La liste d'effets est uniquement mise à jour lors du démarrage de l'application.

Au lieu de supprimer entièrement des effets ou des animations prédéfinies, vous pouvez ranger dans un sous-dossier du dossier Plug-ins ou Paramètres prédéfinis les effets et les animations prédéfinies que vous utilisez rarement. After Effects ignore le contenu des dossiers dont le nom est entre parenthèses (archive_folder, par exemple).

Enregistrement d'une animation prédéfinie

Vous pouvez enregistrer toutes les combinaisons de propriétés et leurs images clés et expressions en tant qu'animation prédéfinie (y compris les effets et leurs propriétés). Par exemple, si vous avez créé une explosion à l'aide de plusieurs effets ayant des paramètres de propriétés, des images clés et des expressions complexes, vous pouvez enregistrer tous ces paramètres en tant qu'animation prédéfinie. Vous pouvez ensuite appliquer cette animation prédéfinie à un autre calque.

Les animations prédéfinies figurent dans la catégorie Animations prédéfinies du panneau Effets et paramètres prédéfinis.

1 Sélectionnez une combinaison de propriétés (par exemple Position et Echelle) et des groupes de propriétés (par exemple Peinture et Transformer). Si vous sélectionnez uniquement des effets, vous pouvez les sélectionner dans le panneau Effets.

2 Choisissez la commande Enregistrer l'animation prédéfinie dans le menu Animation ou le menu du panneau Effets et paramètres prédéfinis.

3 Spécifiez le nom et le dossier du fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour qu'une animation prédéfinie apparaisse dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis, elle doit être enregistrée dans le dossier Paramètres prédéfinis.

Remarque : *si l'animation prédéfinie ne s'affiche pas dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis, choisissez la commande Rafraîchir la liste dans le menu de ce panneau.*

Utilisation des points de contrôle des effets

Certains effets sont dotés de *points de contrôle des effets*, qui déterminent comment l'effet est appliqué au calque. Par exemple, l'effet Eclairs élaborés est doté de deux points de contrôle (Origine et Direction) qui spécifient d'où part l'éclair et sa direction.

Les coordonnées des points de contrôle des effets se trouvent dans un espace qui leur est propre dans le calque (*espace calque*), non dans celui de la composition (*espace de composition*). Les coordonnées qui s'affichent dans le panneau Info se trouvent dans l'espace calque lorsque le panneau Calque est actif.

Pour afficher un point de contrôle d'effet

- Pour afficher un point de contrôle d'effet dans le panneau Calque, sélectionnez le nom de l'effet dans le menu Afficher du panneau Calque.
- Pour afficher un point de contrôle d'effet dans le panneau Composition, sélectionnez le nom de l'effet dans le panneau Montage ou Effets.

Remarque : *pour afficher des points de contrôle d'effets dans le panneau Composition, l'option Afficher les contrôles du calque doit être sélectionnée dans le menu Afficher et l'option Effets doit être sélectionnée dans les options d'affichage (Afficher > Options d'affichage).*

Pour déplacer un point de contrôle d'effet

- Faites glisser le point de contrôle d'effet dans le panneau Calque ou Composition.
- Dans le panneau Effets, cliquez sur le bouton du point de contrôle d'effet ; dans le panneau Composition ou Calque, cliquez ensuite à l'endroit où vous voulez placer le point de contrôle d'effet.
- Dans le panneau Montage ou Effets, faites glisser les coordonnées x et y du point de contrôle d'effet ou modifiez ces valeurs comme vous le feriez avec n'importe quelle autre propriété.

A propos du caractère aléatoire des effets et du générateur aléatoire

Etant donné que le caractère aléatoire d'un effet est intrinsèquement impossible à répéter, de nombreux effets simulent cette propriété grâce à un calcul qui génère des résultats aléatoires en apparence, pour chaque valeur de la propriété Générateur aléatoire. Si vous appliquez plusieurs fois un même effet, le résultat sera le même si toutes les propriétés (y compris les valeurs de la propriété Générateur aléatoire) sont identiques. Vous pouvez ainsi obtenir un résultat prévisible et déterminé à l'avance, mais qui donne l'illusion d'un effet aléatoire.

Le fait de modifier la valeur du générateur aléatoire ne modifie en rien le caractère aléatoire des paramètres. Seul le résultat de leur comportement aléatoire est modifié.

Vous pouvez paramétrer le caractère aléatoire des propriétés avec les expressions de la catégorie des nombres aléatoires.

Voir aussi

« Méthodes des nombres aléatoires » à la page 538

Chapitre 16 : Référence des effets

After Effects intègre des centaines d'effets qui, tous, disposent de propriétés que vous pouvez animer pour dynamiser l'aspect de vos calques ou obtenir un résultat précis.

Galeries d'effets

Galerie d'effets de couches 3D



Aucun effet appliqué



« Effet Extraction de couches 3D » à la page 355



« Effet Cache de profondeur » à la page 355



« Effet Profondeur de champ » à la page 356



« Effet Brouillard 3D » à la page 357



« Effet Cache d'ID » à la page 358

Galerie d'effets de flou et de netteté



Aucun effet appliqué



« Effet Flou de la bordure » à la page 362



« Effet Flou par couches » à la page 363



« Effet Flou composite » à la page 363

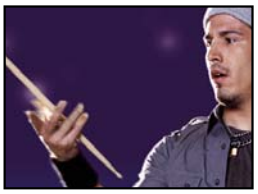

« Effet Flou directionnel » à la page 363


« Effet Flou accéléré » à la page 364


« Effet Flou gaussien » à la page 364


« Effet Flou de l'objectif » à la page 364


« Effet Flou radial » à la page 365


« Effet Plus net » à la page 366


« Effet Flou optimisé » à la page 366


« Effet Accentuation » à la page 367

Galerie d'effets de couches


Aucun effet appliqué


« Effet Niveaux alpha » à la page 367


« Effet Opérations » à la page 368


« Effet Fondu » à la page 368


« Effet Calculs » à la page 369


« Effet Mixeur de couches » à la page 370


« Effet Opérations complexes » à la page 370


« Effet Négatif » à la page 371


« Effet Minimax » à la page 371



« Effet Suppression de halo coloré » à la page 371



« Effet Correspondance des couches » à la page 372



« Effet Appliquer un cache » à la page 372



« Effet Décalage des couches » à la page 373

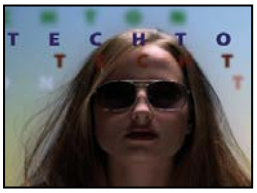


« Effet Composite uni » à la page 373

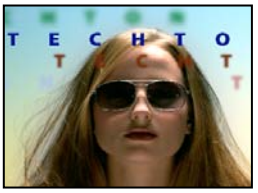
Galerie d'effets de correction colorimétrique



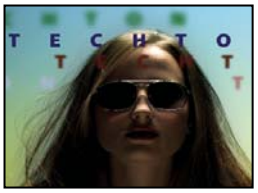
Aucun effet appliqué



« Effets Couleur automatique et Contraste automatique » à la page 374



« Effet Niveaux automatiques » à la page 375



« Effet Luminosité/Contraste » à la page 375



« Effet Couleurs TV » à la page 375



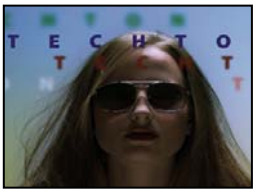
« Effet Correction colorimétrique » à la page 376



« Effet Métamorphose de couleurs » à la page 376



« Effet Mixeur chromatique » à la page 377



« Effet Balance des couleurs » à la page 377



« Effet Balance des couleurs (TLS) » à la page 377



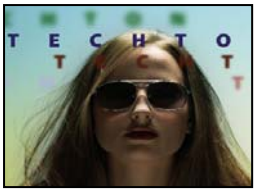
« Effet Réplication chromatique » à la page 378



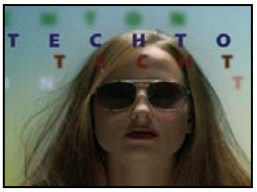
« Effet Stabilisation de couleur » à la page 378



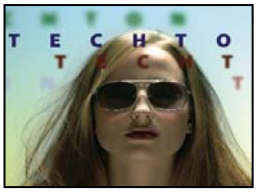
« Effet Colorama » à la page 379



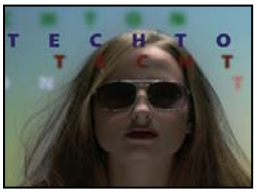
« Effet Courbes » à la page 381



« Effet Egaliser » à la page 381



« Effet Exposition » à la page 382



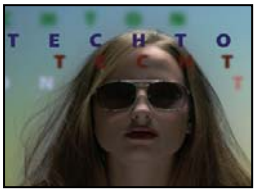
« Effet Gamma/Plancher/Gain » à la page 382



« Effet Teinte/Saturation » à la page 382



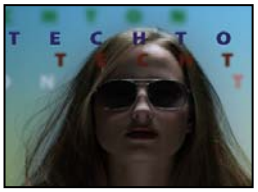
« Effet Filtre chromatique » à la page 383



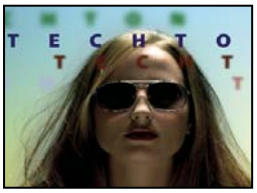
« Effet Niveaux » à la page 384



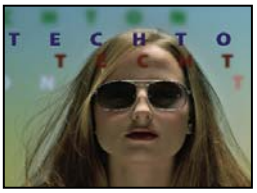
« Effet Niveaux (options individuelles) » à la page 384



« Effet Filtre Photo » à la page 385



« Effet Courbe Photoshop » à la page 385



« Effet Ton foncé/Ton clair » à la page 386



« Effet Teinte » à la page 387

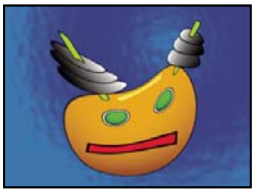


« Effet Trichrome » à la page 388

Galerie d'effets de déformation



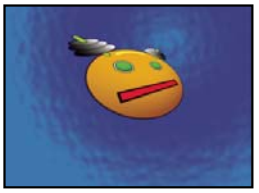
Aucun effet appliqué



« Effet Warping Bézier » à la page 388



« Effet Renflement » à la page 388



« Effet Quatre coins » à la page 389



« Effet Dispersion » à la page 389



« Effet Fluidité » à la page 390



« Effet Loupe » à la page 392



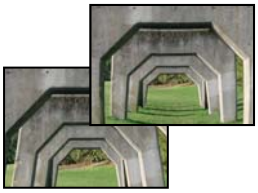
« Effet Warping avec maillage » à la page 393



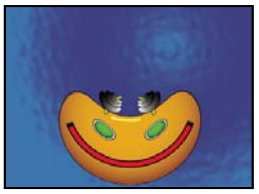
« Effet Miroir » à la page 394



« Effet Décalage » à la page 394



« Effet Compensation optique » à la page 394



« Effet Coordonnées polaires » à la page 395



« Effet Remodeler » à la page 396



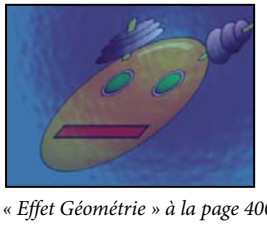
« Effet Ondulation » à la page 398



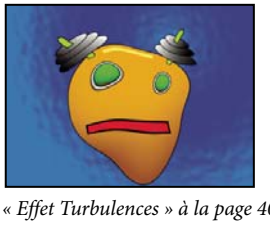
« Effet Maculage » à la page 398



« Effet Sphérisation » à la page 400



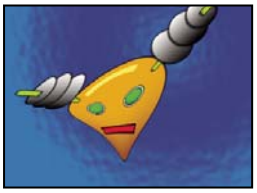
« Effet Géométrie » à la page 400



« Effet Turbulences » à la page 400



« Effet Tourbillon » à la page 401



« Effet Déformation » à la page 402



« Effet Onde progressive » à la page 402

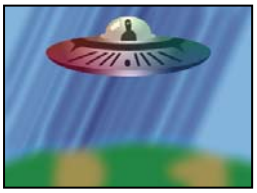


« Effet Marionnette » à la page 396

Galerie d'effets de rendu



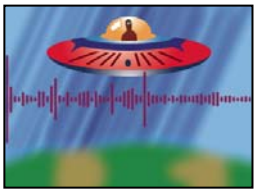
Aucun effet appliqué



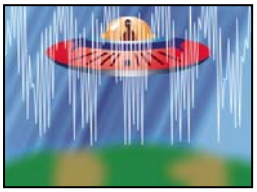
« Effet Dégradé 4 couleurs » à la page 403



« Effet Eclairs élaborés » à la page 403



« Effet Spectre audio » à la page 404



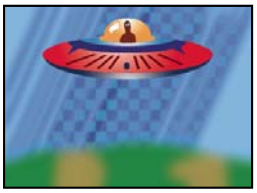
« Effet Niveau audio » à la page 405



« Effet Faisceau » à la page 406



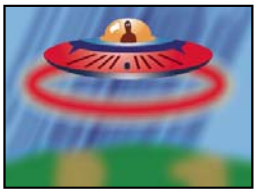
« Effet Motif cellule » à la page 407



« Effet Damier » à la page 408



« Effet Cercle » à la page 409



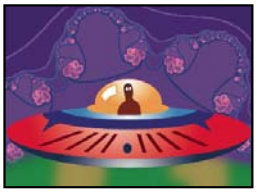
« Effet Ellipse » à la page 409



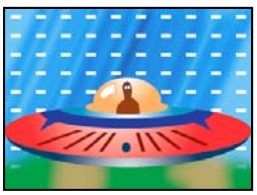
« Effet Remplissage pipette » à la page 409



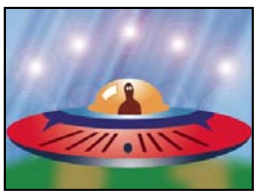
« Effet Remplir » à la page 410



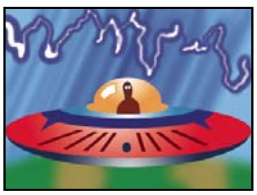
« Effet Fractal » à la page 410



« Effet Grille » à la page 411



« Effet Lumière parasite » à la page 412



« Effet Eclairs » à la page 412



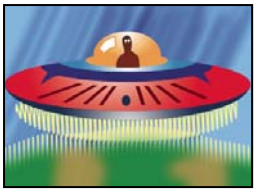
« Effet Pot de peinture » à la page 414



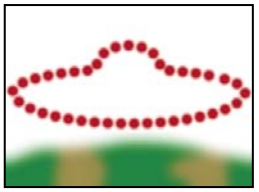
« Effet Ondes radio » à la page 415



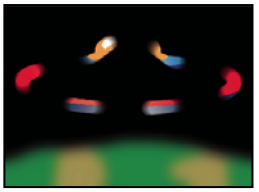
« Effet Dégradé » à la page 417



« Effet Griffonnage » à la page 417



« Effet Trait » à la page 419



« Effet Vegas » à la page 420



« Effet Tracé dynamique » à la page 421

Galerie d'effets de masquage



« Effet Masquage par différence de couleur » à la page 422



« Effet Masquage par couleur » à la page 423



« Effet Masquage par plage de couleurs » à la page 424



« Effet Masquage par différence » à la page 425



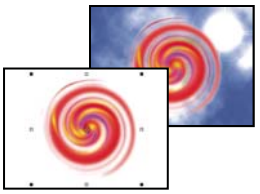
« Effet Masquage par extraction » à la page 426



« Effet Masquage interne/externe » à la page 427



« Effet Masquage linéaire par couleur » à la page 428



« Effet Masquage par luminance » à la page 429



« Effet Nettoyage de masque » à la page 430

Galerie d'effets de cache



« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431



« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Galerie d'effets de bruit et de grain



Aucun effet appliqué



« Effet Ajout de grain » à la page 440



« Effet Poussière & rayures » à la page 441



« Effet Bruit fractal » à la page 441



« Effet Correspondance du grain » à la page 444



« Effet Médiane » à la page 445



« Effet Bruit » à la page 446



« Effet Bruit alpha » à la page 446



« Effets Bruit TLS et Bruit TLS Auto » à la page 447



« Effet Suppression de grain » à la page 447

Galerie d'effets de peinture



« Effet Peinture » à la page 450



« Effet Peinture de vecteurs » à la page 450

Galerie d'effets de perspective



Aucun effet appliqué



« Effet Lunettes 3D » à la page 460



« Effet 3D simple » à la page 462



« Effet Biseau alpha » à la page 463



« Effet Contours biseautés » à la page 463

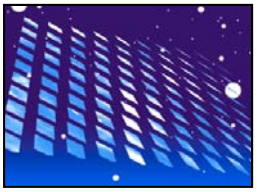


« Effet Ombre portée » à la page 463



« Effet Ombre radiale » à la page 464

Galerie d'effets de simulation



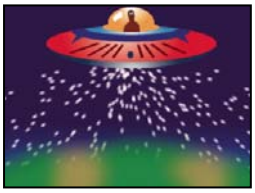
« Effet Danse de cartes » à la page 466



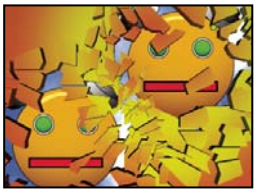
« Effet Caustique » à la page 468



« Effet Ecume » à la page 470



« Effet Laboratoire de particules » à la page 474



« Effet Eclat » à la page 486

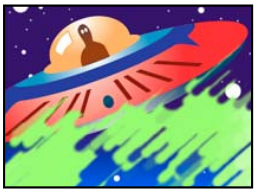


« Effet Générateur de vagues » à la page 491

Galerie d'effets esthétiques



Aucun effet appliqué



« Effet Animer peinture » à la page 495



« Effet Estampage couleur » à la page 495



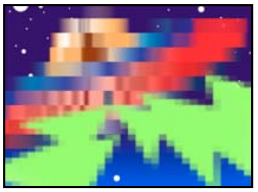
« Effet Estampage » à la page 496



« Effet Détection des contours » à la page 496



« Effet Lueur diffuse » à la page 496



« Effet Mosaïque » à la page 497



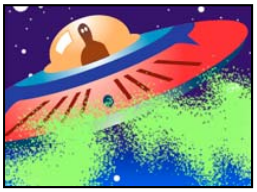
« Effet Juxtaposition directionnelle » à la page 498



« Effet Postérisation » à la page 498



« Effet Contours bruts » à la page 498



« Effet Flou artistique » à la page 499



« Effet Stroboscope » à la page 500



« Effet Placage de texture » à la page 500



« Effet Seuil » à la page 501

Galerie d'effets de texte



Aucun effet appliqué



« Effet Texte de base » à la page 501



« Effet Nombres » à la page 502



« Effet Texte sur chemin » à la page 503



« Effet Code temporel » à la page 507

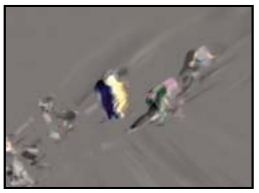
Galerie d'effets temporels



« Effet Echo » à la page 508



« Effet Postérisation temporelle » à la page 509



« Effet Différence temporelle » à la page 509



« Effet Balayage temporel » à la page 510

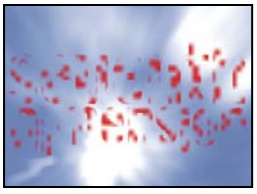


« Effet Déformation temporelle » à la page 511

Galerie d'effets de transition



Aucun effet appliqué



« Effet Fondu par carreaux » à la page 513



« Effet Volet carte » à la page 514



« Effet Volet graduel » à la page 515



« Effet Volet en diaphragme en x » à la page 516



« Effet Volet linéaire » à la page 517



« Effet Volet radial » à la page 517



« Effet Store vénitien » à la page 518

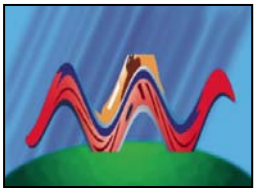
Galerie d'effets utilitaires



« Effet Convertisseur Cineon » à la page 518



« Effet Convertisseur de profils colorimétriques » à la page 519



« Effet Limites de croissance » à la page 520



« Effet Compresseur-extenseur HDR » à la page 521



« Effet Compression des tons clairs HDR » à la page 522

Effets de couches 3D

A propos des effets de couches 3D

Les effets de couches 3D fonctionnent sur les calques 2D et plus précisément les calques 2D avec des informations 3D dans les couches auxiliaires. Les sources de ces calques 2D sont des scènes 3D qui ont été traitées en dehors d'une application 3D.

Utilisez des effets de couches 3D pour insérer des scènes 3D dans des composites 2D, puis pour les modifier. Vous pouvez importer des fichiers image 3D enregistrés aux formats RLA, RPF, PIC/ZPIC (Softimage) et EI/EIZ (Electric Image). Dans le cas de fichiers PIC et EI, les informations se rapportant aux couches 3D se trouvent dans les fichiers ZPIC ou EIZ, respectivement. Les fichiers ZPIC et EIZ ne sont pas importés à proprement parler, mais tant qu'ils se trouvent dans le même dossier que les fichiers PIC et EI, il est possible d'accéder à leurs couches 3D à l'aide des divers effets de couches 3D. Les effets de couches 3D n'affectent pas les autres types de fichiers.

Les effets de couches 3D lisent et manipulent les autres couches d'informations, notamment Profondeur-Z, Perpendiculaires de surface, ID d'objet, UV de texture, RVB d'arrière-plan, RVB non attaché et ID de matériel. Ainsi, vous pouvez placer les éléments 3D sur un axe z, insérer de nouveaux éléments dans une scène 3D, appliquer un flou à certaines zones d'une scène 3D, isoler des éléments 3D, créer un effet de brouillard doté d'une profondeur ou encore extraire les informations de couches 3D et les utiliser comme paramètres pour d'autres effets.

Si vous convertissez un calque en 3D, puis que vous le visualisez dans une perspective autre qu'à partir de l'avant ou du centre, il n'aura pas l'apparence anticipée.

Pour afficher la profondeur d'un pixel et d'autres valeurs de couche dans le panneau Info, appliquez un effet de couche 3D, puis, une fois l'effet sélectionné, cliquez sur le pixel dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Sélection.

Voir aussi

« A propos des calques 3D » à la page 172

Effet Extraction de couches 3D

L'effet Extraction de couches 3D rend les couches auxiliaires visibles, sous la forme d'images en niveaux de gris ou d'images en couleur multicouches. Le calque obtenu peut ensuite servir de calque de paramètres pour d'autres effets. Par exemple, extrayez les informations de profondeur d'un fichier image de couches 3D, puis utilisez-les en tant que matrice d'influence pour l'effet Laboratoire de particules, ou extrayez les valeurs de la couche RVB non attachée pour obtenir un cache générant des reflets luisants.

Pour afficher les valeurs de couche 3D d'un pixel dans le panneau Info, appliquez un effet Extraction de couches 3D, sélectionnez la couche dans le panneau Effets, puis cliquez sur le pixel dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Sélection.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bits par couche (bpc).



Image d'origine (gauche), après application de l'effet Extraction de couches 3D avec l'option UV de texture

Couche 3D La couche à extraire de l'image 3D.

Point blanc, Point noir La valeur mappée au blanc ou au noir.

Voir aussi

« A propos des calques 3D » à la page 172

Effet Cache de profondeur

L'effet Cache de profondeur lit les informations de profondeur dans une image 3D et coupe l'image à n'importe quel emplacement sur l'axe z. Vous pouvez ainsi supprimer l'arrière-plan d'une scène 3D ou insérer des objets dans celle-ci.

Pour insérer un calque dans une scène 3D, appliquez l'effet Cache de profondeur au calque contenant la scène 3D. Définissez ensuite l'option Profondeur sur la valeur à laquelle vous voulez insérer le nouveau calque, dupliquez le calque de la scène 3D, sélectionnez Inversion pour le calque supérieur de la scène 3D et placez le nouveau calque entre les deux calques de la scène 3D dans l'ordre d'empilement de calque dans le panneau Montage.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bits par couche.



Image d'origine (en haut à gauche), avec effet appliqué (en bas à gauche), et après application de l'effet et sélection de l'option Inverser alpha (en bas à droite)

Profondeur La valeur de l'axe z à l'emplacement où vous voulez couper l'image. Tout ce qui présente une profondeur inférieure à la valeur Profondeur est caché.

Pour déterminer la profondeur d'un objet, cliquez sur celui-ci dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Sélection lorsque l'effet est sélectionné.

Contour L'épaisseur du contour du cache.

Inversion Sélectionnez cette option pour tout cacher avec une profondeur supérieure à la valeur Profondeur. Désélectionnez cette option pour tout cacher avec une profondeur inférieure à la valeur Profondeur.

Voir aussi

« A propos des calques 3D » à la page 172

Effet Profondeur de champ

L'effet Profondeur de champ simule une caméra dont la mise au point est effectuée sur une profondeur (plan focal) d'une scène 3D, en rendant flous les objets placés à une profondeur différente. Cet effet utilise les informations de profondeur de la couche auxiliaire d'un fichier importé représentant une scène 3D. Pour utiliser les informations de profondeur qu'After Effects calcule pour un calque de caméra, reportez-vous à la section « Création d'un calque de caméra et modification des paramètres de caméra » à la page 177.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bits par couche.

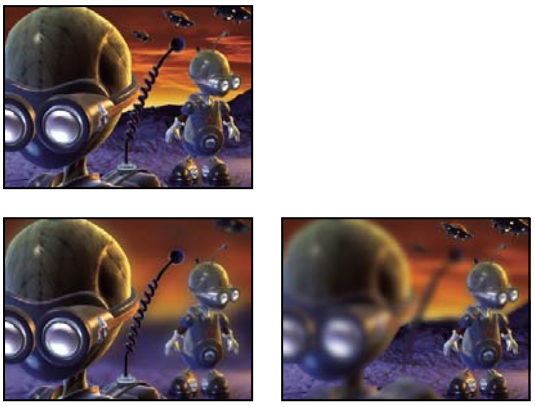


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet Profondeur de champ avec des valeurs Plan focal différentes (en bas à gauche et en bas à droite)

Plan focal Distance sur l'axe z entre le plan focal et la caméra.

Pour afficher la profondeur d'un objet dans le panneau Info, cliquez sur l'objet dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Sélection lorsque l'effet est sélectionné.

Rayon maximum La quantité de flou appliquée aux objets se trouvant en dehors du plan focal.

Epaisseur du plan focal Détermine les profondeurs auxquelles la mise au point est effectuée sur les côtés du plan focal.

Inclinaison focale Plus la valeur est élevée, plus le flou des éléments est intense lorsque le plan focal s'éloigne.

Voir aussi

« A propos des calques 3D » à la page 172

Effet Brouillard 3D

Il simule l'effet de brouillard, à la manière d'un flou artistique qui rend les objets de plus en plus diffus à mesure qu'ils s'éloignent de l'axe z.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bits par couche.



Image d'origine (en haut à gauche), Calque graduel (en bas à gauche) et après application de l'effet Brouillard 3D (en bas à droite)

Profondeur de début du brouillard L'emplacement où le flou artistique diffus commence sur l'axe z.

Pour déterminer la profondeur d'un objet, cliquez sur celui-ci dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Sélection lorsque l'effet est sélectionné.

Profondeur de fin du brouillard L'emplacement où le flou artistique diffus atteint son maximum sur l'axe z.

Densité de flou artistique Définit la vitesse du flou artistique. Plus la valeur est élevée, plus le brouillard est dense à partir de son point d'application initial.

Arrière-plan confus Crée un arrière-plan confus (par défaut). Désélectionnez cette option pour créer un effet de transparence à l'arrière-plan de la scène 3D, de manière à la placer sur un autre calque.

Calque graduel (Facultatif) Calque en niveaux de gris à utiliser comme un calque de paramètres, dont les valeurs de luminance s'appliquent à la densité du brouillard. Par exemple, utilisez l'effet Bruit fractal pour créer un calque de paramètres tourbillonnant pour le brouillard atmosphérique. Vérifiez que les dimensions du calque graduel sont au moins égales aux dimensions du calque de la scène 3D.

Contribution au calque Définit l'impact du calque graduel sur le brouillard.

Voir aussi

« A propos des calques 3D » à la page 172

Effet Cache d'ID

De nombreuses applications 3D assignent un ID d'objet unique à chaque élément d'une scène. Le cache d'ID utilise ces informations pour créer un cache qui exclut tous les éléments d'une scène, excepté celui que vous avez spécifié.

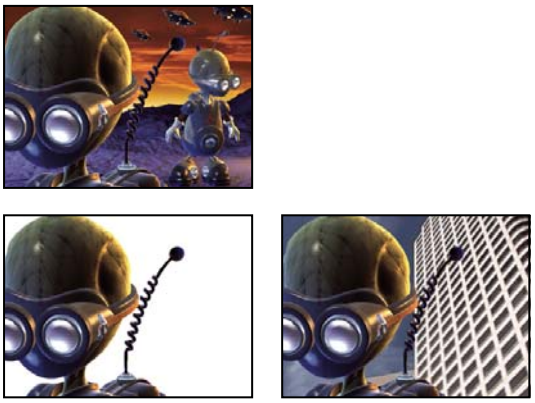


Image d'origine (en haut à gauche), application de l'effet Cache d'ID en utilisant l'extraterrestre au premier plan en qualité de sélection d'ID (en bas à gauche) et incrustation du personnage sur un nouvel arrière-plan (en bas à droite)

Couches aux. Isolent les éléments selon l'ID d'objet ou l'ID de matériel.

Sélection d'ID Valeur ID d'un objet.

Pour déterminer l'ID d'un objet, sélectionnez le type d'ID dans le menu Couches aux. du panneau Effets, puis cliquez sur l'objet dans le panneau Composition ou Calque à l'aide de l'outil Sélection lorsque l'effet est sélectionné. Si l'ID d'objet est sélectionné pour les couches aux., Sélection d'ID se met automatiquement à jour sur l'ID de l'objet sur lequel vous cliquez.

Contour L'épaisseur du contour du cache.

Inversion Inverse la sélection. Sélectionnez l'option pour cacher l'objet spécifié par la sélection d'ID. Désélectionnez-la pour cacher tout sauf l'objet (par défaut).

Couverture d'utilisation Crée un cache plus net en supprimant les couleurs enregistrées derrière l'objet des pixels sur les bords du cache. Cette option fonctionne uniquement lorsqu'une image 3D comporte une couche de couverture stockant des informations sur les couleurs qui figurent derrière les objets.

Voir aussi

« A propos des calques 3D » à la page 172

Effets audio

Effet Arrière

Cet effet inverse le contenu audio d'un calque en effectuant la lecture de la dernière image vers la première image. Les images conservent leur ordre initial dans le panneau Montage. Sélectionnez Echanger les couches pour inverser les couches de droite et de gauche.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Basses/Aigus

L'effet Basses/Aigus amplifie (augmente) ou diminue (réduit) les fréquences basses (basses) ou les fréquences élevées (aigus) de la séquence audio. Pour un meilleur contrôle, utilisez l'effet Egalisation paramétrique.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Retard

Cet effet permet de répéter le son après un laps de temps spécifié. Cet effet simule le son renvoyé par une surface, par exemple un mur.

Pour simuler l'acoustique d'une pièce, utilisez l'effet Réverbération.

Retard L'intervalle de temps (en millisecondes) entre le son d'origine et son écho.

Retard total Volume du premier élément audio retardé, par exemple une fraction de l'original.

Ré-injection L'écho réinjecté dans la file de retard pour la création d'autres échos.

Sortie originale et Sortie résultat Les valeurs du son d'origine (original) et du son modifié (résultat) dans la sortie finale. Des valeurs de 50 % sont généralement utilisées.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Modulation/Chœur

Modulation est un effet audio causé par le mixage du son original avec une copie retardée selon une valeur variant selon des cycles de temps. La fréquence de la copie est également décalée selon une valeur associée au retard. Chœur utilise un retard plus important. Ainsi, le son d'une voix donne l'effet d'un chœur composé de plusieurs voix (ou un instrument semble être un ensemble d'instruments).

Les paramètres par défaut de l'effet Modulation/Chœur sont des valeurs de modulation. Pour créer un résultat de chœur, utilisez les valeurs suivantes : Temps de séparation de voix sur 40 (ou supérieure pour un résultat de chœur plus grand), Voix sur 4, Fréquence de modulation sur 0,1, Profondeur de modulation sur 50 % et Changement de phase vocale sur 90 et sélectionnez l'option Voix Stéréo.

Temps de séparation de voix Temps (en millisecondes) entre chaque voix. Chaque voix est une version décalée dans le temps du son d'origine. Utilisez des valeurs de 6 (et des valeurs inférieures) pour la modulation et des valeurs élevées pour le chœur.

Voix Le nombre de voix incluses dans l'audio traité (résultat).

Fréquence de modulation La fréquence (en Hz) à laquelle la modulation fonctionne.

Profondeur de modulation La valeur de la modulation.

Changement de phase vocale La différence (en degrés) de phases de modulation entre les voix. Divisez 360 par le nombre de voix pour trouver la valeur optimale.

Inversion de la phase Inverse la phase de l'audio traité (résultat), de manière à accentuer les hautes fréquences. Lorsque cette option est désélectionnée, les basses fréquences sont accentuées.

Voix Stéréo Alterne les voix entre deux couches, de manière à ce que la première voix s'affiche sur la couche de gauche, la seconde sur la couche de droite, la troisième sur la couche de gauche, et ainsi de suite. Pour entendre les voix stéréo, vous devez effectuer la prévisualisation ou le rendu en stéréo.

Sortie originale et Sortie résultat Les valeurs du son d'origine (original) et du son modifié (résultat) dans la sortie finale. Des valeurs de 50 % sont généralement utilisées.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Passe-haut/Passe-bas

Cet effet permet de définir une limite supérieure ou inférieure au-dessus/en dessous de laquelle les fréquences peuvent passer. Le filtre Passe-haut autorise les fréquences au-dessus de la limite et bloque les autres. A l'inverse, le filtre Passe-bas autorise les fréquences en dessous de la limite et bloque les autres. Utilisez l'effet Passe-haut/Passe-bas pour effectuer les opérations suivantes :

- Augmenter ou atténuer (réduire) un son. Par exemple, un effet Passe-haut peut réduire le bruit de la circulation, souvent concentré dans les basses fréquences, sans impact majeur sur l'enregistrement d'une voix. Un effet Passe-bas peut supprimer les sons de hautes fréquences, tels que les sons statiques et les bourdonnements.
- Faire ressortir un son puis un autre durant un certain laps de temps. Par exemple, dans une séquence audio contenant à la fois de la musique et des voix, vous pouvez réduire la musique et ajouter progressivement les voix.
- Protéger les équipements de fréquences risquant de provoquer des dégâts.
- Diriger certaines fréquences vers un appareil spécifique. Par exemple, un effet Passe-bas peut isoler les sons destinés à un caisson de grave.


Pour vérifier les fréquences en sortie, utilisez la valeur Options de filtre opposée et prévisualisez la séquence audio.

Fréquence de découpe Toutes les fréquences inférieures (Passe-haut) ou supérieures (Passe-bas) sont supprimées. Si le son indésirable est modifié dans le temps, activez cette option.


Pour identifier les fréquences du son indésirable, utilisez l'effet Spectre audio.

Sortie original et Sortie résultat Les valeurs du son d'origine (original) et du son modifié (résultat) dans la sortie finale. Les valeurs communément utilisées pour la suppression des fréquences sont 0 % pour Sortie original et 100 % pour Sortie résultat.

Voir aussi

« Effet Spectre audio » à la page 404

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Modulateur

Cet effet permet d'ajouter des vibratos et des trémolos à un élément audio en modulant (variant) la fréquence et l'amplitude.

Type de modulation Le type de forme d'onde à utiliser. Les ondes sinusoïdales produisent une modulation plus lisse. Les ondes triangulaires produisent une modulation plus brusque.

Fréquence de modulation La fréquence (en Hz) de la modulation.

Profondeur de modulation La profondeur de la modulation.

Modulation d'amplitude La valeur de la modulation d'amplitude.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Egalisation paramétrique

Cet effet permet d'accentuer ou d'atténuer des plages de fréquences spécifiques. Il est particulièrement utile pour les arrangements musicaux, par exemple pour amplifier les basses fréquences de manière à faire ressortir la basse.

Si la séquence audio contient un son indésirable (par exemple, un coup de klaxon d'un engin en bruit de fond), il est possible d'isoler et de couper la plage de fréquences correspondant au coup de klaxon, de manière à atténuer le son.

A l'aide de cet effet, vous pouvez optimiser jusqu'à trois bandes d'audio. Lors du réglage des paramètres, le graphique Réponse de la fréquence affiche la courbe d'égalisation combinée que vous créez ; la bande 1 est rouge, la bande 2 est verte et la bande 3 est bleue. Pour faciliter les réglages, il est recommandé de déterminer à l'avance la courbe de fréquence-réponse que vous souhaitez obtenir.


Pour identifier les fréquences du son indésirable, utilisez l'effet Spectre audio.

Bande activée Active une bande d'égalisation et ses options.

Fréquence Le centre de la bande à modifier.

Bande passante La largeur de bande à modifier.

Amplifier/Diminuer Valeur utilisée pour amplifier (augmenter) ou diminuer (réduire) l'amplitude des fréquences dans la bande spécifiée. Une valeur positive amplifie le son, et une valeur négative le réduit.

Voir aussi

« Effet Spectre audio » à la page 404

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Réverbération

Cet effet permet de simuler des sons réfléchis de manière aléatoire par une surface, pour obtenir les sons d'une pièce spacieuse ou contenant divers effets acoustiques.

Temps de réverbération La durée moyenne (en millisecondes) entre l'effet audio d'origine et la réverbération.

Diffusion Définit le taux de dispersion de l'effet audio d'origine. Plus la valeur de la diffusion est élevée, plus le son semble éloigné du microphone.

Descente Définit la durée pendant laquelle l'effet perdure. Une valeur élevée permet de simuler un espace plus grand.

Luminosité Définit la quantité de détails de l'effet audio d'origine à conserver. Une forte luminosité simule les sons d'une pièce avec des effets acoustiques (c'est-à-dire des sons très réfléchis).

Sortie originale et Sortie résultat Valeurs du son d'origine (original) et du son modifié (résultat) dans la sortie finale. Des valeurs de 50 % sont généralement utilisées.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Mixeur stéréo

Cet effet permet de mixer les couches gauche et droite d'une séquence audio et de déplacer l'intégralité du signal d'une couche à l'autre.

Inverser la phase Inverse la phase des deux couches du signal stéréo. Utilisez-la pour éviter que deux sons de même fréquence s'annulent mutuellement.

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Effet Tonalité

Cet effet permet de synthétiser des tonalités audio simples, de manière à créer des effets comme le bruit sourd d'un sous-marin, une sonnerie de téléphone en bruit de fond, un son de sirène ou de tir au laser. Vous pouvez avoir jusqu'à cinq tonalités pour chaque instance de l'effet Tonalité, pour créer un accord. Lorsque vous appliquez cet effet à un calque contenant du son, l'audio non traité (original) est ignoré et seule la tonalité est prise en considération.

Vous pouvez également appliquer l'effet Tonalité à un calque ne comportant aucune séquence audio (par exemple, un calque solide), de manière à synthétiser l'audio.

Remarque : *l'effet Tonalité ne génère pas de son sur un calque d'un pseudo-élément ; pour que l'effet génère un son, vous devez remplacer le pseudo-élément par un métrage.*

Options audio Définit le type de signal audio à utiliser. Les ondes sinusoïdales produisent les sons les plus purs, tandis que les ondes rectangulaires produisent les sons les plus déformés. Les ondes triangulaires contiennent à la fois des éléments des ondes sinusoïdales et rectangulaires, mais elles sont plus proches des ondes sinusoïdales. Les ondes en dents de scie contiennent à la fois des éléments des ondes sinusoïdales et rectangulaires, mais elles sont plus proches des ondes rectangulaires.

Fréquence Fréquence en Hz. Pour désactiver une tonalité, affectez-lui une fréquence de 0.

Niveau Modifie l'amplitude de toutes les tonalités dans cette instance de l'effet. Pour éviter l'écrêtage et l'éclatement, utilisez une valeur Niveau inférieure ou égale à 100 divisée par le nombre de fréquences que vous utilisez. Par exemple, si vous utilisez les cinq fréquences, spécifiez 20 %.

Remarque : *pour éviter les déclics à la fin d'une tonalité, définissez une image clé pour la valeur de niveau requise dans l'image, juste avant la fin de la tonalité, puis définissez une image clé pour une valeur de niveau de 0 à la fin de la tonalité. Cette technique donne de bons résultats dans le cas d'une séquence audio qui s'arrête brusquement.*

Voir aussi

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

« Configuration des images clés » à la page 187

Effets de flou et de netteté

A propos des effets de flou et de netteté

En général, les effets de flou échantillonnent la zone autour d'un pixel et affectent au pixel une nouvelle valeur, qui est la moyenne des valeurs échantillonnées. En augmentant la taille de l'échantillon (que celle-ci soit exprimée en rayon ou en longueur), vous augmentez également l'intensité de flou.

L'option Recopier les pixels du contour est disponible pour certains effets de flou. Sélectionnez cette option pour forcer l'algorithme de flou à fonctionner comme si les valeurs de pixel au-delà des contours du calque étaient les mêmes que celles des pixels du contour. Cette option conserve les contours nets, de manière à les empêcher de s'assombrir ou de devenir plus transparents (résultat classique d'une moyenne avec beaucoup de zéros). Désélectionnez cette option pour forcer l'algorithme de flou à fonctionner comme si les valeurs de pixel au-delà des contours du calque étaient égales à zéro.

Remarque : *lorsque vous rendez une image floue, le grain et le bruit du film sont supprimés. Vous pouvez ajouter du bruit à une image pour rehausser son réalisme et faire en sorte qu'elle n'ait pas l'air retouchée (voir la section « Effets de bruit et de grain » à la page 433).*

Effet Flou de la bordure

L'effet Flou de la bordure est semblable aux effets Flou accéléré et Flou gaussien, mais avec l'avantage supplémentaire d'avoir une option Itérations qui vous permet de contrôler la qualité du flou.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

Itérations Le nombre d'applications séquentielles du flou sur l'image. Une valeur approximative de 3 produit un flou semblable en qualité au Flou accéléré. Un nombre d'itérations élevé crée des transitions plus douces entre les couleurs, tout en accentuant le flou, mais en augmentant le temps de rendu. La valeur par défaut crée des résultats bruts.

Effet Flou par couches

Cet effet de flou affecte séparément les couches alpha, rouge, verte et bleue d'un calque.

Remarque : *si vous avez du bruit ou des artefacts quand vous créez une couche couleur (tels que des artefacts de compression MPEG dans la couche de bleu d'un métrage DV), utilisez l'effet Flou par couches pour nettoyer le bruit dans cette couche, sans toucher aux autres couches.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Effet Flou composite

Cet effet applique un flou aux pixels du calque sélectionné, en fonction des valeurs de luminance d'un calque de paramètres, appelé *calque de flou*. Par défaut, des valeurs lumineuses dans le calque de flou augmentent le flou dans le calque sélectionné, tandis que des valeurs sombres le réduisent. Sélectionnez l'option Inverser le flou pour que les valeurs lumineuses correspondent à une réduction de flou.

Cet effet est particulièrement adapté pour la simulation de tâches ou d'empreintes de doigts. Il permet aussi de simuler des scénarios de visibilité différents en fonction des conditions atmosphériques (par exemple, de la fumée ou de la chaleur), notamment lors de l'utilisation de calques de flou animés tels que ceux générés avec l'effet Bruit fractal.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

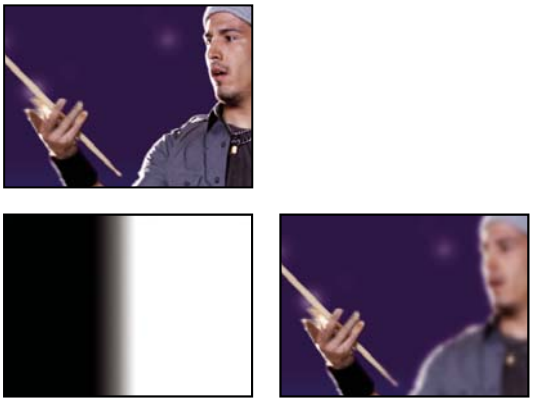


Image d'origine (en haut à gauche), calque de flou (en bas à gauche) et résultat (en bas à droite)

Maximum Le nombre maximum de pixels pouvant être affectés par l'effet de flou dans n'importe quelle zone du calque sélectionné.

Adapter la taille Adapte le calque de paramètres aux dimensions du calque auquel il est appliqué. Lorsque cette option est désélectionnée, le calque de paramètres est centré sur le calque concerné.

Voir aussi

« A propos des effets complexes et des calques de paramètres » à la page 338

Effet Flou directionnel

Cet effet permet de donner une impression de mouvement.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

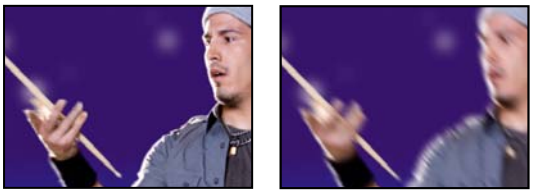


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Angle Direction du flou. Le flou étant appliqué uniformément autour du centre d'un pixel, des valeurs de 180 degrés et de 0 degré produisent le même résultat.

Effet Flou accéléré

Lorsque l'option de qualité optimale est sélectionnée pour le calque, le flou accéléré ressemble au flou gaussien, mais le flou s'applique néanmoins à des zones étendues plus rapidement.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

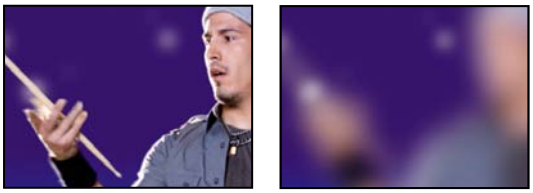


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Flou gaussien

L'effet Flou gaussien applique un flou à l'image, l'atténue et en élimine le bruit. La qualité du calque n'a aucun effet sur le flou gaussien.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

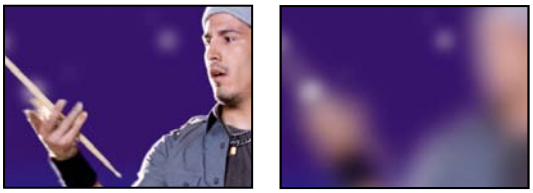


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Flou de l'objectif

L'effet Flou de l'objectif simule le flou des objets ne se trouvant pas dans le plan focal de la caméra. L'apparence du flou dépend du calque de paramètres utilisé comme calque de profondeur et des paramètres de diaphragme pour l'ouverture simulée de la caméra.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

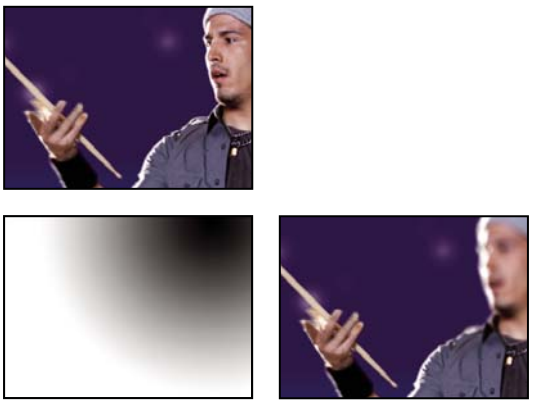


Image d'origine (en haut à gauche), calque de profondeur (en bas à gauche) et résultat (en bas à droite)

Calque de profondeur Calque de paramètres à partir duquel la matrice de profondeur est prise.

Couche de profondeur Couche du calque de paramètres à utiliser en tant que matrice de profondeur. Les pixels à faibles valeurs correspondent à une faible profondeur (proche de la caméra) ; les pixels à valeurs élevées correspondent à une forte profondeur (loin de la caméra). Sélectionnez l'option Inverser la profondeur pour inverser cette relation.

Flou de la distance focale Profondeur de la focale à laquelle la mise au point est effectuée sur les pixels.

Forme Polygone à utiliser pour la forme du diaphragme.

Courbure des lames Arrondi des bords du diaphragme.

Rotation Rotation du diaphragme.

Rayon Taille du diaphragme. Augmentez cette valeur pour obtenir plus de flou.

Seuil spéculaire Tous les pixels dont la valeur de luminosité est supérieure au seuil spéculaire sont traités comme des reflets spéculaires.

Luminosité spéculaire Luminosité des reflets spéculaires.

Options de bruit Le grain et le bruit du film sont éliminés lorsque vous rendez une image floue. Vous pouvez ajouter du bruit à une image pour rehausser son réalisme et faire en sorte qu'elle n'ait pas l'air retouchée. Pour ajouter du bruit, définissez la valeur Quantité de bruit à votre convenance, puis choisissez un type de bruit dans le menu Répartition du bruit. Pour ajouter du bruit sans modifier la couleur de votre image, sélectionnez l'option Bruit monochromatique.

Adapter la taille Adapte le calque de paramètres aux dimensions du calque auquel il est appliqué. Lorsque cette option est désélectionnée, le calque de paramètres est centré sur le calque affecté.

Effet Flou radial

L'effet Flou radial crée un flou autour d'un point, en simulant le zoom ou la rotation d'une caméra.

Vous pouvez définir le niveau de lissage utilisé avec une qualité optimale. Cette fonction n'est pas disponible avec la qualité ébauche. Si vous sélectionnez la qualité ébauche, le flou peut avoir un aspect granuleux. Cette qualité convient pour les effets spéciaux, mais le grain risque de scintiller sur les écrans entrelacés.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Type Le paramètre Rotation applique un flou sous forme d'arcs autour du point central, comme si la caméra était en rotation. Le paramètre Valeur spécifie le degré de rotation. Le paramètre Zoom applique un flou sous forme de rayons s'éloignant du point central. Le paramètre Valeur spécifie la longueur du flou.

Effet Correction de scintillement

Cet effet réduit les fréquences verticales élevées pour rendre les images plus faciles à utiliser sur un support entrelacé tel qu'une vidéo NTSC. Par exemple, les images dotées de lignes horizontales très fines peuvent scintiller lors de leur diffusion. La correction de scintillement permet d'assouplir les contours horizontaux et de réduire ainsi le scintillement.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Remarque : *le scintillement peut provenir de trames qui n'ont pas été séparées.*

Voir aussi

« Séparation des trames vidéo » à la page 78

Effet Plus net

Cet effet permet d'augmenter le contraste aux endroits où les couleurs changent. La qualité du calque n'a aucune incidence sur cet effet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

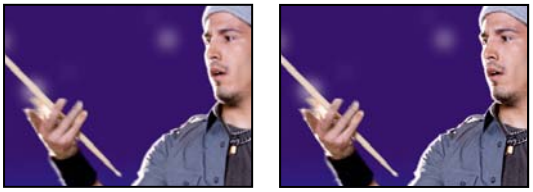


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Flou optimisé

L'effet Flou optimisé rend une image floue tout en en préservant les contours et lignes sur l'image. Vous pouvez, par exemple, utiliser l'effet Flou optimisé pour rendre floues les zones ombrées tout en conservant des contours nets.

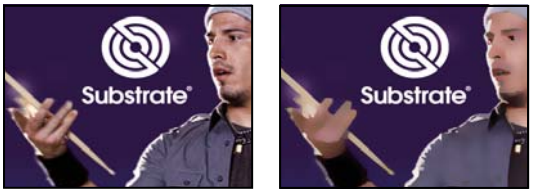


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Rayon Indique jusqu'à quel point le filtre recherche les pixels dissemblables à rendre flous.

Seuil Indique dans quelle mesure les valeurs des pixels doivent être différentes avant d'être éliminées.

Mode Indique les parties de l'image qui deviennent floues. Normal indique que le flou s'applique à l'ensemble de la sélection, alors que Contour seul et Masquage du contour indiquent que le flou ne s'applique qu'aux contours des transitions de couleur. En présence d'un contraste notable, Contour seul applique des contours noirs et blancs, et Masquage du contour applique des contours blancs.

Effet Accentuation

Cet effet permet d'augmenter le contraste entre les couleurs qui définissent un contour.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

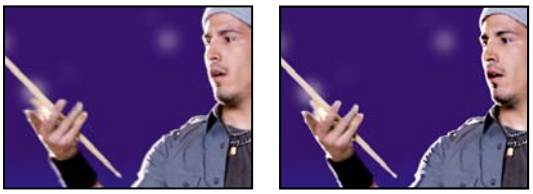


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Rayon Distance avec le contour à laquelle les pixels sont ajustés pour le contraste. A l'inverse, lorsque la valeur est faible, la modification affecte uniquement les pixels qui se trouvent à proximité du contour.

Seuil La plus grande différence entre les pixels adjacents dont le contraste n'est pas ajusté. Une valeur plus faible produit davantage de résultats. Une valeur trop faible modifie le contraste de toute l'image et peut générer du bruit et provoquer des résultats inattendus.

Effets de couches

Effet Niveaux alpha

Utilisez l'effet Niveaux alpha pour convertir les zones complètement opaques et les zones complètement transparentes d'un cache en zones semi-transparentes, ou pour convertir les zones semi-transparentes en zones complètement opaques ou complètement transparentes. La transparence étant basée sur la couche alpha monochrome, les options de cet effet se réfèrent à la transparence complète en noir et à l'opacité complète en blanc. Cet effet est très semblable à l'effet Niveaux, qui effectue les mêmes opérations sur les couches couleur au lieu de la couche alpha.

- Utilisez un niveau de noir en sortie de 0 et un niveau de noir en entrée supérieur à 0 pour convertir une plage de zones semi-transparentes en zones complètement transparentes.
- Utilisez un niveau de blanc en sortie de 1,0 et un niveau de blanc en entrée inférieur à 1,0 pour convertir une plage de zones semi-transparentes en zones complètement opaques.
- Utilisez un niveau de noir en sortie supérieur à 0 pour convertir une plage de zones complètement transparentes en zones semi-transparentes.
- Utilisez un niveau de blanc en sortie inférieur à 1,0 pour convertir une plage de zones complètement opaques en zones semi-transparentes.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Niveau noir en entrée Les valeurs de couche alpha à ce niveau ou à un niveau inférieur sont mappées au niveau de noir en sortie (transparence maximale).

Niveau blanc en entrée Les valeurs de couche alpha à ce niveau ou à un niveau supérieur sont mappées au niveau de blanc en sortie (opacité maximale).

Gamma Détermine la distribution des valeurs intermédiaires (gris, zones semi-transparentes). Une valeur gamma de 1 a pour effet une répartition linéaire des valeurs de gris. Une valeur gamma inférieure à 1 affecte la distribution vers des valeurs de gris plus sombres (plus de transparence). Une valeur gamma supérieure à 1 affecte la distribution vers des valeurs de gris plus claires (moins de transparence).

Voir aussi

« Effet Niveaux » à la page 384

Effet Opérations

Cet effet permet d'effectuer diverses opérations mathématiques simples dans les couches rouge, verte et bleue d'une image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Opérateur L'opération à effectuer entre la valeur que vous spécifiez pour chaque couche et la valeur existante de cette couche pour chaque pixel de l'image :

- **ET, OU et OU exclusif** Appliquent les opérations logiques par bits.
- **Addition, Soustraction, Produit et Différence** Appliquent des fonctions mathématiques de base.
- **Maximum** Définit la valeur de couche du pixel sur la valeur la plus grande de la valeur spécifiée et de la valeur d'origine du pixel.
- **Minimum** Définit la valeur de couche du pixel sur la valeur la plus petite de la valeur spécifiée et de la valeur d'origine du pixel.
- **Masque supérieur** Définit la valeur de couche du pixel sur zéro si la valeur d'origine du pixel est supérieure à la valeur spécifiée ; à défaut, laissez la valeur d'origine.
- **Masque inférieur** Définit la valeur de couche du pixel sur zéro si la valeur d'origine du pixel est inférieure à la valeur spécifiée ; à défaut, laissez la valeur d'origine.
- **Découpage** Définit la valeur de couche du pixel sur 1,0 si la valeur d'origine du pixel est supérieure à la valeur spécifiée ; à défaut, définissez la valeur sur zéro. Dans les deux cas, les valeurs des autres couches couleur sont définies sur 1,0.

Ecrêter le résultat Empêche l'ensemble des fonctions de créer des valeurs de couleur en dehors de la plage autorisée. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, certaines valeurs colorimétriques activées peuvent être désactivées, et inversement.

Effet Fondu

Cet effet permet de fusionner deux calques à l'aide d'un des cinq modes disponibles.

Les modes de fusion vous permettent de créer des fondus avec plus de facilité et de rapidité. Ils ne peuvent cependant pas être animés, contrairement à l'effet Fondu (voir la section « Modes de fusion » à la page 165).

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc et 16 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche) ; cache créé avec l'effet Bruit fractal sur un calque uni (en bas à gauche) ; résultat de l'effet Fondu avec le paramètre Mode défini sur Fondu enchaîné (en bas à droite)

Avec le calque Le calque à fusionner (calque secondaire ou de paramètres).

Remarque : *pour utiliser un calque comme calque de paramètres pour l'effet Fusion, mais sans afficher le calque dans le reste de la composition, désactivez l'option Vidéo*  *du calque de paramètres (voir la section « Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150).*

Mode Mode de fusion :

- Le mode Couleur seule colore chaque pixel de l'image d'origine en fonction de la couleur du pixel correspondant dans l'autre image.
- Le mode Teinte seule, semblable au mode Couleur seule, colore uniquement les pixels de l'image d'origine qui sont déjà colorés.
- Le mode Obscurcir assombrit chaque pixel de l'image d'origine qui est plus clair que le pixel correspondant dans l'autre image.
- Le mode Eclaircir éclaircit chaque pixel de l'image d'origine qui est plus sombre que le pixel correspondant dans l'autre image.
- En mode Fondu enchaîné, l'image d'origine s'estompe à mesure que la nouvelle image apparaît.

Remarque : *vous pouvez créer un fondu enchaîné sans appliquer d'effet en animant la propriété d'opacité d'un calque sur un autre. Toutefois, cette technique se révèle impossible lorsque le calque de premier plan comporte des zones transparentes (à travers lesquelles l'autre calque est visible, même avec une opacité maximale). Le mode Fondu enchaîné crée un fondu approprié entre deux calques, même lorsqu'ils comportent des zones transparentes.*

Part de l'original La transparence de l'effet. Le résultat de l'effet est fusionné avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins le calque est affecté par l'effet. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, aucun résultat n'est visible sur le calque. Si vous définissez cette valeur sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Si tailles différentes Indique comment positionner le calque de paramètres. Le paramètre de qualité du calque affecte le fondu uniquement si vous avez sélectionné l'option Adapter et que les calques sont de taille différente. Pour obtenir les meilleurs résultats, sélectionnez la qualité optimale.

Effet Calculs

L'effet Calculs permet de combiner les couches de deux calques.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Couche d'entrée La couche à extraire et à utiliser comme entrée pour la fusion. Le paramètre RGVA affiche toutes les couches normalement. Le paramètre Gris affecte à toutes les valeurs de couche de couleur pour un pixel la valeur de luminance du pixel d'origine. Les paramètres Rouge, Vert et Bleu affectent à toutes les valeurs chromatiques pour un pixel la valeur chromatique sélectionnée pour le pixel d'origine. Alpha affecte à toutes les couches la valeur de la couche alpha du pixel d'origine.

Inverser l'entrée Inverse le calque (soustrait chaque valeur de couche à partir de 1,0) avant que l'effet procède à l'extraction des informations se rapportant à la couche spécifiée.

Second calque Le calque de paramètres avec lequel l'effet Calculs fusionne le calque d'origine.

Couche second calque La couche à fusionner avec les couches d'entrée.

Opacité du second calque L'opacité du second calque. Utilisez une valeur de 0 % pour le second calque pour ne pas affecter la sortie.

Inverser second calque Inverse le second calque (soustrait chaque valeur de couche à partir de 1,0) avant que l'effet procède à l'extraction des informations se rapportant à la couche spécifiée.

Adapter second calque Fait coïncider le second calque avec les dimensions du calque d'origine avant la fusion. Désélectionnez l'option pour centrer le second calque sur le calque d'origine.

Préserver la transparence Empêche toute modification de la couche alpha du calque d'origine.

Voir aussi

« Modes de fusion » à la page 165

Effet Mixeur de couches

L'effet Mixeur de couches permet d'extraire, d'afficher et de modifier des valeurs de couche d'un calque.

Remarque : *vous pouvez utiliser cet effet pour afficher une couche comme une image en niveaux de gris, en choisissant la couche dans le menu Source, puis l'option Luminosité dans le menu Cible.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Utiliser 2nd calque Récupère les valeurs de Calque source (il peut s'agir de n'importe quel calque dans la composition).

Source Valeurs à utiliser en entrée. Les premiers éléments du menu sont des combinaisons multicouches d'option d'entrée et de sortie et ne nécessitent par conséquent pas de valeur Cible.

- Saturation Multipliée utilise la valeur de saturation multipliée par la valeur de luminosité, où la luminosité est la distance minimale vers le blanc ou le noir. Par exemple, la saturation d'un pixel bleu clair ou bleu foncé est inférieure à celle d'un pixel bleu lumineux ou *pur*. Il s'agit de la valeur de saturation la plus courante pour un pixel.
- RVB min utilise la valeur la plus faible des valeurs des couches rouge, vert ou bleu.
- RVB max utilise la valeur la plus élevée des valeurs des couches rouge, vert ou bleu.

Cible Les couches auxquelles appliquer les valeurs. Choisissez Rouge seulement, Vert seulement et Bleu seulement pour appliquer la valeur à une seule couche et définir les autres couches de couleur sur zéro. Choisissez Alpha uniquement pour appliquer la valeur à la couche alpha et définir les couches de couleur sur 1,0. Lorsque vous sélectionnez Teinte, la valeur de teinte appliquée est combinée avec 50 % de luminosité et 100 % de saturation. Lorsque vous sélectionnez Luminosité, la valeur de luminosité appliquée est combinée avec 0 % de saturation, ce qui n'applique aucun effet à la teinte. Lorsque vous sélectionnez Saturation, les valeurs de saturation appliquées sont combinées avec 0 % de teinte et 50 % de luminosité.

Inverser Inverse (soustrait de 1,0) les valeurs de couche de sortie.

Alpha solide Définit la valeur de couche alpha sur 1,0 (opacité totale) sur l'ensemble du calque.

Effet Opérations complexes

Cet effet permet de combiner mathématiquement le calque auquel il est appliqué avec un calque de paramètres. Il est fourni uniquement par souci de compatibilité avec des projets créés à l'aide d'anciennes versions d'After Effects qui utilisent l'effet Opérations complexes. En règle générale, il est préférable d'utiliser les modes de fusion, plutôt que l'effet Opérations complexes.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Second calque source Calque à utiliser avec le calque en cours pour l'opération donnée.

Opérateur Opération à effectuer entre les deux calques.

Couches Couches auxquelles appliquer l'effet.

Si dépassement Méthode utilisée pour remapper les valeurs en dehors de la plage de l'échelle de gris (de 0 à 255).

- **Ecrêter** Les valeurs supérieures à 255 sont associées à la valeur 255. Les valeurs inférieures à 0 sont associées à la valeur 0.
- **Reboucler** Les valeurs supérieures à 255 ou inférieures à 0 sont ramenées dans la plage de 0 à 255. Par exemple, une valeur de 258 est rebouclée à 2, une valeur de 256 est rebouclée à 0, et une valeur de -3 est rebouclée à 253.
- **Adapter** Les valeurs maximum et minimum sont associées de nouveau à 255 et 0 et les valeurs intermédiaires sont adaptées pour rentrer dans cette plage.

Adapter le second calque Adapte le second calque à la taille (largeur et hauteur) du calque actif. Si vous ne sélectionnez pas cette option, le second calque est placé à la taille courante de sa source, aligné sur l'angle supérieur gauche du calque source.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Négatif

Cet effet permet d'inverser les données chromatiques d'une image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Couches La ou les couches à inverser. Chaque groupe d'éléments opère dans un espace colorimétrique différent, en rendant négative l'image entière dans cet espace colorimétrique, ou une seule couche.

• **RVB/Rouge/Vert/Bleu** Le paramètre RVB inverse les trois couches de couleur supplémentaires. Les paramètres Rouge, Vert et Bleu inversent individuellement chaque couche de couleur.

• **TLS/Teinte/Luminosité/Saturation** Le paramètre TLS inverse les trois couches de couleur calculées. Les paramètres Teinte, Luminosité et Saturation inversent individuellement chaque couche de couleur.

• **YIQ/Luminance/Chrominance phase/Chrominance quadrature** Le paramètre YIQ inverse les trois couches de luminance et de chrominance NTSC. Les paramètres Y (luminance), I (chrominance phase) et Q (chrominance quadrature) inversent individuellement chaque couche.

• **Alpha** Inverse la couche alpha de l'image. La couche alpha n'est pas une couche de couleur. Elle indique le degré de transparence.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Minimax

L'effet Minimax assigne à chaque couche d'un pixel la valeur minimum ou maximum pour cette couche trouvée dans un rayon donné.

Cet effet peut être utilisé pour agrandir ou réduire un cache. Par exemple, une zone blanche de type Solide (de couleur unie) entourée de noir perd un pixel de chaque côté lorsque vous définissez un rayon de 1 pour l'opération Minimum.

La qualité du calque n'a aucune incidence sur cet effet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Opération Le paramètre Minimum assigne à chaque couche d'un pixel la valeur minimum pour la couche spécifiée dans le rayon donné. Le paramètre Maximum assigne à chaque couche d'un pixel la valeur maximum. Le paramètre Minimum puis maximum effectue l'opération Minimum, suivie de l'opération Maximum, tandis que le paramètre Maximum puis minimum effectue l'opération inverse.

Sens Axe le long duquel rechercher les valeurs. Le paramètre Horizontal et vertical recherche la valeur minimale ou maximale de pixel dans tous les sens.

Effet Suppression de halo coloré

Cet effet permet de supprimer les bordures colorées (halos) des calques avec des couches de couleurs prémultipliées. Les halos se produisent le plus souvent lorsqu'une zone de transparence partielle conserve la couleur de l'arrière-plan d'origine et est intégrée dans un contexte avec une couleur d'arrière-plan différente. Vous pouvez associer cet effet à d'autres en vue de créer de la transparence (comme des effets de masquage) de manière à mieux contrôler l'apparence des données de transparence partielle.

Sélectionnez l'option Couleur de fond pour spécifier la nouvelle couleur de l'arrière-plan. Pour permettre à cet effet de générer des valeurs chromatiques au-delà d'une plage de 0,0 à 1 en mode couleur 32 bpc, désélectionnez l'option Ecrêter les résultats HDR de l'élément.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.



Image d'origine (gauche), avec l'effet Suppression de halo coloré (droite)

Effet Correspondance des couches

Cet effet permet de copier les couches des calques de paramètres (calques sources) dans les couches rouge, verte, bleue et alpha du calque d'effet. Par exemple, vous pouvez prendre les valeurs de luminance des pixels d'un calque de paramètres et les utiliser comme valeurs de bleu pour les pixels du calque d'effet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Effet Appliquer un cache

Cet effet remplace la couche alpha (cache) d'un calque en la recouvrant d'une couche appartenant à un autre calque de niveau supérieur, de manière à créer des résultats de cache mobile. Il est fourni uniquement à des fins de compatibilité avec des projets créés à l'aide d'anciennes versions d'After Effects qui utilisent l'effet Appliquer un cache.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche), calque de cache (en bas à gauche) et résultat (en bas à droite)

Vous pouvez utiliser cet effet pour créer un cache mobile, mais cette opération est plus simple et plus rapide si vous utilisez un cache par approche (voir la section « A propos des caches par approche et caches mobiles » à la page 258).

A partir du calque Calque utilisé en tant que cache de remplacement.

Utiliser comme cache Couche à utiliser pour le cache

Inverser le cache Inverse les valeurs de transparence du cache.

Adapter la taille du cache Redimensionne le calque sélectionné en fonction du calque actif. Lorsque cette option est désélectionnée, le calque désigné comme cache est centré sur le premier calque.

Combiner cache et original Associe le nouveau cache au calque actif, au lieu de le remplacer. Le cache obtenu permet à l'image de transparaître uniquement à travers les zones d'opacité communes au cache actif et au nouveau cache.

Prémultiplier le calque cache Prémultiplie le calque du nouveau cache avec le calque actif.

Effet Décalage des couches

Cet effet permet de remplacer les couches rouge, verte, bleu et alpha d'une image par d'autres couches.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Alpha/Rouge/Vert/Bleu Couche à utiliser en tant que source.

Effet Composite uni

Cet effet permet de créer rapidement une image composite constituée d'un aplat situé derrière le calque source d'origine.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

Opacité de la source L'opacité du calque source.

Couleur Couleur du solide.

Opacité Opacité du solide.

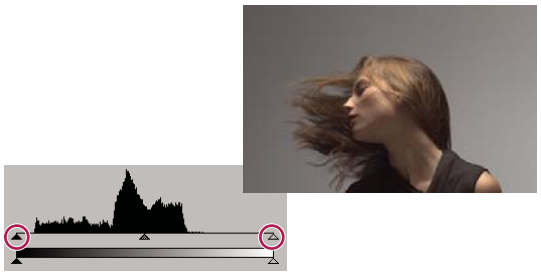
Mode de transfert Mode de fusion utilisé pour combiner le calque et la couleur unie.

Effets de correction colorimétrique

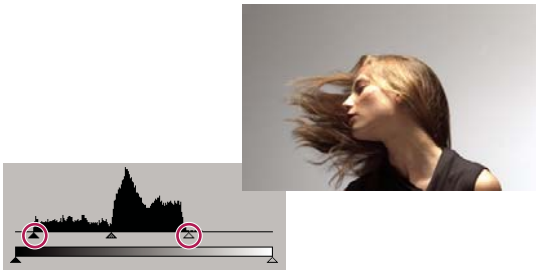
Utilisation d'histogrammes pour régler les couleurs

Un *histogramme* est une représentation du nombre de pixels à chaque valeur de luminance dans une image. Un histogramme qui présente des valeurs différentes de zéro pour chaque valeur de luminance indique une image qui tire parti de la gamme de tons complète. Un histogramme qui n'utilise pas la gamme de tons complète correspond à une image terne qui manque de contraste.

Dans le cadre de la correction des couleurs, une tâche courante consiste à régler l'image afin de répartir les valeurs de pixels de manière plus uniforme de la gauche vers la droite de l'histogramme, au lieu de les « entasser » toutes à l'une des extrémités. Appliquer un effet Niveaux et régler ses propriétés Blanc en entrée et Noir en entrée dans l'histogramme constitue une manière simple et efficace d'accomplir cette tâche pour de nombreuses images.



Histogramme d'une image qui n'utilise pas la gamme de tons complète



Curseurs d'entrée déplacés de sorte que le résultat utilise la gamme de tons complète



Histogramme montrant un écrêtage des tons clairs



Histogramme montrant un écrêtage des tons foncés

Effets Couleur automatique et Contraste automatique

L'effet Couleur automatique règle le contraste et la couleur d'une image après analyse des tons foncés, moyens et clairs de l'image. L'effet Contraste automatique règle automatiquement le contraste d'ensemble et le mélange des couleurs. Chaque effet mappe les pixels les plus clairs et les plus foncés de l'image en des pixels blancs et noirs, puis redistribue les pixels intermédiaires. Résultat : les tons clairs paraissent plus clairs et les ombres plus foncées.

Les effets Contraste automatique et Couleur automatique ne règlent pas les couches de façon individuelle. Ils ne peuvent donc ni introduire ni supprimer des dominantes de couleur.

L'effet Niveaux automatiques utilise un certain nombre d'options communes aux effets Couleur automatique et Contraste automatique.

Ces effets fonctionnent en mode 8 bpc et 16 bpc.

Lissage temporel Spécifie la plage d'images adjacentes analysées (en secondes) par pour déterminer le niveau de correction requis pour chaque image sur base des images environnantes. Si cette option est définie sur 0, chaque image est analysée indépendamment des images environnantes. Ce procédé peut produire des corrections d'apparence plus lisse dans le temps.

Détection de scène Si cette option est sélectionnée, les images au-delà d'un changement de scène sont ignorées lorsque les images environnantes sont analysées pour le lissage temporel.

Ecrêtage noir, Ecrêtage blanc Facteur de tons foncés ou de tons clairs écrêtés aux nouvelles couleurs extrêmes de tons foncés et de tons clairs dans l'image. Une définition trop élevée des valeurs d'écrêtage réduit les détails des tons foncés et clairs. Une valeur comprise entre 0,0 % et 1 % est recommandée. Par défaut, les pixels de tons foncés et clairs sont écrêtés de 0,1 %, ce qui signifie que le premier 0,1 % de chaque extrême est ignoré lors de l'identification des pixels les plus clairs et les plus foncés de l'image. Ceux-ci sont ensuite mappés au noir en sortie ou au blanc en sortie. Les valeurs de blanc en entrée et de noir en entrée sont basées sur des valeurs de pixels représentatives plutôt qu'extrêmes.

Magnétisme des tons moyens neutres (Couleur automatique uniquement) Identifie une couleur moyenne presque neutre dans l'image, puis ajuste les valeurs gamma pour rendre la couleur neutre.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Niveaux automatiques

L'effet Niveaux automatiques mappe les valeurs les plus claires et les plus foncées dans chaque couche de couleur de l'image au blanc et au noir, puis redistribue les valeurs intermédiaires. Il accentue ainsi les tons clairs et foncés. Etant donné qu'il règle chaque couche de couleur individuellement, cet effet peut supprimer ou introduire des dominantes de couleur.

Voir la section « Effets Couleur automatique et Contraste automatique » à la page 374 pour obtenir des explications sur les options de cet effet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

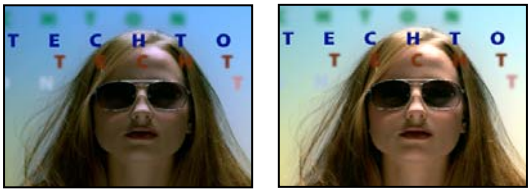


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Luminosité/Contraste

Cet effet permet de configurer la luminosité et le contraste d'un calque dans sa totalité (et non pas de couches distinctes). La valeur par défaut 0,0 signifie qu'aucune modification ne sera appliquée. L'utilisation de l'effet Luminosité/Contraste constitue la méthode la plus rapide pour effectuer des réglages simples sur la gamme de tons d'une image. En effet, cette méthode permet de configurer les valeurs des différents types de pixels d'une image (tons clairs, tons moyens et tons foncés) en une seule opération.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Effet Couleurs TV

Remarque : *le module externe Color Finesse fourni avec After Effects comprend d'excellents outils qui vous aideront à conserver les couleurs dans la plage de diffusion TV. Pour plus de détails, reportez-vous à la documentation Color Finesse disponible dans le dossier suivant : Adobe After Effects CS3/Additional Documentation/Color Finesse 2.*

L'effet Couleurs TV modifie les valeurs chromatiques des pixels pour conserver les amplitudes de signal dans la plage autorisée pour la télévision.

Utilisez les options Masquage des pixels non sûrs et Masquage des pixels sûrs comme Méthode d'ajustement pour mesurer facilement la portée de l'effet Couleurs TV sur le calque avec les réglages actuels.

Remarque : *pour être certain de conserver des couleurs compatibles avec la plage de diffusion pour votre type de sortie, utilisez des fonctions de gestion des couleurs pour définir le profil colorimétrique de sortie de façon appropriée, tel que SDTV (Rec 601 NTSC). De cette manière, les valeurs chromatiques comprises entre 0,0 et 1,0 de votre espace colorimétrique de travail sont converties en valeurs de diffusion TV (voir la section « Couleur TV » à la page 246).*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Standard Standard de diffusion pour le support de sortie. NTSC (National Television Standards Committee) : standard nord-américain, également utilisé au Japon. PAL (Phase Alternating Line, ligne à alternance de phases) est le standard utilisé dans la plus grande partie de l'Europe occidentale et de l'Amérique du Sud. En France et dans certains pays, il est associé au système SECAM (Séquentiel à mémoire).

Méthode d'ajustement Mode de réduction de l'amplitude du signal :

- **Réduction de luminance** Réduit la luminosité d'un pixel en la rapprochant du noir. Il s'agit de l'option par défaut.
- **Réduction de saturation** Rapproche la couleur du pixel vers un gris d'une luminosité similaire, le rendant moins coloré.

Pour le même niveau d'unités IRE, réduire la saturation modifie l'image de façon plus marquée que réduire la luminance.

Amplitude maximale Amplitude maximale du signal en unités IRE. Un pixel dont la magnitude est supérieure à cette valeur est affecté. La valeur par défaut est de 110. Des valeurs plus faibles affectent l'image de façon plus marquée ; des valeurs plus élevées entraînent plus de risques.

Effet Correction colorimétrique

Cet effet permet de régler la teinte, la saturation et la luminosité d'une gamme de couleurs.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Afficher Le paramètre Calque corrigé affiche les résultats de l'effet Correction colorimétrique, Le paramètre Masque de correction affiche un cache en niveaux de gris qui indique les zones du calque qui seront modifiées. Les zones blanches du masque de correction sont celles qui subiront le plus de modifications, à l'inverse des zones sombres.

Correction de teinte Taux d'ajustement (en degrés) de la teinte.

Correction de luminosité Des valeurs positives éclaircissent les pixels masqués, tandis que des valeurs négatives les assombrissent.

Correction de saturation Des valeurs positives augmentent la saturation des pixels masqués (rapprochement de la couleur pure), tandis que des valeurs négatives ont l'effet inverse (rapprochement du gris).

Couleur à corriger Couleur centrale dans la plage à modifier.

Tolérance Degré de différence des couleurs par rapport à la couleur à corriger tout en conservant leur correspondance.

Lissage Degré d'influence de l'effet sur les pixels non concordants, en proportion de leur similarité à la couleur à corriger.

Comparaison sur Détermine l'espace colorimétrique dans lequel comparer les couleurs pour déterminer la similarité. Le paramètre RVB compare les couleurs dans un espace colorimétrique RVB. Le paramètre Teinte compare les teintes de couleurs, en ignorant la saturation et la luminosité, par exemple pour que le rouge vif et le rose clair correspondent. Le paramètre Chrominance utilise deux composantes chromatiques pour déterminer la similarité, en ignorant la luminosité.

Inverser le masque Inverse le masque qui définit les couleurs à modifier.

Effet Métamorphose de couleurs

Cet effet (anciennement Correction colorimétrique TLS) permet de remplacer une couleur sélectionnée d'une image par une autre couleur, à l'aide des valeurs de teinte, luminosité et saturation (TLS), en laissant les autres couleurs intactes.

L'effet Métamorphose de couleurs offre une flexibilité et des options qui ne sont pas disponibles dans l'effet Correction colorimétrique. Il s'agit notamment des curseurs de réglage de teinte, luminosité et saturation qui permettent de faire correspondre avec précision les couleurs, et de la possibilité de sélectionner les valeurs RVB exactes de la couleur cible utilisée comme couleur de remplacement.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

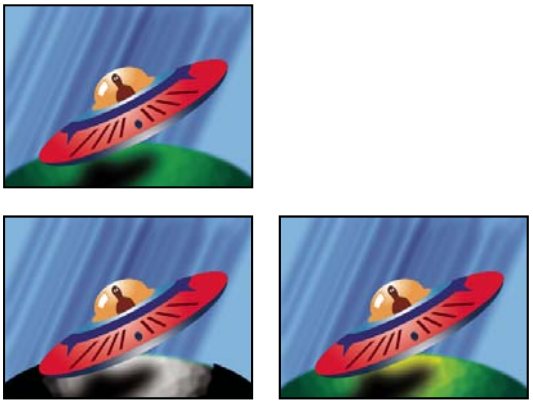


Image d'origine (en haut à gauche), suppression de la saturation dans la planète (en bas à gauche) et remplacement du vert clair par du jaune dans la planète (en bas à droite)

Source Centre de la plage de couleurs à modifier.

Cible Couleur vers laquelle modifier les pixels masqués.

Pour animer une modification de couleur, définissez des images clés ou des expressions pour la couleur cible.

Modifier Les couches affectées.

Mode de modification Mode de modification des couleurs. Le paramètre Par remplacement applique directement la couleur cible aux pixels affectés. Le paramètre Par transformation transforme les valeurs des pixels affectés de manière à leur affecter la couleur cible, au moyen d'une interpolation TLS. L'étendue de la transformation de chaque pixel varie en fonction de la proximité des couleurs de pixels sélectionnées pour le paramètre Source.

Tolérance Degré de différence des couleurs par rapport à la couleur source tout en conservant leur correspondance. Développez cette option pour afficher des curseurs individuels permettant de modifier la teinte, la luminosité et la saturation.

Remarque : *l'option Afficher le masque de correction facilite l'identification des pixels correspondants et affectés.*

Lissage Epaisseur à utiliser pour les contours du masque de correction. Des valeurs élevées créent des transitions plus régulières entre les zones affectées par la métamorphose de couleurs et celles sur lesquelles l'effet n'a pas d'impact.

Afficher le masque de correction Affiche un cache en niveaux de gris qui indique à quel point l'effet affecte chaque pixel. Les zones blanches sont les plus affectées, les zones sombres moins.

Effet Mixeur chromatique

Cet effet permet de modifier une couche de couleur à l'aide d'un mélange des couches de couleur actuelles. Avec cet effet, vous pouvez créer des réglages de couleur créatifs difficiles à effectuer avec les autres outils de couleur, créer des images en niveaux de gris de haute qualité en choisissant le pourcentage de contribution de chaque couche de couleur, créer des tons sépia et autres images teintées ou permuter et dupliquer les couches.

[couche de sortie]-[couche d'entrée] Pourcentage de la valeur de la couche d'entrée à ajouter à la valeur de la couche de sortie. Par exemple, un paramètre Rouge-Vert de 10 augmente la valeur de la couche rouge pour chaque pixel de 10 % de la valeur de la couche verte pour ce pixel. Un paramètre Bleu-Vert de 100 et un paramètre Bleu-Bleu de 0 remplacent les valeurs de couche bleue par les valeurs de couche verte.

***[couche de sortie]*-Const** Valeur de constante (en pourcentage) à ajouter à la valeur de couche de sortie. Par exemple, un paramètre Rouge-Const de 100 sature la couche rouge pour chaque pixel en ajoutant 100 % de rouge.

Monochrome Utilise la valeur de la couche de sortie rouge pour les couches de sortie rouge, verte et bleue, en créant une image en niveaux de gris.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Effet Balance des couleurs

L'effet Balance des couleurs modifie la quantité de rouge, de vert et de bleu dans les tons foncés, les tons moyens et les tons clairs d'une image.

L'option Préserver luminosité permet de conserver la luminosité moyenne d'une image lorsque vous modifiez les couleurs. Elle préserve la balance des tons dans l'image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Effet Balance des couleurs (TLS)

Cet effet permet de modifier les niveaux de teinte, de luminosité et de saturation d'une image. Il est uniquement fourni à des fins de compatibilité avec des projets créés dans des versions antérieures d'After Effects qui utilisent l'effet Balance des couleurs (TLS). Pour les nouveaux projets, utilisez l'effet Teinte/Saturation, dont le fonctionnement est identique à la commande Teinte/Saturation d'Adobe Photoshop. Pour convertir une séquence en niveaux de gris, réglez la saturation à -100.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Voir aussi

« Effet Teinte/Saturation » à la page 382

Effet Réplication chromatique

Cet effet permet de colorer un calque en utilisant les valeurs de pixels moyennes d'un autre calque. Il est utile pour identifier rapidement la couleur correspondant à celle d'un calque d'arrière-plan.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Calque source Calque où seront prélevées les couleurs. Si vous choisissez Aucun, le calque auquel l'effet est appliqué est utilisé comme calque source, en prenant en compte tous les masques et autres effets appliqués au calque. Si vous choisissez le nom du calque dans le menu, le calque source sans masques ni effets est utilisé.

Valeur à prélever Spécifie les valeurs échantillonnées et l'opération effectuée sur celles-ci.

Ecrêter Pourcentage de pixels à ignorer aux valeurs de couche extrêmes. Cet écrêtage est utile pour réduire l'influence du bruit ou d'autres pixels non représentatifs.

Modèle alpha originale L'effet place un modèle de la couche alpha d'origine du calque sur la nouvelle valeur.

Opacité Opacité de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est faible, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 0 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 100 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Mode de transfert Mode de transfert à utiliser pour combiner le résultat de l'effet et le calque d'origine. Ces modes de transfert ne sont pas disponibles lorsque vous établissez la moyenne des valeurs de la couche alpha du calque.

Effet Stabilisation de couleur

Cet effet échantillonne les valeurs de couleur d'une image de référence ou de *l'image pivot*, sur un, deux ou trois points. Il ajuste ensuite les couleurs des autres images pour conserver des valeurs de couleur constantes de ces points sur toute la durée du calque. Cet effet permet d'éliminer le scintillement du métrage et d'harmoniser son exposition pour corriger les dominantes de couleur dues aux variations de l'éclairage.



Utilisez cet effet pour supprimer le scintillement commun aux photographies avec retardateur et aux animations avec arrêts sur image.

Vous pouvez animer les points de contrôle des effets qui définissent les zones échantillonnées pour vous permettre de suivre les objets dont vous voulez stabiliser les couleurs. Plus la différence de valeurs chromatiques entre les points échantillonnés est grande, plus l'effet est efficace.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Définir image Définit l'image pivot. Affichez l'image comportant la zone de luminosité ou de couleur à reproduire, puis cliquez sur Définir image.

Stabiliser Eléments à stabiliser :

- **Luminosité** La luminosité est stabilisée à l'aide d'un point d'échantillon (Point noir).
- **Niveaux** La couleur est stabilisée à l'aide de deux points d'échantillon (Point noir et Point blanc).
- **Courbes** La couleur est stabilisée à l'aide des trois points d'échantillon (Point noir, Point blanc et Centre).

Point noir Placez ce point sur une zone de tons foncés à stabiliser.

Centre Placez ce point sur une zone de tons moyens à stabiliser.

Point blanc Placez ce point sur une zone de tons clairs à stabiliser.

Taille de l'échantillon Rayon, en pixels, des zones échantillonnées.

Effet Colorama

L'effet Colorama est un effet très versatile et puissant pour la conversion et l'animation de couleurs dans une image. A l'aide de l'effet Colorama, vous pouvez subtilement teinter une image ou radicalement modifier sa palette de couleurs.

Il fonctionne d'abord en convertissant un attribut de couleur spécifié en niveaux de gris, puis en remappant les valeurs de niveaux de gris en un ou plusieurs cycles de la palette de couleurs de sortie spécifiée. Un cycle de la palette de couleurs de sortie apparaît sur la roue Cycle de sortie. Les pixels noirs sont mappés à la couleur située en haut de la roue ; les gris plus clairs sont mappés successivement aux couleurs présentes sur la roue, dans le sens horaire. Par exemple, avec la palette par défaut Cycle de la teinte, les pixels correspondant au noir adoptent la couleur rouge, tandis que les pixels correspondant à 50 % de gris adoptent la couleur cyan.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Options Phase d'entrée

Phase de Attribut de couleur à utiliser comme entrée. Choisissez le paramètre Zéro pour utiliser un attribut de couleur provenant d'un autre calque.

Ajouter phase Second calque à utiliser comme entrée. Pour utiliser ce calque uniquement comme entrée, sélectionnez la valeur Zéro pour le paramètre Phase de. Dans le cas contraire, le calque Ajouter phase et le calque auquel l'effet est appliqué sont utilisés. Vous pouvez choisir le calque auquel l'effet est appliqué pour ajouter un second attribut d'entrée depuis le même calque.

Ajouter phase de Attribut de couleur du second calque à utiliser comme entrée.

Ajouter mode Mode de combinaison des valeurs d'entrée :

- **Reboucler** Ajoute les valeurs des deux attributs de chaque pixel. Les valeurs supérieures à 100 % sont rebouclées dans le cycle. Par exemple, une somme de 125 % est rebouclée sur 25 %.
- **Verrouiller** Ajoute les valeurs des deux attributs de chaque pixel. Des valeurs supérieures à 100 % sont ramenées à 100 %.
- **Moyenne** Détermine la moyenne des valeurs des deux attributs de chaque pixel. La moyenne des deux valeurs chacune située dans la plage de 0 % à 100 % ne dépassant pas 100 %, les actions de reboucler et de ramener par cette méthode ne sont jamais nécessaires. Par conséquent, la moyenne est l'option la plus rapide pour une sortie fiable.
- **Ecran** Filtre le second calque sur le calque d'origine. Les zones plus claires du second calque éclaircissent le premier calque, tandis que les zones plus foncées du second calque sont ignorées. Ce mode est particulièrement adapté pour la création d'effets de feu, de lumières parasites et autres effets d'éclairage.

Changement de phase Point de la roue Cycle de sortie à partir duquel le mappage des couleurs en entrée débute. Une valeur positive déplace le point de départ dans le sens horaire autour de la roue Cycle de sortie.

Animez le changement de phase pour déplacer les couleurs sur la roue chromatique.

Options Cycle de sortie

Utiliser palette préconfigurée Paramètres prédéfinis pour le cycle de sortie. Les palettes supérieures sont conçues pour les tâches de correction et de réglage des couleurs. Les palettes inférieures comportent de nombreuses palettes de couleurs intégrées pour des résultats créatifs.

Cycle de sortie Personnalisez la palette de couleurs de sortie en modifiant les couleurs et les emplacements des triangles sur la roue Cycle de sortie. Les triangles indiquent l'emplacement d'une couleur spécifique sur la roue chromatique. La couleur entre les triangles est interpolée uniformément si l'option Interpolation de palette est désélectionnée. Chaque Cycle de sortie peut comporter entre 1 et 64 triangles.

- Pour modifier la position d'un triangle, faites glisser le triangle. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, faites glisser le triangle pour le déplacer par incréments de 45 degrés autour de la roue.
- Pour ajouter un triangle, cliquez sur la roue chromatique, ou à proximité de celle-ci, puis sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
- Pour dupliquer un triangle, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS), puis faites glisser le triangle.

- Pour supprimer un triangle, éloignez-le de la roue chromatique.
- Pour modifier l'opacité, sélectionnez un triangle sur la roue chromatique, puis faites-le glisser au-dessus du curseur d'opacité. Assurez-vous d'avoir sélectionné l'option Modifier alpha si vous voulez que les données d'opacité soient prises en compte dans la sortie.

Remarque : *lorsque vous animez le cycle de sortie, la position et la couleur d'un triangle sont interpolées entre les images clés. Pour obtenir les meilleurs résultats, assurez-vous que toutes les images clés sont dotées du même nombre de triangles de cycle de sortie.*

Répétitions du cycle Nombre d'itérations du Cycle de sortie auquel la plage de couleurs en entrée est mappée. La valeur par défaut de 1 mappe la plage d'entrée à une itération du Cycle de sortie, du noir en entrée en haut de la roue Cycle de sortie, dans le sens horaire vers le blanc en entrée en haut de la roue Cycle de sortie. Une valeur de 2 mappe la plage d'entrée à deux itérations du Cycle de sortie. Utilisez cette option pour créer une palette de base et la répéter à plusieurs reprises dans un dégradé.

Interpolation de palette Les couleurs entre les triangles sont interpolées de façon fluide. Lorsque cette option est désélectionnée, les couleurs de sortie sont postérisées.

Options Modifier

Ces options indiquent les attributs de couleurs modifiés par l'effet Colorama. Pour affiner légèrement les images, choisissez le même attribut de couleur pour les paramètres Phase d'entrée et Modifier. Par exemple, choisissez la valeur Teinte dans les deux menus pour ne régler que la teinte.

Modifier Attribut de couleur à modifier.

Modifier alpha Modifie les valeurs de couche alpha.

Remarque : *si vous appliquez l'effet Colorama à un calque qui comporte une couche alpha et que le cycle de sortie ne contient pas d'informations alpha, les contours lissés du calque peuvent avoir un aspect « pixellisé ». Pour lisser les contours, désélectionnez Modifier alpha. Si l'option Modifier alpha est sélectionnée et que l'option Cycle de sortie spécifie des informations alpha, la sortie est affectée, même en cas de sélection du paramètre Sans dans le menu Modifier. Il est ainsi possible de modifier les niveaux de la couche alpha uniquement, sans modifier les informations RVB.*

Changer les pixels vides L'influence de l'effet Colorama s'étend aux pixels transparents. (Cette option fonctionne uniquement lorsque l'option Modifier alpha est sélectionnée.)

Options Sélection de pixel, Masquage et autres

Ces options déterminent les pixels affectés. Pour que l'option Correspondance couleur fonctionne, vous devez sélectionner un mode de correspondance autre que Non.

Correspondance couleur Centre de la plage de couleurs des pixels affecté par l'effet Colorama. Pour sélectionner une couleur spécifique dans l'image à l'aide de la pipette, désactivez l'effet Colorama de façon temporaire en cliquant sur l'option Effet dans le panneau Effets.

Tolérance Etendue d'une couleur à partir de la Correspondance couleur pour qu'elle soit toujours affectée par l'effet Colorama. Lorsque la valeur est égale à 0, l'effet Colorama s'applique uniquement à la couleur exacte sélectionnée pour l'option Correspondance couleur. Lorsque l'option Tolérance est définie sur 1, toutes les couleurs se correspondent. Cette valeur désactive essentiellement l'option Mode de correspondance.

Lissage Mode de fusion progressive des pixels correspondants dans le reste de l'image. Si, par exemple, une image représente un homme portant une chemise rouge et un pantalon bleu, et que vous voulez modifier la couleur du pantalon de bleu à rouge, ajustez légèrement la valeur Lissage pour diffuser la correspondance du bleu du pantalon vers les ombres des plis du pantalon. Si vous utilisez une valeur trop élevée, la correspondance s'étend au bleu du ciel ; si vous la définissez sur une valeur encore plus élevée, la correspondance s'étend à sa chemise rouge.

Mode de correspondance Spécifie les attributs de couleur à comparer pour déterminer la correspondance. En règle générale, utilisez le mode RVB pour les graphiques fortement contrastés et le mode Chrominance pour les photographies.

Calque de masque Calque à utiliser comme cache. L'option Mode masque spécifie quel attribut du calque de masque est utilisé pour définir le cache.

Composite sur calque Affiche les pixels modifiés intégrés au-dessus du calque d'origine. Désélectionnez cette option pour afficher uniquement les pixels modifiés.

Part de l'originale Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Courbes

Cet effet permet d'ajuster la gamme de tons dans une image. Vous pouvez également utiliser l'effet Niveaux, mais l'effet Courbes vous donne plus de contrôle. Avec l'effet Niveaux, vous effectuez les réglages en n'utilisant que trois options (tons clairs, ton foncés et tons intermédiaires), mais avec l'effet Courbes, vous pouvez mapper de façon arbitraire les valeurs d'entrée avec les valeurs de sortie en utilisant une courbe définie par 256 points.

Vous pouvez charger et enregistrer des courbes à utiliser avec l'effet Courbes.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Lors de l'application de l'effet Courbes, After Effects affiche un graphique dans le panneau Effets, pour vous permettre de définir une courbe. L'axe horizontal du graphique représente les valeurs de luminosité d'origine des pixels (niveaux en entrée) ; l'axe vertical représente les nouvelles valeurs de luminosité (niveaux en sortie). Sur la diagonale par défaut, tous les pixels ont des valeurs identiques en entrée et en sortie. L'effet Courbes affiche des valeurs de luminosité comprises entre 0 et 255 (8 bits), ou 0 et 32 768 (16 bits), les tons foncés (0) étant à gauche.

Utilisation de l'effet Courbes

1 Choisissez Effet > Correction colorimétrique > Courbes.

2 Si l'image comporte plusieurs couches de couleur, sélectionnez la couche à modifier dans le menu Couche. RVB permet de modifier toutes les couches à l'aide d'une même courbe.

3 Utilisez l'outil Bézier et l'outil Crayon pour modifier ou dessiner une courbe. (Pour activer un outil, cliquez sur le bouton Bézier ou sur le bouton Crayon .)

Pour lisser la courbe, cliquez sur le bouton Lissage . Pour réinitialiser la courbe sur une ligne, cliquez sur le bouton Graphe linéaire .

Le type de courbe est déterminé par le dernier outil utilisé pour la modifier. Vous pouvez enregistrer des courbes modifiées par l'outil Crayon sous des fichiers portant l'extension .amp (fichier de couleurs Photoshop). Vous pouvez enregistrer des courbes modifiées par l'outil Bézier sous des fichiers portant l'extension .acv (courbe spline Photoshop).

Effet Egaliser

Cet effet permet de modifier les valeurs des pixels d'une image de manière à obtenir une luminosité ou une répartition des composantes chromatiques plus homogène. Il a la même fonction que la commande Egaliser d'Adobe Photoshop. Les pixels dotés d'une valeur alpha 0 (totalement transparents) sont ignorés et l'égalisation des calques masqués se fait en fonction de la zone de masquage.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

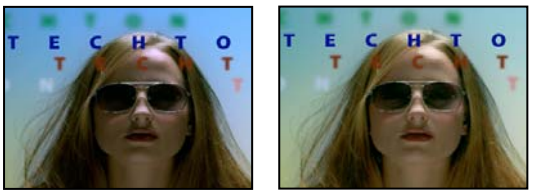


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Méthode La méthode RVB utilise les composants rouge, vert et bleu. La méthode Luminosité égalise l'image en fonction de la luminosité de chaque pixel. Le paramètre Photoshop effectue l'égalisation en redistribuant les valeurs de luminosité des pixels d'une image, de sorte qu'ils représentent toute la plage des niveaux de luminosité de manière plus uniforme.

Facteur Valeur de redistribution de la luminosité. Une valeur de 100 % répartit les valeurs de pixels le plus uniformément possible ; un pourcentage plus bas redistribue moins de valeurs de pixels.

Effet Exposition

Utilisez l'effet Exposition pour régler les tons du métrage, soit une couche à la fois, soit sur toutes les couches en même temps. L'effet Exposition simule le résultat obtenu lorsque l'on modifie le paramètre d'exposition (en f-stops) de l'appareil photo capturant l'image. L'effet Exposition effectue ses calculs dans un espace colorimétrique linéaire, plutôt que dans l'espace colorimétrique actuel de l'image. L'effet Exposition est conçu pour apporter des réglages de tons aux images de gamme dynamique (HDR) élevée en mode 32 bpc, mais vous pouvez également l'utiliser sur des images 8 bpc et 16 bpc.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Couche principale Règle toutes les couches simultanément.

Individuelle Règle les couches de façon individuelle.

Exposition Simule le paramètre d'exposition de l'appareil photo capturant l'image, et multiplie toutes les valeurs d'intensité de la lumière par une constante. L'unité de mesure de l'exposition est le f-stop.

Décalage Assombrit ou éclaircit les ombres et les tons moyens avec un changement minimal des tons clairs.

Gamma Correction Proportion de correction gamma à utiliser pour apporter un ajustement de courbe de puissance supplémentaire à l'image. Plus la valeur est élevée, plus l'image sera claire ; plus la valeur est faible, plus l'image sera foncée. Les valeurs négatives sont reflétées autour de zéro (c'est-à-dire qu'elles restent négatives mais sont cependant ajustées comme si elles étaient positives). La valeur par défaut est 1,0, ce qui correspond à l'absence de réglage supplémentaire.

Remarque : *dans les versions précédentes d'After Effects, le paramètre Correction gamma était le paramètre Gamma, et son action était inversée.*

Ignorer la conversion de lumière linéaire Sélectionnez cette option pour appliquer l'effet Exposition aux valeurs de pixel brutes. Cette option peut être utile si vous gérez des couleurs manuellement à l'aide de l'effet Convertisseur de profils colorimétriques.

Voir aussi

« Réglage de l'exposition pour les prévisualisations » à la page 133

« Couleur HDR (High Dynamic Range) » à la page 232

Effet Gamma/Plancher/Gain

Cet effet permet de configurer la courbe de réponse pour chaque couche individuelle. La valeur 0 indique que les options Plancher et Gain sont complètement désactivées, tandis que la valeur 1 indique qu'elles sont complètement activées.

L'option Point noir permet de remapper les valeurs de pixels faibles de toutes les couches. Des valeurs élevées éclaircissent les zones sombres. L'option Gamma permet de définir une valeur exponentielle décrivant la forme de la courbe intermédiaire. Les options Plancher et Gain permettent de définir la valeur en sortie la plus faible ou la plus élevée possible pour une couche.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Effet Teinte/Saturation

Cet effet permet de configurer la teinte, la saturation et la luminosité des composantes chromatiques isolées d'une image. Il est basé sur la roue chromatique. Le réglage de la teinte, ou couleur, consiste à opérer un déplacement sur la circonférence de la roue chromatique. Le réglage de la saturation, ou pureté de la couleur, consiste à opérer un déplacement sur le rayon de la roue chromatique. Utilisez l'option Redéfinir pour rajouter de la couleur à une image en niveaux de gris convertie en RVB, ou à une image RVB.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Couches Couche de couleur à modifier. Choisissez Global pour modifier toutes les couleurs simultanément.

Plage de couches Définition de la couche de couleur sélectionnée dans le menu Couches. Deux bandes chromatiques affichent les couleurs en fonction de leur position dans la roue chromatique. La bande chromatique supérieure indique la couleur avant le réglage ; celle du bas affiche l'effet du réglage sur toutes les teintes à pleine saturation. Utilisez le curseur de réglage pour modifier une gamme de teintes.

Teinte globale Indique la teinte globale de la couche sélectionnée dans le menu Couches. Utilisez le cadran, représentant la roue chromatique, pour modifier la teinte globale. La valeur soulignée affichée au-dessus du cadran indique la rotation en degrés autour de la roue, à partir de la couleur d'origine du pixel. Une valeur positive indique une rotation horaire, tandis qu'une valeur négative indique une rotation antihoraire. Les valeurs sont comprises entre -180 et +180.

Saturation globale et Luminosité globale Indiquent la saturation et la luminosité globales de la couche sélectionnée dans le menu Couches. Les valeurs sont comprises entre -100 et +100.

Redéfinir Permet d'ajouter de la couleur à une image en niveaux de gris convertie en RVB ou à une image RVB (par exemple, pour lui donner l'aspect d'une image deux tons en réduisant ses valeurs chromatiques à une seule teinte).

Redéfinir la teinte, Redéfinir la saturation et Redéfinir la luminosité Indiquent la teinte, la saturation et la luminosité de la gamme des couleurs sélectionnée dans le menu Couches. After Effects affiche uniquement les curseurs pour la sélection effectuée dans le menu Couches.

Réglage des couleurs à l'aide de l'effet Teinte/Saturation

1 Choisissez Effet > Correction colorimétrique > Teinte/Saturation.

2 Dans le menu Couches, choisissez les couleurs à modifier :

- Choisissez Global pour modifier toutes les couleurs simultanément.
- Choisissez une gamme des couleurs prédéfinie pour la couleur à modifier, puis utilisez les curseurs de cette gamme.

3 Entrez la valeur de la teinte ou déplacez l'angle sur le cadran.

4 Entrez la valeur de la saturation ou déplacez le curseur. La couleur s'éloigne ou se rapproche du centre de la roue chromatique, selon les valeurs chromatiques de départ des pixels sélectionnés.

5 Entrez la valeur de la luminosité ou déplacez le curseur.

Redéfinition des couleurs d'une image ou création d'un effet monochrome

1 Choisissez Effet > Correction colorimétrique > Teinte/Saturation.

2 Sélectionnez Redéfinir. L'image adopte la teinte de la couleur de premier plan sélectionnée. La valeur de luminosité de chaque pixel demeure inchangée.

3 Sélectionnez une nouvelle couleur en déplaçant l'angle sur le cadran Redéfinir la teinte, si nécessaire.

4 Déplacez les curseurs Redéfinir la saturation et Redéfinir la luminosité.

Modification de la plage des réglages de l'effet Teinte/Saturation

1 Dans le menu Couches, sélectionnez une couleur. Par défaut, la gamme des couleurs sélectionnée lorsque vous choisissez une composante de couleur couvre un champ de 30˚, avec une réduction de 30˚ de part et d'autre. La définition d'une réduction trop faible risque de produire un effet de bande dans l'image.

2 Procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser un des deux triangles blancs ou les deux pour ajuster le contour sans incidence sur la portée.
- Faites glisser une des deux bandes verticales blanches ou les deux pour ajuster la portée. Une augmentation de la portée diminue la quantité de réduction et inversement.

Effet Filtre chromatique

Cet effet supprime toutes les couleurs d'un calque, sauf celles qui s'apparentent à la couleur à conserver. Par exemple, vous pouvez décolorer un match de basket enregistré sur vidéo, abstraction faite de la couleur orange de la balle.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Décoloration Pourcentage de décoloration. La valeur 100 % remplace par des nuances de gris les zones de l'image dont les couleurs sont différentes de celle sélectionnée.

Tolérance Flexibilité de l'opération de correspondance de couleurs. La valeur 0 % décolore tous les pixels, à l'exception des pixels en correspondance parfaite avec la couleur à conserver. La valeur 100 % ne produit aucune variation chromatique.

Lissage Lissage du contour des couleurs. Une valeur élevée permet un passage progressif de la couleur vers le gris.

Comparaison sur Détermine si les valeurs RVB et TSL des couleurs sont comparées. Choisissez l'option RVB pour effectuer une correspondance plus stricte qui généralement provoque une décoloration plus importante de l'image. Par exemple, pour conserver le bleu foncé, le bleu clair et le bleu moyen, choisissez l'option Teinte ainsi qu'une nuance de bleu comme couleur à conserver.

Effet Niveaux

L'effet Niveaux permet de mettre en correspondance la plage des niveaux de couleurs en entrée avec une nouvelle plage de niveaux de couleurs en sortie, avec une distribution de valeurs chromatiques déterminées par la valeur gamma. Cet effet a la même fonction que l'option de réglage Niveaux de Photoshop.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

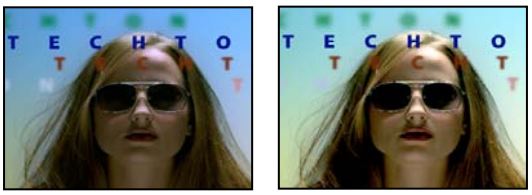


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Couches Couches de couleur à modifier.

Histogramme Affiche le nombre de pixels pour chaque valeur de luminance dans une image.

Noir en entrée et Noir en sortie Les pixels dans l'image en entrée dont la valeur de luminance est égale à la valeur Noir en entrée se voient attribuer la valeur Noir en sortie comme leur nouvelle valeur de luminance. La valeur Noir en entrée est représentée par le triangle en haut, à gauche, sous l'histogramme. La valeur Noir en sortie est représentée par le triangle en bas, à gauche, sous l'histogramme.

Blanc en entrée et Blanc en sortie Les pixels dans l'image en entrée dont la valeur de luminance est égale à la valeur Blanc en entrée se voient attribuer la valeur Blanc en sortie comme leur nouvelle valeur de luminance. La valeur Blanc en entrée est représentée par le triangle en haut, à droite, sous l'histogramme. La valeur Blanc en sortie est représentée par le triangle en bas, à droite, sous l'histogramme.

Gamma Valeur exponentielle de la courbe de puissance qui détermine la distribution des valeurs de luminance dans l'image en sortie. La valeur gamma est représentée par le triangle central, sous l'histogramme.

Ecrêtage noir et Ecrêtage blanc Ces options déterminent les résultats pour les pixels dont les valeurs de luminance sont inférieures à la valeur Noir en entrée ou supérieures à la valeur Blanc en entrée. Si l'écrêtage est activé, les pixels dont les valeurs de luminance sont inférieures à la valeur Noir en entrée sont associés à la valeur Noir en sortie. Les pixels dont les valeurs de luminance sont supérieures à la valeur Blanc en entrée sont associés à la valeur Blanc en sortie. Si l'écrêtage est désactivé, les valeurs de pixels résultantes peuvent être inférieures à la valeur Noir en sortie ou supérieures à la valeur Blanc en sortie et sont affectées par la valeur Gamma.

Effet Niveaux (options individuelles)

Cet effet a la même fonction que l'effet Niveaux, mais il vous permet en outre de configurer les valeurs de couleurs individuelles pour chaque couche. Ainsi, vous pouvez ajouter des expressions à des propriétés spécifiques ou activer une propriété, sans affecter les autres. Pour afficher une option individuelle, cliquez sur la flèche en regard de la couche de couleur pour la développer.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

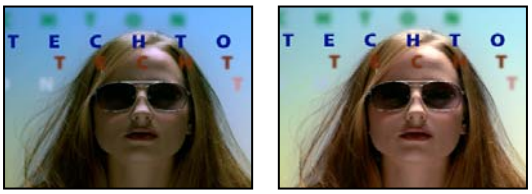


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Filtre Photo

L'effet Filtre Photo équivaut à placer un filtre de couleur devant l'objectif de la caméra pour régler la balance et la température des couleurs de la lumière venant frapper la lentille, exposant ainsi le film. Vous pouvez choisir une couleur prédéfinie à appliquer à une image pour en ajuster la teinte. Vous pouvez également définir une couleur personnalisée à l'aide du sélecteur de couleurs Adobe ou de l'outil Pipette.

Vous pouvez utiliser les options de l'effet Filtre Photo pour procéder aux opérations suivantes :

- Pour utiliser une couleur prédéfinie pour la couleur du filtre, sélectionnez une option du menu contextuel Filtre.
- Pour sélectionner une couleur personnalisée pour le filtre, cliquez sur la nuance de couleur de l'option Couleur et choisissez une couleur dans le sélecteur de couleurs Adobe. Vous pouvez également cliquer sur l'icône de la pipette, puis sur n'importe quelle couleur présente à l'écran.
- Pour définir la quantité de couleur à appliquer à l'image, réglez l'option Densité.
- Pour éviter que l'image ne soit pas assombrie par l'effet, sélectionnez Conserver la luminosité.

Pour conserver les calques de réglage Filtre Photo créés dans Photoshop CS, importez le fichier Photoshop dans votre projet After Effects sous forme de composition plutôt que de métrage. Si vous avez modifié vos paramètres de couleur Photoshop par défaut, After Effects peut ne pas réussir à trouver la correspondance parfaite de l'effet Filtre Photo.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Filtre réchauffant (85) et Filtre refroidissant (80) Filtres de conversion chromatique servant à régler la balance des blancs d'une image. Si une image a été prise avec une lumière dont la température de couleur est basse (jaunâtre), le filtre refroidissant (80) rend les couleurs de l'image plus bleues pour compenser la température basse de la lumière ambiante. Inversement, si la photo a été prise avec une lumière dont la température de couleur est élevée (bleuâtre), le filtre réchauffant (85) rend les couleurs de l'image plus chaudes pour compenser la température élevée de la lumière ambiante.

Filtre réchauffant (81) et Filtre refroidissant (82) Correspondent à des filtres de balance lumineuse destinés à des réglages mineurs de la qualité des couleurs d'une image. Le filtre réchauffant (81) rend l'image plus chaude (plus jaune) et le filtre refroidissant (82) rend l'image plus froide (plus bleue).

Couleurs individuelles Règlent la teinte de l'image en fonction de la couleur prédéfinie choisie. Cette couleur dépend de la façon dont vous utilisez la commande Filtre photo. Si une photo possède une dominante de couleur, vous pouvez choisir une couleur complémentaire pour neutraliser la dominante. Vous pouvez également appliquer des couleurs pour obtenir des effets ou améliorations chromatiques spéciaux. Par exemple, la couleur Subaquatique simule une dominante de couleur bleu-vert caractéristique de la photographie sous-marine.

Effet Courbe Photoshop

L'effet Courbe Photoshop est fourni uniquement à des fins de compatibilité avec des projets créés dans des versions antérieures d'After Effects qui utilisent l'effet Courbe Photoshop. Utilisez l'effet Courbes dans vos nouveaux projets.

Cet effet permet d'appliquer un fichier de courbe Photoshop à un calque. Une courbe Photoshop ajuste les niveaux de luminosité d'une image en remappant une plage de luminosité spécifique à des tons plus sombres ou plus clairs. Dans la fenêtre de courbes de Photoshop, vous pouvez créer un fichier de courbe pour l'image entière ou pour des couches individuelles.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Vous pouvez importer et appliquer un fichier contenant une courbe Photoshop à l'aide des options du panneau Effets. Lorsque la courbe sélectionnée est chargée dans After Effects, elle est appliquée au calque ou à une ou plusieurs couches du calque, selon sa méthode de création. Si vous ne sélectionnez pas de courbe, After Effects applique la courbe par défaut (distribution linéaire de la luminosité) au calque. Il n'est pas possible d'importer des fichiers .avc ni des fichiers de courbes splines Photoshop dans l'effet Courbe Photoshop, mais vous pouvez néanmoins les convertir dans Photoshop pour créer des fichiers compatibles avec l'effet Courbes d'After Effects.

Pour convertir un fichier .acv ou un fichier de courbe spline Photoshop : dans la boîte de dialogue Courbes, chargez le fichier .acv (Windows) ou le fichier de courbe spline Photoshop (Mac OS), cliquez sur l'outil Crayon, puis enregistrez le fichier au format .amp (Windows) ou en tant que fichier de couleurs Photoshop (Mac OS).

Phase Permet de déplacer la courbe. L'augmentation de la valeur de la phase déplace la courbe vers la droite (comme affiché dans la boîte de dialogue Courbes), et inversement.

Appliquer à la couche alpha Applique la courbe et la phase spécifiées à la couche alpha du calque. Si la courbe spécifiée ne comporte pas de couche alpha, After Effects applique la courbe par défaut (distribution linéaire de la luminosité) à la couche alpha.

Voir aussi

« Effet Courbes » à la page 381

Effet Ton foncé/Ton clair

Cet effet permet d'éclaircir des sujets ombrés et de réduire les tons clairs dans une image. Il n'a pas pour effet d'assombrir ou d'éclaircir une image entière. Il ajuste les tons foncés et les tons clairs indépendamment, en se basant sur les pixels environnants. Vous pouvez également régler le contraste global d'une image. Les paramètres par défaut servent à corriger les images comportant des problèmes de contre-jour.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Valeurs automatiques Si cette option est sélectionnée, les valeurs Intensité du ton foncé et Intensité du ton clair sont ignorées. Les valeurs utilisées sont automatiquement déterminées pour s'adapter aux détails d'éclaircissement et de restauration des ombres. La sélection de cette option active également l'option Lissage temporel.

Intensité du ton foncé Valeur pour éclaircir les tons foncés dans l'image. Ce contrôle est uniquement actif si vous désélectionnez le paramètre Valeurs automatiques.

Intensité du ton clair Valeur pour assombrir les tons clairs dans l'image. Ce contrôle est uniquement actif si vous désélectionnez le paramètre Valeurs automatiques.

Lissage temporel Spécifie la plage d'images adjacentes analysées (en secondes) pour déterminer le niveau de correction requis pour chaque image sur base des images environnantes. Si cette option est définie sur 0, chaque image est analysée indépendamment des images environnantes. Le lissage temporel permet d'effectuer des corrections avec un aspect plus lissé de manière progressive.

Détection de scène Si cette option est sélectionnée, les images au-delà d'un changement de scène sont ignorées lorsque les images environnantes sont analysées pour le lissage temporel.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte l'élément. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur l'élément ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Développez la catégorie Autres options pour afficher les options suivantes :

Gamme du ton foncé et Gamme du ton clair Plage des tons réglables dans les tons foncés et les tons clairs. Définissez des valeurs basses pour restreindre la plage réglable uniquement aux zones plus sombres et plus claires, respectivement. Spécifiez des valeurs élevées pour développer la plage réglable. Ces options permettent d'isoler les zones devant être ajustées. Par exemple, pour éclaircir une zone sombre sans affecter les tons moyens, définissez une valeur basse pour la largeur tonale des tons foncés, de sorte que lorsque vous réglez l'option Intensité du ton foncé, vous éclairez uniquement les zones les plus sombres d'une image. Ainsi, si vous définissez une valeur trop élevée pour une image donnée, des halos risquent d'apparaître autour des bordures séparant des zones très sombres de zones très claires. Les paramètres par défaut tendent à réduire ces défauts. Ces halos peuvent se produire si les valeurs Intensité du ton foncé ou Intensité du ton clair sont trop importantes. Ils peuvent être réduits en diminuant ces valeurs.

Rayon du ton foncé et Rayon du ton clair Taille (en pixels) de la zone autour d'un pixel qui est utilisée par l'effet pour déterminer si le pixel se trouve dans un ton foncé ou un ton clair. Généralement, cette valeur doit correspondre environ à la taille du sujet d'intérêt dans l'image.

Correction colorimétrique Degré de correction des couleurs que l'effet applique aux tons foncés et tons clairs ajustés. Si, par exemple, vous augmentez la valeur Intensité du ton foncé, vous faites ressortir des couleurs qui étaient foncées dans l'image originale. Ainsi, vous pouvez accroître la vivacité des couleurs. Plus la valeur Correction colorimétrique est élevée, plus les couleurs sont saturées. Plus la correction que vous apportez aux tons foncés et tons clairs est importante, plus les possibilités de correction colorimétrique seront étendues.

Remarque : *si vous souhaitez changer les couleurs dans toute l'image, utilisez l'effet Teinte/Saturation après avoir appliqué l'effet Ton foncé/Ton clair.*

Contraste des tons moyens Niveau de contraste que l'effet applique aux tons moyens. Spécifiez des valeurs élevées pour augmenter le contraste uniquement dans les tons moyens, tout en assombrissant les tons foncés et en éclaircissant les tons clairs. Une valeur négative réduit le contraste.

Ecrêtage noir, Ecrêtage blanc Facteur de tons foncés ou de tons clairs écrêtés aux nouvelles couleurs extrêmes de tons foncés et de tons clairs dans l'image. Une définition trop élevée des valeurs d'écrêtage réduit les détails des tons foncés et clairs. Une valeur comprise entre 0,0 % et 1 % est recommandée. Par défaut, les pixels de tons foncés et clairs sont écrêtés de 0,1 %, ce qui signifie que le premier 0,1 % de chaque extrême est ignoré lors de l'identification des pixels les plus clairs et les plus foncés de l'image ; ceux-ci sont ensuite mappés au noir en sortie ou au blanc en sortie. Les valeurs de blanc en entrée et de noir en entrée sont basées sur des valeurs de pixels représentatives plutôt qu'extrêmes.

Effet Teinte

L'effet Teinte teinte un calque en remplaçant les valeurs chromatiques de chaque pixel par une valeur parmi les couleurs spécifiées par les paramètres Foncée et Claire. Les pixels dont les valeurs de luminance sont entre le noir et le blanc se voient assigner des valeurs intermédiaires. L'option Facteur détermine l'intensité de l'effet.

Pour obtenir un effet de teinte plus sophistiqué, utilisez l'effet Colorama.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

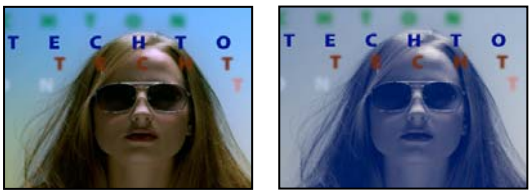


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Voir aussi

« Effet Colorama » à la page 379

Effet Trichrome

L'effet Trichrome modifie les informations de couleur du calque en mappant les pixels de tons clairs, foncés et moyens aux couleurs que vous sélectionnez. Cet effet s'apparent à l'effet Teinte, avec le contrôle des tons moyens en plus.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effets de déformation

Effet Warping Bézier

Cet effet permet de définir la forme d'une image à l'aide d'une courbe de Bézier fermée le long du contour d'un calque. La courbe comprend quatre segments, Chaque segment comprend trois points (un sommet et deux tangentes).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

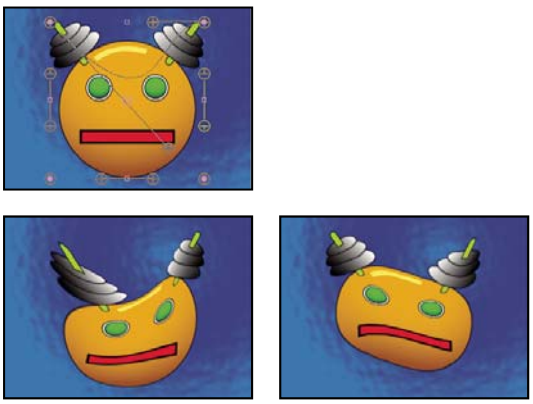


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de variantes de l'effet Warping Bézier (en bas à gauche et à droite)

La position des sommets et des tangentes détermine la taille et la forme d'un segment incurvé. Faites glisser ces points pour remodeler les courbes formant le contour de l'image et ainsi déformer cette dernière. Par exemple, vous pouvez utiliser l'effet Warping Bézier pour remodeler une image de telle sorte qu'elle épouse une autre image, comme lorsque vous collez une étiquette autour d'un bocal. Cet effet permet également de rectifier les éventuelles déformations optiques telles que l'effet « œil-de-poisson » (distorsion en barillet), susceptible de survenir en cas d'utilisation d'un objectif grand angle. L'effet Warping Bézier vous donne la possibilité de remodeler l'image pour supprimer les déformations. Enfin, animez l'effet et sélectionnez une valeur d'élasticité élevée pour créer un effet de fluidité (par exemple, un dessert à base de gélatine ou un drapeau flottant dans le vent).

Effet Renflement

Cet effet permet de déformer une image autour d'un point déterminé pour faire apparaître un renflement orienté vers l'utilisateur ou en sens inverse, selon les options sélectionnées.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

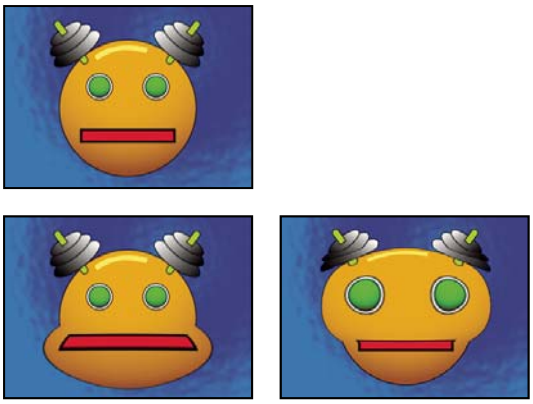


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de variantes de l'effet Renflement (en bas à gauche et à droite)

Rayon horizontal et Rayon vertical La largeur et la hauteur des zones déformées (en pixels). Vous pouvez également définir les valeurs de rayon en faisant glisser les poignées de sélection du calque.

Hauteur Profondeur du renflement. Les valeurs positives rapprochent le renflement de l'utilisateur. Les valeurs négatives, au contraire, l'en éloignent.

Evasement Inclinaison des faces du renflement. Un évasement de 0 produit un renflement abrupt et prononcé.

Lissage Degré de lissage (fusion des couleurs) appliqué au contour du renflement. Le lissage est appliqué uniquement lorsque l'option de qualité optimale est sélectionnée pour le calque.

Exclure les contours Empêche le renflement des contours du calque.

Effet Quatre coins

Cet effet permet de déformer une image en changeant la position de ses quatre coins. Il permet notamment d'étirer, de rétrécir, d'incliner ou de tordre une image. Il peut également être utilisé pour simuler une perspective ou un mouvement de rotation par rapport au contour d'un calque (par exemple, l'ouverture d'une porte). Vous pouvez également employer cet effet pour associer un calque à une zone rectangulaire animée faisant l'objet d'un suivi de cible. Vous pouvez aussi déplacer les coins dans le panneau Composition, le panneau Montage ou le panneau Effets.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

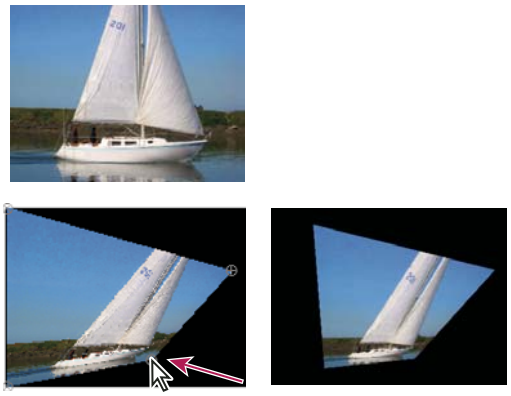


Image d'origine (en haut à gauche), coin déplacé (en bas à gauche) et image finale (en bas à droite)

Effet Dispersion

L'effet Dispersion permet de déformer un calque en déplaçant des pixels horizontalement et verticalement selon les valeurs chromatiques des pixels dans le calque de paramètres spécifié par le paramètre Calque de référence. Le type de déformation ainsi obtenu varie considérablement selon le calque de paramètres et les options que vous sélectionnez.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

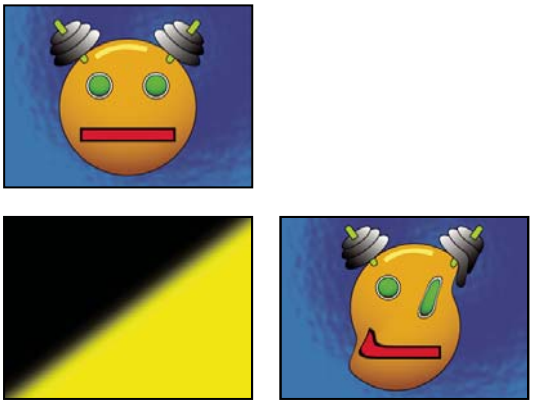


Image d'origine (en haut à gauche), dispersion (en bas à gauche) et image déformée (en bas à droite)

La dispersion est déterminée par les valeurs chromatiques du calque de référence. Ces valeurs sont comprises entre 0 et 255. Chaque valeur est convertie en une échelle allant de -1 à 1. La dispersion est calculée en multipliant la valeur convertie par la dispersion maximale spécifiée. Une valeur chromatique de 0 produit une dispersion négative maximale (dispersion maximale de -1). Une valeur chromatique de 255 produit une dispersion positive maximale. Une valeur chromatique de 128 ne produit aucune dispersion.

L'effet utilise le calque de paramètres spécifié par l'option Calque de référence, sans tenir compte des effets ou masques. Si vous voulez utiliser le calque de paramètres avec ses effets, précomposez-le. Si le calque de paramètres n'est pas de la même taille que le calque auquel l'effet est appliqué, vous pouvez le centrer, l'agrandir ou le décomposer en mosaïque selon le paramètre défini dans l'option Disposition.

Sélectionnez Développer sortie pour permettre aux résultats de l'effet de s'étendre au-delà des contours d'origine du calque auquel il est appliqué. Sélectionnez l'option Reboucler pour copier les pixels déplacés en dehors des limites du calque d'origine vers le côté opposé du calque (les pixels poussés hors du côté droit apparaissent sur le côté gauche, etc.).

Effet Fluidité

Cet effet permet d'étirer, de faire glisser, de faire pivoter, d'agrandir et de rétrécir certaines zones d'un calque. Plusieurs outils de l'effet Fluidité permettent de déformer la zone de tracé lorsque vous les faites glisser ou que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé. La déformation se concentre au centre de la zone de tracé et l'effet s'intensifie lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé ou que vous faites glisser l'outil plusieurs fois sur une zone.

L'option Masque de zone figée vous permet de limiter la zone du calque à déformer. Utilisez l'option Mode de reconstruction pour atténuer ou annuler les déformations que vous avez créées.

L'effet Fluidité peut s'étendre au-delà des limites du calque cible. Cette extension est utile lorsque le calque cible est plus petit que la composition.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

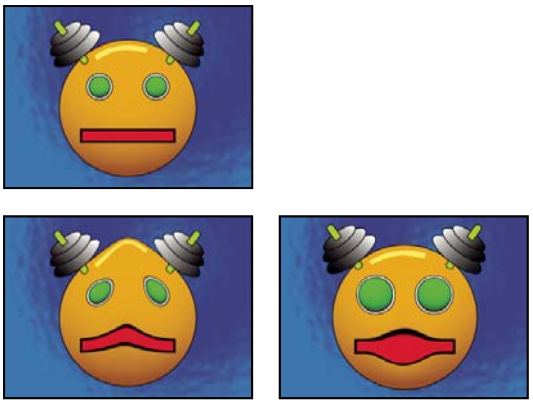


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de variantes de l'effet Fluidité (en bas à gauche et à droite)

Propriétés de masque

Masque de zone figée Détermine la zone de l'image dans laquelle la déformation est affectée par les paramètres d'opacité et de contour progressif du masque. Les zones situées en dehors du masque sont déformées ; celles situées à l'intérieur sont déformées selon les paramètres d'opacité et de contour progressif du masque.

Opacité de masque Détermine la manière dont la zone située à l'intérieur du masque est affectée par la déformation. Si le paramètre Opacité de masque est réglé sur 100 %, la zone à l'intérieur du masque n'est pas affectée par la déformation ; lorsqu'il est réglé sur 50 %, cette zone est modérément affectée. Si vous définissez une opacité de 100 %, assurez-vous d'appliquer un contour progressif pour éviter l'aspect irrégulier des contours du masque.

Contour progressif Largeur de contour progressif utilisée pour fusionner les pixels de la zone masquée avec ceux de la zone non masquée.

Outils

Déformation Pousse les pixels vers l'avant lorsque vous faites glisser l'outil.

Turbulence Brouille légèrement les pixels. Ce paramètre permet ainsi de créer du feu, des nuages, des vagues et d'autres effets similaires.

Tourbillon horaire Fait pivoter les pixels dans le sens des aiguilles d'une montre lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé ou faites glisser l'outil.

Tourbillon antihoraire Fait pivoter les pixels dans le sens inverse des aiguilles d'une montre lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé ou faites glisser l'outil.

Contraction Rapproche les pixels du centre de la zone de tracé lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé ou faites glisser l'outil.

Dilatation Eloigne les pixels du centre de la zone de tracé lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé ou faites glisser l'outil.

Glissement des pixels Déplace les pixels perpendiculairement à la direction du tracé.

Miroir Copie les pixels dans la zone de tracé.

Dupliquer Copie les déformations créées autour d'un emplacement source et les colle à l'emplacement actuel du pointeur de la souris. Définissez l'emplacement source en cliquant sur le point source tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

Reconstruction Annule les déformations ou les applique de manière différente.

Pour déformer une image à l'aide de l'effet Fluidité

1 Sélectionnez le calque, puis choisissez Effet > Déformation > Fluidité.

2 Dans le panneau Calque, créez un masque pour figer certaines zones de l'image, puis définissez les propriétés de masque.

3 Dans le panneau Effets, procédez comme suit :

- Choisissez le masque que vous avez créé dans le menu Masque de zone figée.
- Définissez l'épaisseur et la pression du pinceau. Une pression faible vous permet d'effectuer les modifications plus lentement et de vous arrêter exactement lorsque vous le voulez.
- Définissez une variation de turbulence pour définir l'intensité de l'effet de l'outil Turbulence.
- Sélectionnez Afficher le filet sous Options d'affichage.
- Définissez, si besoin est, un décalage du filet de distorsion.
- Faites glisser le curseur Pourcentage de distorsion pour définir le degré de déformation.

4 Utilisez les outils pour déformer l'aperçu de l'image.

5 Utilisez l'outil Reconstruction pour inverser entièrement ou partiellement les déformations ou pour modifier l'image de façon différente

Pour annuler les déformations avec l'effet Fluidité

Utilisez l'outil Reconstruction et ses modes pour annuler les déformations ou les appliquer de façon différente.

1 Sélectionnez l'outil Reconstruction, puis choisissez un mode dans le menu contextuel Mode de reconstruction :

Original Rétablit les zones non figées à l'état précédant la déformation.

Dispersion Reconstruit les zones non figées pour reproduire la dispersion au point de départ de la reconstruction. Vous pouvez utiliser l'option Dispersion pour déplacer tout ou partie de l'image d'aperçu vers un autre emplacement.

Modulation Reconstruit des zones non figées pour reproduire la dispersion, la rotation et l'échelle globale du point de départ.

Transformation affine Reconstruit les zones non figées pour reproduire toutes les déformations locales existantes au point de départ, y compris la dispersion, la rotation, la mise à l'échelle horizontale et verticale et l'inclinaison.

2 Faites glisser la zone à rétablir. Le rétablissement s'effectue plus rapidement au centre du tracé.

Effet Loupe

L'effet Loupe agrandit l'image entière ou une partie de l'image. Cet effet agit comme une loupe sur une zone de l'image. Vous pouvez aussi l'utiliser pour mettre à l'échelle l'image entière selon un facteur supérieur à 100 % tout en conservant la même résolution.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

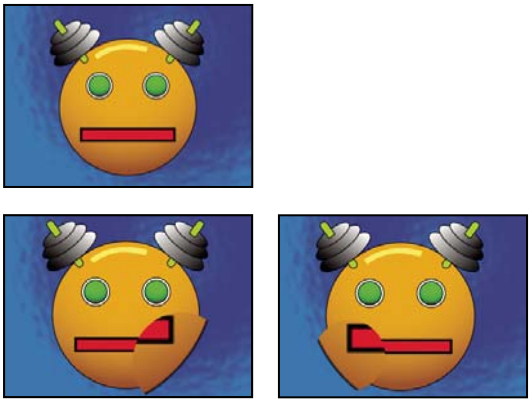


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de variantes de l'effet Loupe (en bas à gauche et à droite)

Forme Forme de la zone agrandie.

Centre Centre de la zone agrandie.

Zoom Pourcentage de mise à l'échelle de la zone agrandie.

Interdépendance Degré d'effet du paramètre Zoom sur la taille et le contour progressif de la zone agrandie. Si l'option Interdépendance n'est pas réglée sur Aucune, l'option Redimensionner le calque est désactivée.

- **Aucune** La taille et le contour progressif de la zone agrandie ne dépendent pas du paramètre Zoom.
- **Taille-zoom** Le rayon de la zone agrandie est égal à la valeur Zoom (un pourcentage) multipliée par la valeur Taille.
- **Taille/contour progressif-zoom** Le rayon de la zone agrandie est égal à la valeur Zoom (un pourcentage) multipliée par la valeur Taille. L'épaisseur de lissage du contour est égale à la valeur Zoom multipliée par la valeur Contour progressif.

Taille Taille en pixels de la zone agrandie.

Contour progressif Valeur du contour progressif, en pixels.

Opacité Opacité de la zone agrandie, en pourcentage de l'opacité du calque d'origine.

Echelle Type de mise à l'échelle utilisé pour agrandir l'image :

- **Standard** Cette méthode conserve la netteté de l'image mais produit des contours pixellisés avec les valeurs élevées.
- **Lissage** Utilise des algorithmes de courbes splines. Si vous agrandissez l'image au-delà de 100 %, cette option réduit la pixellisation des contours et conserve la qualité de l'image. Cette option donne de bons résultats avec des valeurs de zoom élevées.
- **Dispersion** Crée un flou ou insère du bruit dans l'image lors de son agrandissement.

Mode de transfert Mode de transfert utilisé pour combiner la zone agrandie et le calque d'origine. Le paramètre Aucun affiche des pixels transparents autour de la zone agrandie.

Redimensionner le calque Si l'option Redimensionner le calque est sélectionnée, la zone agrandie peut s'étendre au-delà des limites du calque d'origine.

Effet Warping avec maillage

Cet effet permet d'insérer une grille de facettes de Bézier sur un calque que vous pouvez remanier pour déformer certaines zones d'une image. Chaque coin d'une facette comprend un sommet et deux à quatre tangentes (points articulant l'inflexion du segment de droite qui forme le contour de cette facette). Le nombre de tangentes dépend de la position du sommet (dans un coin, sur un côté ou dans la grille). Déplacez les sommets et les tangentes pour remodeler la forme du segment incurvé. Plus la grille est dense, plus les réglages de la zone de l'image à l'intérieur de la facette sont précis.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

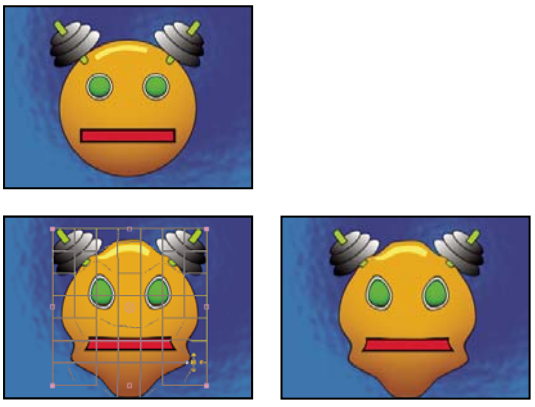


Image d'origine (en haut à gauche), avec maillage de distorsion (en bas à gauche) et après application de l'effet Warping avec maillage (en bas à droite)

Pour sélectionner plusieurs sommets, maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez sur les sommets.

Lignes, Colonnes Vous pouvez définir jusqu'à 31 facettes verticalement (Lignes) ou horizontalement (Colonnes). Pour une déformation à grande échelle, utilisez un nombre de facettes peu élevé. Pour un contrôle plus précis, utilisez davantage de

facettes. Faites glisser les sommets et les tangentes pour remodeler la grille. L'image est calquée sur la forme de la grille, selon le paramètre d'élasticité sélectionné et la limite créée par la facette adjacente.

Qualité Définit le degré d'adéquation de l'image avec la forme définie par la courbe. Plus la valeur est élevée, plus l'image se fond avec la forme et plus le temps de rendu est long.

Maillage de distorsion Cliquez sur le chronomètre pour animer la déformation dans le temps.

Remarque : *chaque facette délimite une zone de déformation. Par exemple, lorsque vous étirez une facette, la zone de l'image à l'intérieur de la facette s'étend aussi, ce qui comprime la zone de l'image contenue dans la facette adjacente. Les limites de la facette adjacente protègent l'image qu'elle contient et empêchent sa compression totale. En d'autres termes, il est impossible de pousser une image hors de sa facette.*

Effet Miroir

Cet effet réfléchit une image de part et d'autre d'une ligne.

Centre Position de la ligne sur laquelle se produit la réflexion.

Angle Angle de la ligne sur laquelle se produit la réflexion. Un angle de 0° reflète le côté gauche sur le côté droit. Un angle de 90° reflète la partie supérieure sur la partie inférieure.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Effet Décalage

Cet effet permet de déplacer une image dans un calque. Les données visuelles éjectées d'un côté de l'image réapparaissent de l'autre côté. Lorsque vous sélectionnez la qualité optimale, le décalage est effectué avec une grande précision (de l'ordre du sous-pixel).

Décaler vers Nouvelle position du centre de l'image d'origine.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Effet Compensation optique

Cet effet permet de compenser la déformation de l'objectif. En effet, la combinaison d'éléments avec des déformations d'objectif hétérogènes peut produire des anomalies dans une animation. Par exemple, les objets faisant l'objet d'un suivi dans une scène déformée sont mal équilibrés avec la scène elle-même puisque les objets linéaires ne suivent pas la déformation de la scène.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

Angle d'ouverture (FOV) Le *champ angulaire* (*FOV*, Field of View) du métrage déformé. Ce dernier dépend de la taille du calque source et de l'orientation de l'angle lui-même. La déformation dépend de l'angle d'ouverture choisi. Il n'existe aucune règle dans l'application de valeurs d'angle d'ouverture à différents objectifs. L'agrandissement réduit l'angle d'ouverture, tandis que la réduction l'augmente. Par conséquent, si le métrage comprend des valeurs de zoom différentes, vous devez animer la valeur d'angle d'ouverture.

Inverser la déformation de la lentille Annule la déformation de la lentille. Par exemple, pour supprimer la déformation d'un objectif grand angle, définissez le paramètre Angle d'ouverture sur 40,0 et sélectionnez Inverser la déformation de la lentille. La sélection de cette option active l'option Redimensionner.

Orient. auto angle ouverture Axe sur lequel repose la valeur Angle d'ouverture, ce qui est utile lorsque vous mettez en adéquation des éléments générés par ordinateur avec l'angle de rendu.

Centre Définit un point de vue central différent, ce qui est utile lorsque vous utilisez des objectifs personnalisés non centrés. Cependant, dans la plupart des cas, cette option doit être laissée à sa valeur par défaut.

Pixels optimaux Conserve autant d'informations de pixels que possible au cours de la déformation. Lorsque cette propriété est sélectionnée, vous ne pouvez pas inverser les valeurs de l'angle d'ouverture.

Redimensionner Redimensionne le calque lorsque la déformation appliquée étend le calque au-delà de ses limites. Pour utiliser cette option, commencez par sélectionner Inverser la déformation de la lentille, puis choisissez une option. Non empêche le redimensionnement du calque. Max 2X redimensionne le calque en multipliant jusqu'à deux fois la largeur et la hauteur d'origine. Max 4X redimensionne le calque en multipliant jusqu'à quatre fois la largeur et la hauteur d'origine. Non limité redimensionne le calque conformément à son extension. Ce paramètre nécessite une quantité de mémoire plus importante.

Pour ajouter et ajuster une déformation de la lentille avec l'effet Compensation optique

La mise en adéquation de valeurs d'angle d'ouverture requiert des calques de taille égale. Cependant, si vous sélectionnez Redimensionner, vous pouvez appliquer de nouveau l'effet Compensation optique et annuler la déformation en utilisant la même valeur (inversée). Vous pouvez ensuite appliquer un autre effet entre les deux instances de l'effet Compensation optique.

Si vous redimensionnez un calque à l'aide de l'effet Compensation optique, puis le précomposez dans une composition plus grande, vous devez d'abord agrandir le calque précomposé si vous souhaitez annuler la déformation à l'aide de la même valeur. Celui-ci doit en effet pouvoir contenir le calque étendu.

1 Sélectionnez le calque déformé, puis choisissez Effet > Déformation > Compensation optique.

2 Dans le panneau Effets, réglez l'angle d'ouverture jusqu'à ce qu'un contour ou un trait déformé apparaisse droit. Prenez bien note de la valeur de l'angle d'ouverture choisie.

3 Sélectionnez ensuite le calque contenant les objets graphiques à déformer et appliquez-lui l'effet Compensation optique avec la valeur d'angle d'ouverture utilisée à l'étape 2.

4 Sélectionnez Inverser la déformation de la lentille.

5 Supprimez l'effet Compensation optique du calque du métrage.

Effet Coordonnées polaires

Cet effet permet de déformer un calque en transposant chaque pixel du système de coordonnées (x,y) du calque vers sa position équivalente du système de coordonnées polaires (ou inversement). Vous obtenez des déformations inhabituelles et surprenantes qui peuvent varier considérablement en fonction de l'image et des options que vous sélectionnez. Les points du système de coordonnées standard sont définis en mesurant la distance horizontale (axe des x) et verticale (axe des y) par rapport à l'origine. Chaque point est noté de la manière suivante : (x,y). Le système de coordonnées polaires définit des points en mesurant la longueur d'un rayon par rapport à l'origine (r) et l'angle par rapport à l'axe x (θ). Chaque point est noté de la manière suivante : (r,θ).

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

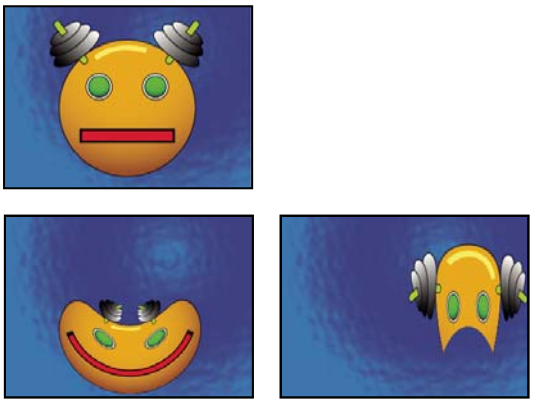


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet Coordonnées polaires avec différentes valeurs (en bas à gauche et à droite)

Interpolation Définit le degré de déformation. A 0 %, aucune distorsion ne se produit.

Type de conversion Processus de conversion à utiliser.

• **Rect. -> polaire** Déplace les pixels en utilisant les coordonnées (x, y) de chaque pixel comme des coordonnées (r, θ). Par exemple, des coordonnées (x,y) de (2,3) deviennent des coordonnées polaires avec un rayon de 2 et un angle de 3 degrés. Les lignes horizontales se transforment en cercles, et les lignes verticales en lignes radiales.

• **Polaire -> rect.** Déplace les pixels en utilisant les coordonnées (r, θ) de chaque pixel comme coordonnées (x, y). Par exemple, des coordonnées polaires de rayon 10 et d'angle de 45° deviennent des coordonnées (x, y) de (10,45).

Effet Marionnette

Cet effet permet d'animer des déformations d'images et de créer un mouvement naturel.

Il fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Voir aussi

« Animation avec les outils Marionnette » à la page 224

Effet Remodeler

Cet effet permet de convertir une forme en une autre sur le même calque, en faisant glisser dans le même temps l'image sous-jacente. Le système déforme l'image en fonction de la forme de la nouvelle zone. Vous créez ou importez jusqu'à trois masques pour définir la zone à déformer : le masque de départ, le masque d'arrivée et le masque de bordure (facultatif).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

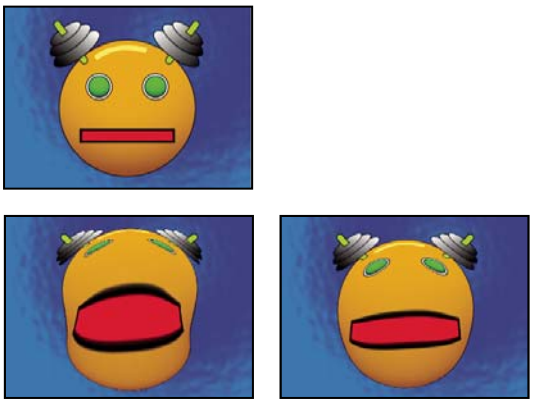


Image d'origine constituée de trois masques (en haut à gauche) et après application de l'effet Remodeler avec différentes valeurs (en bas à gauche et à droite)

Par défaut, After Effects affecte une fonction (de départ, d'arrivée ou de bordure) aux masques selon l'ordre de création ou d'importation. Vous pouvez également définir d'autres masques. Utilisez un tracé fermé pour chaque masque. Les trois masques doivent se trouver sur le calque auquel vous appliquez l'effet Remodeler. Vous pouvez toutefois copier des masques d'un autre calque.

Masque de départ Masque contenant la zone d'image à remodeler. Par défaut, le second masque créé fait office de masque de départ dans After Effects. Dans les panneaux Composition et Calque, ce masque est identifié par un contour rouge.

Masque d'arrivée Masque déterminant la forme de l'image finale. Par défaut, After Effects utilise le troisième masque créé comme masque d'arrivée. Dans les panneaux Composition et Calque, ce masque est identifié par un contour jaune.

Masque de bordure Définit la partie de l'image à remodeler. L'effet ne s'applique pas aux éléments extérieurs à la bordure. Par défaut, After Effects utilise le premier masque créé comme masque de bordure. Dans les panneaux Composition et Calque, ce masque est identifié par un contour bleu.

Pourcent Degré de remodelage. Cette valeur peut être utilisée pour créer des déformations partielles s'intensifiant de manière progressive.

Elasticité Définit le degré d'adéquation de l'image avec la forme définie par la courbe. Rigide agit comme du caoutchouc froid pour un minimum de déformation. Extrafluide agit comme du caoutchouc chaud pour un maximum de déformation. Les autres paramètres produisent des degrés de déformation intermédiaires. Les paramètres d'élasticité les plus fluides nécessitent un temps de rendu accru. Si l'image finale ne suit pas la courbe attendue, tenez compte des consignes suivantes :

- En général, choisissez le paramètre de rigidité maximale ne créant pas d'image polygonale. Utilisez un paramètre d'élasticité élevé si l'image finale présente un aspect polygonal mais des courbes lisses.
- Utilisez le paramètre Rigide, Moins rigide ou Inférieure à la normale si les masques de départ et d'arrivée ont une forme identique et sont faiblement incurvés (peu de segments incurvés changeant radicalement de direction).
- Utilisez le paramètre Normale, Absolument normale ou Supérieure à la moyenne si les masques de départ et d'arrivée sont dissemblables et moyennement incurvés.
- Utilisez le paramètre Souple, Liquide ou Extrafluide si les masques sont fortement dissemblables et extrêmement incurvés.

Points de correspondance Définit le nombre de points du masque de départ étant associés ou mappés aux points du masque d'arrivée. Ces points apparaissent dans le panneau Composition et régissent l'interpolation de la déformation dans l'espace. Pour définir la précision de l'effet, vous pouvez ajouter, supprimer ou déplacer les points sur les deux masques. Un masque peut contenir un nombre illimité de points. Cependant, plus le nombre de points est élevé, plus le rendu de l'effet est long. Si la déformation a un aspect tordu, essayez d'ajouter davantage de points de correspondance à certains points distinctifs des masques. Des arcs de cercle trop différents entre des points de correspondance peuvent présenter un aspect tordu.

Méthode d'interpolation Définit la manière dont After Effects détermine la déformation de chaque vidéo ou image d'animation entre deux images clés ou en l'absence d'image clé.

- **Discret** Ne nécessite aucune image clé, car la déformation est calculée à chaque image. Ce paramètre est le plus précis, mais il ralentit le rendu.
- **Linéaire** (Par défaut) Le paramètre Linéaire nécessite au minimum deux images clés et effectue une interpolation en ligne droite entre les images clés. Ce paramètre produit des modifications régulières entre les images clés et des modifications nettes au niveau des images clés.
- **Lisse** Nécessite au minimum trois images clés et arrondit la déformation selon des courbes cubiques, produisant ainsi des animations gracieuses.

Pour utiliser l'effet Remodeler

1 Ouvrez le calque dans le panneau Calque.

2 Créez ou importez les masques de départ, d'arrivée et de bordure dans le calque.

Attribuez un nom à chacun pour les reconnaître facilement dans le menu Masque correspondant du panneau Effets.

3 Dans le panneau Montage, choisissez Aucun dans le menu contextuel Mode propre à chaque masque.

4 Positionnez le masque de bordure de façon à définir la zone qui ne sera pas affectée par l'effet. Les zones à l'intérieur du masque de bordure seront déformées ; les autres ne le seront pas. Gardez le masque de bordure le plus loin possible des masques de départ et d'arrivée pour éviter tout chevauchement.

5 Mettez à l'échelle, puis positionnez le masque de départ sur l'image.

6 Mettez à l'échelle, puis positionnez le masque d'arrivée pour déterminer la forme finale. Les déformations fonctionnent mieux lorsque les masques de départ et d'arrivée se trouvent à peu près au même emplacement.

7 Activez le panneau Composition ou le panneau Montage, sélectionnez le calque, puis choisissez Effet > Déformation > Remodeler.

8 Dans les différents menus de masque, choisissez les masques de départ, d'arrivée et de bordure.

9 Réglez l'option Pourcent, puis choisissez une option d'élasticité.

10 Dans le panneau Composition, ajoutez, supprimez ou déplacez les points de correspondance des masques pour définir la déformation :

- Pour ajouter un point, cliquez sur le masque tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour supprimer un point, cliquez sur le point tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.
- Pour déplacer un point, faites-le glisser vers son nouvel emplacement.
- Pour modifier l'interpolation d'un couple de points, cliquez sur un point tout en maintenant la touche Maj enfoncée. La méthode d'interpolation Lisse fonctionne mieux avec des masques ronds, tandis que l'interpolation linéaire est plus efficace avec des masques angulaires. Vous pouvez combiner l'interpolation lisse et linéaire dans une même composition.

11 Choisissez une méthode d'interpolation, puis prévisualisez la déformation. Si les méthodes Linéaire et Lisse produisent des résultats insatisfaisants, ajoutez davantage d'images clés. Si la méthode Discret produit des résultats insatisfaisants, choisissez une méthode différente.

Effet Ondulation

Cet effet permet d'introduire une impression d'ondulation dans un calque déterminé, le mouvement s'effectuant en cercles concentriques par rapport à un point central. Cet effet est semblable à celui que vous obtenez en jetant une pierre dans une mare. Vous pouvez le configurer pour que les ondulations convergent vers le centre.

A l'aide de l'option Vitesse, vous pouvez animer les ondulations à une vitesse constante. Les images clés ne sont pas nécessaires. Vous pouvez également animer les ondulations avec une vitesse variable en créant des images clés pour l'option Phase.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Rayon Définit la distance parcourue par les ondulations à partir du centre. Cette valeur est un pourcentage de la taille de l'image. Si le centre de l'ondulation est le centre du calque, et que le rayon a une valeur de 100, les ondulations se déplacent vers le contour de l'image. La valeur 0 ne produit aucun effet. Comme des ondulations à la surface de l'eau, les ondulations du calque deviennent plus petites à mesure qu'elles s'éloignent du centre.

Pour créer une ondulation composée d'une seule vague, réglez le rayon sur 100, la période entre 90 et 100 et l'amplitude à votre convenance.

Centre Définit le centre de l'effet.

Type de conversion Définit la méthode de création des ondulations. Le mode Asymétrique produit des ondulations plus réalistes et plus marquées, selon un mouvement latéral, tandis que le mode Symétrique produit une animation plus subtile, du centre vers l'extérieur.

Vitesse Définit la vitesse à laquelle les ondulations s'éloignent du centre. Lorsque vous définissez une vitesse, les ondulations sont automatiquement animées à une vitesse constante (sans images clés) pendant une durée déterminée. Une valeur négative déplace les ondulations vers le centre. La valeur 0 ne produit aucun mouvement. Pour faire varier la vitesse au fil du temps, définissez cette option sur 0, puis créez une image clé pour l'option Phase du calque.

Période Définit la distance, en pixels, entre les sommets de la vague. Les valeurs élevées produisent des formes allongées et ondulées, tandis que les valeurs faibles créent de multiples petites ondulations.

Amplitude Définit la hauteur de la vague. Les valeurs élevées déforment énormément.

Phase Définit le point de la vague marquant le début d'un cycle d'ondulation. La valeur par défaut, 0°, fait commencer la vague au milieu de sa pente descendante ; 90° fait commencer la vague au point le plus bas de son creux ; 180° fait commencer la vague au milieu de sa pente ascendante, et ainsi de suite.

Effet Maculage

Cet effet permet de déplacer une zone définie d'une image en étirant (en *maculant*) la zone qui l'entoure. Il convient d'utiliser des masques pour définir la zone à déformer.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Pour utiliser l'effet Maculage, commencez par créer ou importer deux masques : un masque de départ et un masque d'arrivée. Vous pouvez créer des masques sur un calque dans After Effects ou utiliser des masques créés dans Adobe Illustrator. Pour utiliser un masque Illustrator, copiez le masque, puis collez-le dans un calque dans After Effects. L'effet Maculage fonctionne uniquement avec des masques fermés. Si un masque est constitué d'un tracé ouvert, After Effects le ferme lorsque vous le sélectionnez. Les deux masques doivent se trouver sur le même calque que le métrage auquel vous appliquez l'effet Maculage. Vous pouvez toutefois copier des masques d'un autre calque.

Lorsque vous déplacez le masque de départ sur l'image, la partie de l'image située à l'intérieur du masque de bordure est étirée pour suivre le contour du masque de départ. Le masque de bordure tente d'empêcher l'étirement de l'image située à l'extérieur. La position originale (définie dans le panneau Calque) et la position de décalage du masque de départ sont affichées dans le panneau Composition. La première position du masque de départ est identifiée par un contour rouge clair, et la nouvelle position est identifiée par un contour sombre.

Vous pouvez animer la position, la taille et la rotation du masque de départ lors de son déplacement vers sa position de décalage. Vous pouvez également animer la position d'origine du masque de départ dans le panneau Calque.

Le traitement peut prendre plusieurs minutes lorsque vous sélectionnez certains paramètres. Le temps de calcul augmente à mesure que le masque de départ se rapproche du masque de bordure. Le traitement est interrompu lorsque vous cliquez sur une option.

Masque de départ Définit un masque comme masque de départ. Par défaut, After Effects sélectionne comme masque de départ le second masque que vous créez ou importez pour le calque.

Remarque : *vous devez définir un masque de bordure et un masque de départ pour créer une déformation.*

Masque de bordure Définit un masque comme masque de bordure. Par défaut, After Effects sélectionne comme masque de bordure le premier masque que vous créez ou importez.

Décalage du masque Définit la position d'arrivée du masque de départ. Le décalage est une position définie par les coordonnées x et y, qui apparaissent à droite du bouton de décalage. Pour définir un emplacement de décalage, cliquez sur le bouton de décalage, puis cliquez sur l'image à l'emplacement souhaité. Pour définir la position de décalage à l'aide de valeurs numériques, saisissez une nouvelle valeur pour chaque axe. Si vous n'avez pas besoin de la précision fournie par la propriété Décalage du masque, vous pouvez tout simplement faire glisser la valeur de décalage du masque de départ dans le panneau Composition.

Remarque : *des ondulations indésirables peuvent survenir si le masque de départ est proche du masque de bordure au cours de l'animation.*

Rotation du masque Fait pivoter le masque de départ autour de son centre, entre 0 et 360˚.

Echelle du masque Agrandit ou réduit le masque de départ (à sa position de décalage) par rapport à sa position d'origine.

Pourcent Définit le pourcentage de maculage appliqué. Par exemple, avec un facteur de 50 %, l'effet applique la moitié du maculage défini par déplacement, mise à l'échelle et rotation du masque de départ. Cette valeur n'a aucune incidence sur les positions d'origine et de décalage du masque de départ ; elle agit uniquement sur le pourcentage de l'effet produit.

Elasticité Définit le degré d'adéquation de l'image avec la forme définie par la courbe. L'option Rigide produit la déformation minimale, et l'option Extrafluide la déformation maximale. En général, utilisez le paramètre de rigidité maximale ne créant pas d'image polygonale.

Densité de calcul Définit une méthode d'interpolation entre les images clés. Le paramètre Linéaire nécessite au minimum deux images clés et effectue une interpolation en ligne droite entre les images clés. Cette option produit des animations dont les déformations changent aux images clés. Lisse nécessite au minimum trois images clés et arrondit la déformation selon des courbes cubiques, produisant ainsi des animations gracieuses. Si vous souhaitez obtenir une animation plus précise entre les images clés, ajoutez davantage d'images clés. Par exemple, une déformation représentant une rotation de 90 degrés entre deux images clés donne une impression de repli de l'image. Pour rendre cette déformation plus fluide, ajoutez une image clé tous les 10˚.

Pour utiliser l'effet Maculage

1 Ouvrez le calque dans le panneau Calque.

2 Créez ou collez les masques à utiliser comme masques de bordure et de départ.

3 Positionnez le masque de bordure de façon à délimiter la zone à ne pas traiter.

4 Mettez à l'échelle, puis positionnez le masque de départ sur la zone à déplacer.

5 Activez le panneau Composition, puis choisissez Effet > Déformation > Maculage.

6 Entrez un pourcentage pour définir le degré de maculage à appliquer.

7 Dans le panneau Composition, déplacez le masque de départ vers sa position d'arrivée par glissement ou en spécifiant une valeur de décalage du masque.

8 Utilisez l'option Rotation du masque pour faire pivoter le masque de départ, et utilisez l'option Echelle du masque pour le mettre à l'échelle.

9 Réglez le curseur Pourcent à votre convenance, puis choisissez un paramètre d'élasticité.

Effet Sphérisation

Cet effet permet de déformer un calque en donnant une forme sphérique à une portion de l'image. La qualité du calque a une incidence sur la sphérisation. La qualité Optimale permet d'obtenir une précision au sous-pixel près, tandis que la qualité Ebauche échantillonne au pixel le plus proche.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Effet Géométrie

Cet effet applique au calque des transformations géométriques bidimensionnelles. Il vient compléter les propriétés de transformation disponibles pour chaque calque dans le panneau Montage. Les propriétés Point d'ancrage, Position, Rotation, Echelle et Opacité ont les mêmes fonctions que les propriétés de transformation des calques du panneau Montage.

Vous pouvez spécifier l'angle obturateur de flou directionnel pour ce calque indépendamment de l'angle obturateur de la composition. (Pour ce faire, l'option Flou directionnel doit être activée pour le calque et pour la composition.)

Remarque : *cet effet agit sur le calque d'entrée. Par conséquent, pour qu'un calque pivote autour du coin supérieur gauche, vous devez ouvrir le calque dans le panneau Calque correspondant, sélectionner l'option Transformer, puis déplacer le point d'ancrage et la position vers le coin supérieur gauche.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Oblique Inclinaison.

Axe oblique Axe selon lequel l'inclinaison se produit.

Voir aussi

« Utilisation du flou directionnel » à la page 199

Effet Turbulences

Cet effet insère des turbulences sur une image d'après le bruit fractal. Vous pouvez notamment l'utiliser pour reproduire l'aspect de l'eau qui coule, de miroirs dans une salle de jeux et de drapeaux flottants.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Balayage Type de turbulence utilisé. Les paramètres Turbulent +lisse, Renflement +lisse et Torsion +lisse ont les mêmes fonctions que les paramètres Turbulent, Renflement et Torsion, à cette exception près que les options +lisse produisent des déformations plus lisses et que leur temps de rendu est plus long. Le paramètre Balayage vertical déforme l'image verticalement, tandis que le paramètre Balayage horizontal déforme l'image horizontalement. Enfin, le paramètre Balayage croisé déforme l'image verticalement et horizontalement.

Quantité Les valeurs élevées accentuent la déformation.

Taille Les valeurs élevées étendent les zones de déformation.

Décalage (Turbulence) Définit la partie de la forme fractale utilisée pour créer la distorsion.

Complexité Définit le niveau de détail dans la turbulence. Les valeurs faibles produisent des distorsions plus lisses.

Evolution L'activation de cette option modifie progressivement la turbulence dans le temps.

Remarque : *bien que la valeur Evolution soit définie en nombre d'unités appelées révolutions, il faut bien comprendre que ces révolutions sont progressives. L'état de l'évolution poursuit sa progression indéfiniment avec chaque nouvelle valeur. Utilisez l'option Evolution du cycle pour rétablir l'état d'origine du paramètre Evolution à chaque révolution.*

Options d'évolution Ces options permettent de créer un rendu de l'effet sur un cycle court, puis de le boucler sur la durée du calque. Utilisez-les pour obtenir un prérendu de vos éléments de turbulence en boucle, et ainsi accélérer le temps de rendu.

- **Evolution du cycle** Crée une boucle qui ramène l'état de l'évolution à son point de départ.
- **Cycle** Le nombre de révolutions du paramètre Evolution que le bruit fractal parcourt avant de se répéter. Le temps des cycles d'évolution est déterminé par l'intervalle autorisé entre des images clés d'évolution.

Remarque : *l'option Cycle affecte uniquement l'état de la fractale, et non la géométrie ou d'autres paramètres, afin que vous puissiez obtenir des résultats différents avec des valeurs Taille ou Décalage différentes.*

- **Générateur aléatoire** Spécifie une valeur à partir de laquelle le bruit fractal sera généré. L'activation de cette option permet de passer en un clin d'œil d'un ensemble de formes fractales à un autre dans le même type de fractale. Pour une transition progressive du bruit fractal, utilisez l'option Evolution.

Remarque : *vous pouvez créer de nouvelles animations de turbulence en réutilisant les cycles d'évolution créés précédemment et en changeant seulement la valeur Générateur aléatoire. En spécifiant une nouvelle valeur de générateur aléatoire, vous modifiez le motif bruit sans perturber l'animation de l'évolution.*

Stabilisation contours Spécifie quels contours stabiliser pour que les pixels le long de ces contours ne soient pas déplacés.

Redimensionner le calque Permet à l'image déformée de s'étendre au-delà du cadre d'origine du calque.

Pour créer une boucle simple à l'aide de l'effet Turbulences

1 Définissez deux images clés pour l'option Evolution en vous limitant à des révolutions complètes.

2 Réglez la période autorisée entre les images clés, ainsi que le nombre de révolutions du paramètre Evolution jusqu'à ce que vous soyez satisfait de l'aspect obtenu.

3 Sélectionnez l'option Evolution du cycle.

4 Définissez une valeur de cycle divisible par le nombre de révolutions défini pour le paramètre Evolution.

5 Dans le panneau Montage, déplacez le repère d'instant courant à l'endroit où le cycle se termine. Par exemple, si la valeur Cycle est égale à 2, repérez l'image où la valeur d'évolution est réglée sur 2 révolutions.

6 Le déplacement du repère d'instant courant garantit une boucle simple sans aucune image dupliquée.

7 Appuyez sur la touche de crochet droit (]) pour déplacer le point de sortie sur l'instant courant.

8 Effectuez un prérendu du calque, puis importez-le dans le projet.

9 Définissez une lecture en boucle pour ce métrage prérendu (voir la section « Lecture en boucle d'un métrage » à la page 71).

Remarque : *si vous définissez des images clés pour toute autre option, vous devez rétablir leur paramétrage par défaut au point de départ de la répétition du cycle dans le panneau Montage. A défaut, ces propriétés ne seront pas animées en boucle.*

Effet Tourbillon

L'effet Tourbillon permet de déformer une image en effectuant une rotation du calque autour de son centre. L'image est déformée de manière plus nette au centre que sur les contours, en créant un effet tourbillonnant lorsque les paramètres sont définis sur des valeurs très élevées ou très faibles. Cet effet ayant un fort pouvoir déformant, After Effects emploie des techniques de lissage spéciales garantissant une qualité d'image optimale, ce qui explique la longueur du rendu.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

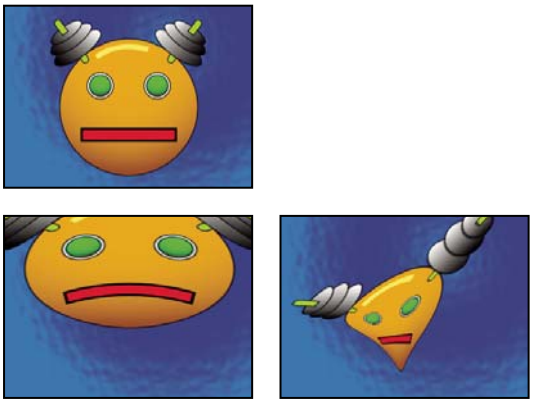
Angle Amplitude du tourbillon de l'image. Les valeurs positives produisent un tourbillon horaire, et inversement. Pour un résultat de tourbillon, animez l'angle.

Rayon Définit l'extension du tourbillon par rapport au centre. Cette valeur est un pourcentage de la largeur ou de la hauteur du calque (la plus élevée des deux). Une valeur égale à 50, par exemple, produit un tourbillon s'étendant au-delà du contour du calque.

Effet Déformation

Cet effet permet de déformer des calques. Les styles de déformation sont très semblables à ceux proposés par Adobe Illustrator et à l'effet Déformer le texte d'Adobe Photoshop.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Application de l'effet Déformation à un calque

Effet Onde progressive

Cet effet simule une vague traversant une image, d'après une grande variété d'ondes, notamment des ondes carrées, circulaires ou sinusoïdales. L'effet Onde progressive est automatiquement animé à vitesse constante pendant la durée spécifiée (sans images clés ou expressions). Pour modifier les vitesses, définissez des images clés ou expressions.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Forme Forme de l'onde.

Amplitude Distance, en pixels, entre les sommets de l'onde.

Période Taille de l'onde en pixels.

Axe Le sens de balayage des ondes sur l'image. Par exemple, une valeur de 255 degrés les déplace en diagonale, de la partie supérieure droite vers la partie inférieure gauche.

Vitesse Vitesse (en cycles par seconde) de déplacement des ondes. Une valeur négative inverse le sens des ondulations, et une valeur égale à 0 ne produit aucun mouvement. Pour faire varier la vitesse dans le temps, réglez cette option sur 0, puis créez des images clés ou des expressions pour la propriété Phase.

Exclure Spécifie quels contours stabiliser pour que les pixels le long de ces contours ne soient pas déplacés.

Phase Point de l'onde marquant le début d'un cycle d'ondulation. Par exemple, 0° fait commencer l'onde au milieu de sa pente et 90° la fait commencer au point le plus bas de son creux.

Lissage Définit le degré de lissage ou d'atténuation des contours à appliquer à l'image. Dans de nombreux cas, des valeurs faibles de lissage suffisent à produire des résultats satisfaisants, les valeurs élevées ayant pour effet d'augmenter considérablement le temps de rendu. Le lissage est appliqué uniquement lorsque l'option de qualité optimale est sélectionnée pour le calque.

Effets de rendu

Effet Dégradé 4 couleurs

Cet effet produit un dégradé de quatre couleurs, Le dégradé est défini par quatre points d'effet, dont les positions et les couleurs peuvent être animées à l'aide des options Positions et Couleurs. Le dégradé se compose en fait de quatre cercles qui se fondent les uns avec les autres, chaque cercle ayant un point d'effet pour centre.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Fondu Des valeurs élevées créent des transitions plus régulières entre les couleurs.

Bougé Valeur du *bougé* (bruit) du dégradé. Le bougé, qui réduit l'effet de bande, affecte uniquement les zones susceptibles d'être touchées par un effet de bandes.

Opacité Opacité du dégradé, soit une fraction de la valeur d'opacité du calque.

Mode de transfert Mode de fusion à utiliser en combinant le dégradé et le calque.

Effet Eclairs élaborés

Cet effet produit des simulations de décharges électriques. Contrairement à l'effet Eclairs, l'effet Eclairs élaborés ne s'anime pas automatiquement. Animez la propriété Etat de conductivité ou d'autres propriétés pour animer l'éclair.

L'effet Eclairs élaborés comprend la fonction Obstacle Alpha, qui vous permet de déplacer l'éclair autour d'objets sélectionnés dans l'image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Type d'éclairs Définit les caractéristiques de l'éclair.

Remarque : *le type détermine la nature de l'option contextuelle Axe/Rayon externe. Avec le type Cassé, les branches se dirigent vers le point Axe à mesure que la distance entre Origine et Axe augmente.*

Origine Définit le point d'origine de l'éclair.

Axe/Rayon externe Cette option varie en fonction du type d'éclairs :

- **Non utilisé** L'option Axe ou Rayon externe n'est pas disponible si le Type d'éclairs est Vertical.
- **Rayon externe** Définit la distance parcourue par l'éclair depuis son origine. Cette option est activée lorsque le type d'éclair Omni ou Partout est sélectionné et permet d'interrompre l'éclair à une distance définie de l'origine.
- **Sens** Définit le sens de déplacement de l'éclair. Cette option est activée lorsque l'un des types d'éclair Direction, Coup, Cassé, Rebond et Coup dans deux directions est sélectionné.

Etat de conductivité Modifie le tracé de l'éclair.

Paramètres du noyau Ces paramètres définissent diverses caractéristiques de l'intérieur de l'éclair.

Paramètres de lueur diffuse Ces paramètres définissent la lueur diffuse de l'éclair.

Remarque : *pour désactiver la lueur, réglez l'option Opacité de lueur diffuse sur 0. Ce réglage accélère considérablement le temps de rendu.*

Obstacle Alpha Définit l'influence de la couche alpha du calque d'origine sur le tracé de l'éclair. L'éclair tend à s'enrouler autour des zones opaques de la couche alpha du calque, les considérant comme un obstacle.

Remarque : *si l'option Obstacle Alpha a une valeur différente de 0, il n'est pas toujours possible de prévisualiser le résultat correct autrement qu'avec une résolution maximale ; celle-ci peut en effet révéler de nouveaux obstacles. Assurez-vous donc de vérifier le résultat avec une résolution maximale avant le rendu final.*

Turbulence Définit le niveau de turbulence du tracé de l'éclair. Les valeurs élevées donnent un éclair plus complexe, contenant plus de branches et de fourches, tandis que les valeurs basses produisent des éclairs plus simples, avec moins de branches.

Fourche Définit le pourcentage de la branche qui aura une fourche. Cette valeur est influencée par les paramètres Turbulence et Obstacle Alpha.

Atténuation Définit le degré d'atténuation continue ou de dissipation de l'intensité de l'éclair et détermine l'endroit à partir duquel l'opacité des fourches commence à s'atténuer.

Atténuer le noyau principal Atténue le noyau principal ainsi que ses fourches.

Composite sur original Assemble l'éclair avec le calque d'origine en utilisant le mode de fusion Addition. Lorsque cette option est désélectionnée, seul l'éclair est visible.

Complexité Définit la complexité de la turbulence de l'éclair.

Distance min. de la fourche Définit la distance minimale, en pixels, entre deux fourches. Une valeur faible permet de créer plus de fourches dans l'éclair, tandis qu'une valeur élevée produit moins de fourches.

Seuil d'arrêt Définit le niveau auquel un tracé s'arrête, en fonction de la résistance de l'atmosphère et d'une éventuelle collision alpha. Si cette valeur est basse, le tracé s'interrompt plus facilement lorsqu'il rencontre une résistance ou des obstacles alpha. Avec une valeur élevée, le tracé se déplace avec plus de persistance autour des obstacles alpha.

Remarque : *lorsque vous augmentez les valeurs Turbulence ou Complexité, la résistance augmente dans certaines zones. Ces zones changent avec les modifications de la conductivité. Lorsque vous augmentez la valeur Obstacle Alpha, la résistance des contours alpha augmente.*

Collision du noyau principal uniquement Calcule les collisions sur le noyau principal uniquement. Les fourches ne sont pas affectées. Cette option est disponible uniquement si l'option Obstacle Alpha est sélectionnée.

Type fractal Définit le type de turbulence fractale utilisé pour créer l'éclair.

Assèchement du noyau Définit le pourcentage selon lequel la force du noyau est asséchée lors de la création d'une nouvelle fourche. En augmentant cette valeur, vous réduisez l'opacité du noyau à l'endroit où de nouvelles fourches apparaissent. Comme les fourches tirent leur force du noyau principal, lorsque vous diminuez cette valeur, cela réduit également l'opacité des fourches.

Force de la fourche Définit l'opacité de la nouvelle fourche. Cette valeur est mesurée sous forme de pourcentage de la valeur Assèchement du noyau.

Variation de la fourche Définit le niveau de variation de l'opacité de la fourche et détermine la déviation de l'opacité de la fourche par rapport à la valeur Force de la fourche.

Effet Spectre audio

Vous pouvez appliquer cet effet à un calque vidéo afin d'afficher le spectre d'un calque audio. L'effet Spectre audio affiche la magnitude des fréquences comprises dans la plage définie à l'aide des options Fréquence de début et Fréquence de fin. Il permet d'afficher le spectre audio de plusieurs manières, notamment le long d'un tracé de Bézier d'un calque. Associez cet effet à un calque contenant un aplat ou une image et pouvant comprendre des éléments audio.

Remarque : *l'effet Spectre audio utilise le métrage source du calque audio sans faire apparaître le remappage temporel, les effets, les étirements ni les niveaux. Pour afficher le spectre avec ces effets, effectuez une précomposition du calque audio avant d'appliquer l'effet Spectre audio.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

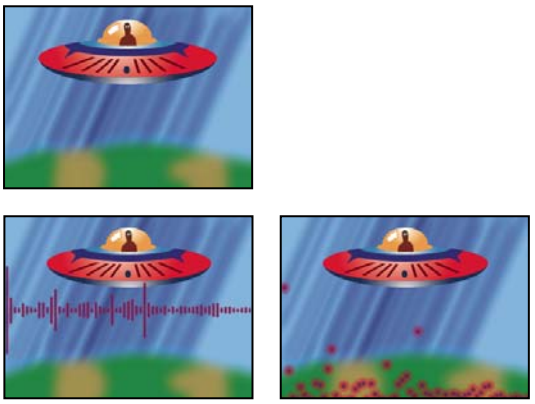


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Calque audio Calque audio à utiliser comme entrée.

Point de départ, Point d'impact Indiquent respectivement le point de départ et le point d'impact du spectre si l'option Chemin est définie sur Aucun.

Chemin Si cette option n'est pas définie sur Aucun, le spectre audio s'affiche le long du tracé du calque.

Utiliser chemin polaire Le tracé commence à partir d'un point unique et s'affiche sous forme d'un graphique radial.

Fréquence de début, Fréquence de fin Les fréquences les plus faibles et les plus élevées, en hertz, pour l'affichage.

Bandes de fréquence Nombre de bandes de fréquence par lequel diviser les fréquences affichées.

Hauteur maximale Hauteur maximale, en pixels, d'une fréquence affichée.

Durée audio Durée de la séquence audio, en millisecondes, utilisée pour calculer le spectre.

Décalage audio Décalage temporel, en millisecondes, utilisé pour extraire la séquence audio.

Epaisseur Epaisseur de chaque bande.

Lissage Indique si les bandes sont floues ou si les contours sont atténués.

Couleur interne, Couleur externe Indiquent respectivement les couleurs interne et externe des bandes.

Combiner couleurs recouvrement Indique que les spectres qui se chevauchent sont combinés.

Interpolation de teinte Si la valeur est supérieure à 0, les fréquences affichées pivotent dans l'espace d'interpolation de teinte.

Phase de teinte dynamique Si cette option est sélectionnée et que la valeur d'interpolation de teinte est supérieure à 0, la couleur de départ est réglée sur la fréquence maximale dans la plage des fréquences affichées. Ce paramètre peut ainsi suivre la fréquence fondamentale du spectre au fur et à mesure de son évolution.

Symétrie chromatique Si cette option est sélectionnée et que la valeur d'interpolation de teinte est supérieure à 0, les couleurs de départ et d'arrivée sont identiques. Ce paramètre garantit la continuité chromatique sur les tracés fermés.

Options d'affichage Indique le type d'affichage de la fréquence : Numérique, Lignes analogiques ou Points analogiques.

Options secondaires Permet d'afficher le spectre au-dessus du tracé (face A), en dessous du tracé (face B), ou les deux (face A et B).

Durée moyenne Indique que la moyenne des fréquences audio est établie pour réduire les paramètres aléatoires.

Composite sur original Si cette option est sélectionnée, le calque d'origine est affiché avec l'effet.

Effet Niveau audio

Vous pouvez appliquer cet effet à un calque vidéo afin d'afficher l'amplitude des signaux audio d'un calque audio. Vous pouvez afficher les signaux audio de plusieurs manières, notamment le long d'un tracé de masque ouvert ou fermé.

Remarque : *l'effet Niveau audio utilise le métrage source du calque audio sans faire apparaître le remappage temporel, les effets, les étirements ni les niveaux. Pour afficher le spectre avec ces effets, effectuez une précomposition du calque audio avant d'appliquer l'effet Niveau audio.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

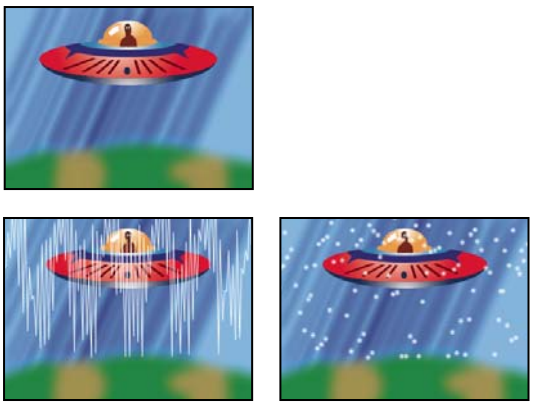


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Calque audio Calque audio à afficher sous la forme d'un signal.

Point de départ, Point d'impact Indiquent respectivement le point de départ et d'impact du signal si le paramètre Chemin est défini sur Aucun.

Chemin S'il est défini sur Aucun, le signal audio s'affiche le long du tracé du calque.

Echantillons affichés Nombre d'échantillons à afficher lors de la présentation du signal.

Hauteur maximale Hauteur maximale, en pixels, d'une fréquence affichée.

Durée audio Durée de la séquence audio, en millisecondes, utilisée pour calculer le niveau.

Décalage audio Décalage temporel, en millisecondes, utilisé pour extraire la séquence audio.

Epaisseur Epaisseur du signal.

Lissage Indique si le signal est flou ou atténué.

Couleur interne, Couleur externe Indiquent respectivement les couleurs interne et externe du signal.

Options audio Le paramètre Mono combine les couches de droite et de gauche du calque audio. Les calques audio non stéréo sont affichés en mode Mono.

Options d'affichage Le paramètre Numérique affiche chaque échantillon sous la forme d'une seule ligne verticale reliant les échantillons source minimal et maximal. Il permet de simuler l'affichage d'un appareil numérique. Le paramètre Lignes analogiques affiche chaque échantillon sous la forme d'une ligne reliant les échantillons précédent et suivant à partir de l'échantillon source minimal ou maximal. Il permet de simuler le retour affiché par un oscilloscope analogique. Le paramètre Points analogiques affiche chaque échantillon sous la forme d'un point représentant l'échantillon source minimal ou maximal.

Effet Faisceau

Cet effet permet de simuler un faisceau (un rayon laser, par exemple). Vous pouvez ainsi simuler un faisceau projeté ou créer un faisceau avec un point de départ et un point d'arrivée fixes (comme issu d'une baguette magique). Le faisceau atteint une qualité maximale lorsque vous activez le flou directionnel et que vous utilisez un angle d'obturation de 360 degrés.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

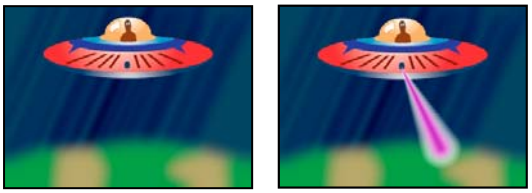


Image d'origine (à gauche) et avec simulation de rayon (à droite)

L'option Longueur définit la longueur du faisceau sous la forme d'un pourcentage de la cadence définie. Par exemple, 100 % signifie que la longueur visible du faisceau est au maximum lorsque l'option Cadence est définie sur 50 %. L'option Cadence définit la durée de la trajectoire du rayon du début à la fin sous la forme d'un pourcentage. L'option Perspective 3D utilise une perspective 3D qui repose sur l'épaisseur de départ et l'épaisseur finale lorsque l'option Cadence est animée.

Effet Motif cellule

Cet effet produit des motifs cellulaires d'après le bruit cellulaire. Il vous permet de créer des textures de fond et des motifs statiques ou animés. Ces motifs peuvent ensuite être utilisés comme caches texturés, matrices de transition ou bien comme source de dispersion.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

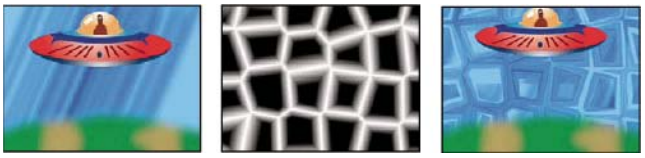


Image d'origine (à gauche), balayage créé par l'effet Motif cellule (au centre) et utilisé comme calque de dispersion avec l'effet Dispersion (à droite).

Motif cellule Motif cellule à utiliser. Les lettres *HQ* indiquent des motifs de haute qualité ayant une définition de rendu plus élevée. L'option Cristaux mixtes n'existe qu'en version haute qualité (HQ).

Remarque : *l'option Plaques statiques est identique en apparence à l'option Plaques ; Cependant, lorsqu'elles évoluent, les plaques statiques conservent une valeur de luminosité uniforme, tandis que les plaques modifient la luminosité du motif cellule.*

Inversion Inverse le motif cellule : les zones noires deviennent blanches, et les zones blanches deviennent noires.

Contraste/Netteté Contraste de motif cellule lorsque vous utilisez les motifs cellule Bulles, Cristaux, Coussin, Cristaux mixtes ou Tube métallique. Elle définit la netteté pour les différentes options Plaques ou Cristaux.

Remarque : *le contraste est affecté par l'option sélectionnée dans le menu Débordement.*

Débordement Méthode utilisée pour remapper les valeurs en dehors de l'intervalle de l'échelle de gris (de 0 à 255). Ce menu est désactivé si vous sélectionnez des motifs cellule basés sur la netteté.

- **Ecrêter** Les valeurs supérieures à 255 sont associées à la valeur 255. Les valeurs inférieures à 0 sont associées à la valeur 0. Le contraste définit la proportion de l'image en dehors de l'intervalle 0-255 : les contrastes élevés produisent une image principalement noire ou blanche, avec moins de gris. Par conséquent, le détail cellulaire affiché est moins subtil lorsque la valeur de contraste est élevée.

- **Verrou doux** Remappe les valeurs de niveaux de gris pour qu'elles s'inscrivent dans l'intervalle 0-255. Le contraste semble réduit : les cellules sont principalement grises, avec très peu de zones en noir ou blanc pur.

- **Boucle arrière** Les valeurs supérieures à 255 ou inférieures à 0 sont ramenées dans la plage de 0 à 255. Par exemple, une valeur de 258 (255+3) est ramenée à 252 (255-3) et une valeur de -3 est ramenée à 3. Avec ce paramètre, les valeurs Contraste supérieures à 100 augmentent la complexité et le détail.

Dispersion Définit la façon aléatoire dont le motif est dessiné. Les valeurs faibles donnent des motifs cellule plus uniformes ou ressemblant à des grilles.

Remarque : *si vous définissez une valeur de dispersion supérieure à 1, sélectionnez la qualité optimale pour le calque afin d'éviter les défauts.*

Taille Taille des cellules. La taille par défaut est 60.

Décalage Définit la partie de la forme fractale utilisée pour créer le motif.

Options de mosaïque Choisissez l'option Activer la mosaïque pour créer un motif de carreaux de mosaïque qui se répètent. Les paramètres Cellules horizontales et Cellules verticales déterminent le nombre de cellules en largeur et en hauteur dont est composé chaque carreau de mosaïque.

Evolution L'activation de cette option modifie progressivement le motif dans le temps.

Remarque : *bien que la valeur Evolution soit définie en nombre d'unités appelées révolutions, il faut bien comprendre que ces révolutions sont progressives. L'état de l'évolution poursuit sa progression indéfiniment avec chaque nouvelle valeur. Utilisez l'option Evolution du cycle pour rétablir l'état d'origine du paramètre Evolution à chaque révolution.*

Options d'évolution Ces options permettent de créer un rendu de l'effet sur un cycle court, puis de le boucler sur la durée de la séquence. Utilisez-les pour obtenir un prérendu de vos éléments de motif cellule, et ainsi accélérer le temps de rendu.

- **Evolution du cycle** Crée une boucle qui ramène l'état de l'évolution à son point de départ.
- **Cycle** Le nombre de révolutions du paramètre Evolution que le motif cellule parcourt avant de se répéter. Le temps des cycles d'évolution est déterminé par l'intervalle autorisé entre des images clés d'évolution.

Remarque : *l'option Cycle affecte uniquement l'état du motif cellule, et non la géométrie ou d'autres paramètres, afin que vous puissiez obtenir des résultats différents avec des valeurs Taille ou Décalage différentes.*

- **Générateur aléatoire** Spécifie une valeur à partir de laquelle le motif cellule sera généré. L'activation de cette option permet de passer en un clin d'œil d'un motif cellule à un autre dans le même type de motif cellule. Pour une transition progressive du motif cellule, utilisez l'option Evolution.

Remarque : *vous pouvez créer de nouvelles animations de motif cellule en réutilisant les cycles d'évolution créés précédemment et en changeant seulement la valeur Générateur aléatoire. En utilisant une nouvelle valeur Générateur aléatoire, vous modifiez le motif cellule sans perturber l'animation de l'évolution.*

Effet Damier

Cet effet crée un motif en damier de rectangles, dont la moitié sont transparents.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Ancrage Point d'origine du motif de damier. Tout déplacement de ce point décale le motif.

Taille des cases Les dimensions des rectangles sont déterminées de façon suivante :

- **Coin** Les dimensions de chaque rectangle sont celles du rectangle dont les coins opposés sont définis par le coin et le point d'ancrage.
- **Curseur de largeur** La hauteur et la largeur d'un rectangle sont égales à la valeur Largeur, ce qui signifie que les rectangles sont des carrés.
- **Curseurs de largeur et de hauteur** La hauteur d'un rectangle est égale à la valeur Hauteur. La largeur d'un rectangle est égale à la valeur Largeur.

Contour progressif Epaisseur de lissage du contour dans le motif en damier.

Couleur Couleur des rectangles non transparents.

Opacité Opacité des rectangles colorés.

Mode de transfert Le mode de fusion à utiliser pour intégrer le motif de damier au-dessus du calque d'origine. Ces modes de fusion fonctionnent de la même manière que ceux du panneau Montage, à l'exception du mode Aucun, qui effectue uniquement le rendu du motif en damier.

Effet Cercle

Cet effet permet de créer un disque plein ou anneau personnalisable.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Contour Le paramètre Aucun crée un disque plein. Toutes les autres options créent des anneaux. Chaque option correspond à un groupe de propriétés différent déterminant la forme et le traitement de contour de l'anneau :

- **Rayon contour** La différence entre les propriétés Rayon contour et Rayon est l'épaisseur de l'anneau.
- **Epaisseur** La propriété Epaisseur définit l'épaisseur de l'anneau.
- **Epaisseur selon rayon** Le produit des propriétés Epaisseur et Rayon est l'épaisseur de l'anneau.
- **Epaisseur - contour progressif selon rayon** Le produit des propriétés Epaisseur et Rayon est l'épaisseur de l'anneau. Le produit des propriétés Contour et Rayon est le contour de l'anneau.

Contour progressif Epaisseur du contour.

Inverser le cercle Inverse le cache.

Mode de transfert Mode de fusion utilisé pour combiner la forme et le calque d'origine. Tous ces modes de fusion sont identiques à ceux du panneau Montage, à l'exception du mode Aucun, qui affiche uniquement la forme, sans le calque d'origine.

Effet Ellipse

L'effet Ellipse permet de dessiner une ellipse.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Effet Remplissage pipette

Cet effet (anciennement Sélecteur de couleurs) applique une couleur échantillonnée au calque source. Il permet de sélectionner rapidement une couleur unie sur un point d'échantillon du calque d'origine ou de sélectionner une valeur chromatique sur un calque et d'utiliser des modes de fusion pour appliquer cette couleur à un second calque.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Point échantillon Centre de la zone échantillonnée.

Rayon de l'échantillon Rayon de la zone échantillonnée.

Couleurs moyennes (pixels) Valeurs chromatiques échantillonnées :

- **Ignorer vides** Echantillonne les valeurs chromatiques RVB moyennes, à l'exception des valeurs des pixels transparents.
- **Toutes** Echantillonne la moyenne de toutes les valeurs chromatiques RVB, y compris les valeurs des pixels transparents.
- **Toutes (prémultipliées)** Echantillonne la moyenne de toutes les valeurs chromatiques RVB, prémultipliées avec la couche alpha.
- **Y compris Alpha** Echantillonne la moyenne de toutes les valeurs chromatiques RVB et de couche alpha. On obtient ainsi la couleur échantillonnée contenant également la transparence moyenne des pixels prélevés.

Conserver alpha originale Conserve la couche alpha du calque d'origine. Si vous sélectionnez le paramètre Y compris Alpha dans le menu Couleurs moyennes (pixels), la couche alpha d'origine est transférée sur la couleur échantillonnée.

Part de l'original Transparence de l'effet. Le résultat de cet effet se fond avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins l'effet affecte le calque. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Remplir

L'effet Remplir remplit les masques spécifiés d'une couleur déterminée. Si vous souhaitez associer à la fois un trait et un fond à un tracé fermé, leur ordre d'application détermine la largeur visible du trait. Si vous insérez le fond avant le trait, la taille du trait s'affiche complètement. Si vous insérez le trait avant le fond, ce dernier recouvre le trait et en cache la moitié (la portion du trait comprise à l'intérieur du tracé).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

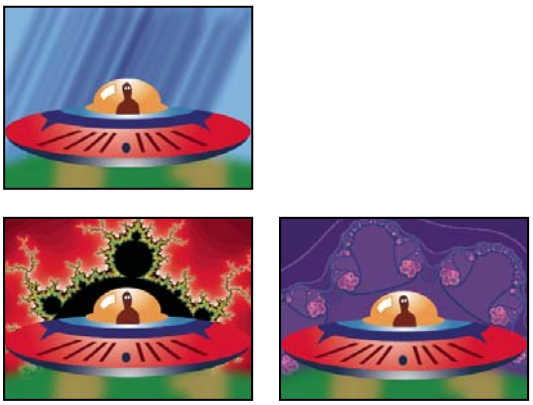
Voir aussi

« Effet Trait » à la page 419

Effet Fractal

Cet effet permet d'effectuer le rendu du groupe Mandelbrot ou Julia en créant des textures colorées. Lorsque vous utilisez l'effet pour la première fois, ce que vous obtenez est la représentation classique du groupe Mandelbrot (zone colorée en noir). Tous les pixels exclus de cette zone sont colorés (selon leur proximité).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Calque de navette spatiale (en haut à gauche) combiné sur calque avec Fractal Mandelbrot avec Dégradé de lumière (en bas à gauche) et fractal Julia (en bas à droite)

Choix Indique le groupe sélectionné. Le paramètre Mandelbrot est la représentation classique du groupe Mandelbrot. Le paramètre Mandelbrot Inverse est la représentation mathématique inversée du groupe Mandelbrot. Le paramètre Julia varie systématiquement en fonction du centre du groupe Mandelbrot et peut produire tous les groupes Julia possibles. Le paramètre Julia Inverse est l'inverse du groupe Julia. Pour voir un groupe Julia, sélectionnez une valeur d'agrandissement négative. En effet, ces groupes débordent généralement du plan par défaut. Le paramètre Mandelbrot sur Julia est identique à Mandelbrot, à la seule exception qu'il varie parallèlement au centre Julia. Le paramètre Mandelbrot Inverse sur Julia est identique à Mandelbrot Inverse, à la seule exception qu'il varie parallèlement au centre Julia.

Mandelbrot, Julia Définit les options du groupe sélectionné. Les options X (Réel) et Y (Imaginaire) indiquent les pixels au centre de l'image pour un groupe Mandelbrot ou Julia. L'option Agrandissement indique l'agrandissement de l'effet. L'option Limite de sortie indique le nombre de fois que le calcul recherche une couleur pour un pixel donné avant d'appliquer la couleur noire. Il s'agit également du nombre maximal de segments de droite que l'outil Sélection peut utiliser lors du tracé d'un point. Plus le nombre est élevé, plus le temps de rendu est long.

Couleur Définit la couleur de l'effet :

- **Recouvrir** Affiche une version fantôme du groupe opposé. Par exemple, lors de l'affichage du groupe Julia, utilisez cette option pour afficher une version fantôme du groupe Mandelbrot. Lorsque vous sélectionnez cette option, un curseur en croix blanc avec une ombre portée noire vous indique le point central exact du groupe opposé. Cette option est des plus utiles car le groupe Julia dépend du centre du groupe Mandelbrot.

- **Transparence** Indique si les pixels noirs sont transparents ou non. Lorsque vous sélectionnez l'option Couleur unie dans le menu Palette, cette option indique si tous les éléments situés à l'intérieur ou à l'extérieur du groupe sont transparents.

• **Palette** Indique la palette à utiliser lors du tracé du groupe. Le paramètre Dégradé de lumière crée un dégradé du noir vers le blanc à partir de la teinte sélectionnée à l'aide de l'option Teinte. Le système applique le même dégradé huit autres fois, en sélectionnant à chaque fois la teinte suivante tous les 45° sur la roue chromatique. Le nombre de couleurs du dégradé est défini par l'option Etapes du cycle. Le paramètre Roue des teintes utilise toutes les couleurs de la roue des teintes avec un maximum de luminosité et de saturation. Le paramètre Noir et blanc utilise des bandes noires et blanches en alternance. Le paramètre Couleur unie rend tout transparent, à l'exception de l'intérieur du groupe, qui utilise la couleur indiquée par l'option Teinte. Sélectionnez Transparent pour obtenir l'effet inverse.

• **Teinte** Indique la teinte des couleurs unies et la teinte de départ des dégradés de couleur. Cette option est idéale pour obtenir des variations chromatiques progressives. L'option Etapes du cycle indique le nombre de bandes de couleurs différentes qui apparaissent avant que le cycle ne reprenne au début. L'option Décalage du cycle indique l'endroit à partir duquel un cycle commence, autre que le point de départ du cycle.

• **Contour clair** Met en surbrillance les contours entre les bandes de couleur. Il convient alors de sélectionner une qualité modérée. Pour une surbrillance de qualité élevée, utilisez l'effet Détection des contours.

Paramètres de qualité élevée Définissent les options de sur-échantillonnage de l'effet :

• **Méthode de sur-échantillonnage** Indique la méthode utilisée pour sur-échantillonner l'effet. Le mode Détection de contour-Rapide-peut sauter des pixels procède à une détection de contour simple, puis sur-échantillonne uniquement ces pixels. Cette option est la plus rapide, en particulier dans les zones principalement de couleur unie, en noir par exemple, et permet d'obtenir des résultats très semblables à ceux obtenus avec l'option Force brute. L'option Force brute-Lent-Chaque pixel sur-échantillonne chaque pixel de l'image. Le processus est lent mais précis.

• **Facteur de sur-échantillonnage** Indique la quantité de sur-échantillonnage à effectuer. Par exemple, la valeur 4 indique que chaque pixel est échantillonné 16 fois (4 x 4 = 16) et que la couleur moyenne est utilisée. Les valeurs élevées permettent d'obtenir une meilleure qualité, mais le rendu prend plus de temps.

Pour utiliser des outils avec l'effet Fractal

Lorsque l'effet Fractal est sélectionné dans le panneau Effets, vous pouvez utiliser les outils d'After Effects de la manière suivante. (Si vous ne souhaitez pas que les outils Fractal soient actifs, désélectionnez l'effet avant d'utiliser un outil.)

- Faites glisser l'outil Sélection pour vérifier si un tracé de point se situe dans le groupe. Si le tracé déborde du rectangle (-2, -2, 2, 2), cela signifie qu'il tend vers l'infini. La couleur du point de départ dépend alors du nombre de segments de droite nécessaires pour atteindre l'infini. Si le tracé ne déborde pas, il apparaît alors en noir.
- Utilisez l'outil Zoom pour effectuer un zoom avant ou arrière sur un point en particulier ou maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée, placez l'outil Zoom sur le centre de l'image et faites-le glisser. Par exemple, pour effectuer un agrandissement, pointez au centre ; pour vous déplacer vers le haut, faites glisser légèrement le pointeur, puis revenez immédiatement vers le centre.
- Utilisez l'outil Main pour faire défiler l'image. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée pour faire défiler le bruit fractal opposé. Par exemple, lors de l'affichage du groupe Julia, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée pour faire défiler le groupe Mandelbrot et observer dans quelle mesure le groupe Julia dépend du centre du groupe Mandelbrot.
- Utilisez les touches fléchées pour déplacer le centre de 1 pixel. Appuyez sur la touche Maj et sur une touche fléchée pour régler le point de 10 pixels. Tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée, appuyez sur une touche fléchée pour régler le centre du groupe opposé.

Effet Grille

Cet effet permet de créer une grille personnalisable. Vous pouvez ainsi obtenir un rendu de cette grille dans une couleur unie ou sous forme de masque dans la couche alpha du calque source. L'effet Grille est utile pour générer des éléments de conception et des caches auxquels d'autres effets peuvent être appliqués.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Utilisez cet effet avec l'effet Eclairs élaborés pour créer des fourches qui suivent un motif de grille.

Ancrage Point d'origine du motif de grille. Tout déplacement de ce point décale le motif.

Taille de la grille Les dimensions des rectangles sont déterminées de façon suivante :

• **Coin** Les dimensions de chaque rectangle sont celles du rectangle dont les coins opposés sont définis par le coin et le point d'ancrage.

• **Curseur de largeur** La hauteur et la largeur d'un rectangle sont égales à la valeur Largeur, ce qui signifie que les rectangles sont des carrés.

• **Curseurs de largeur et de hauteur** La hauteur d'un rectangle est égale à la valeur Hauteur. La largeur d'un rectangle est égale à la valeur Largeur.

Bordure Epaisseur des lignes de la grille. Une valeur égale à 0 fait disparaître la grille.

Remarque : *le lissage des bordures de la grille fait parfois varier l'épaisseur visible.*

Contour Lissage de la grille.

Inverser la grille Inverse les zones transparentes et opaques de la grille.

Couleur Couleur de la grille.

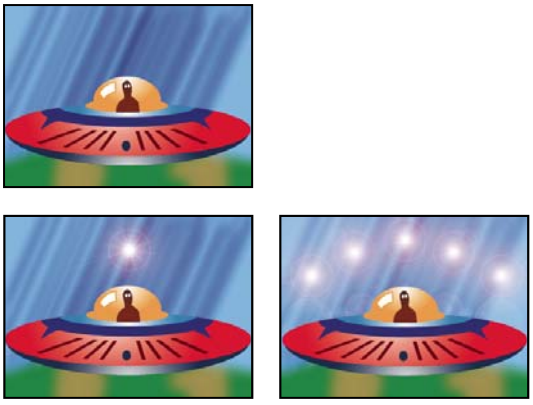
Opacité Opacité de la grille.

Mode de transfert Le mode de fusion à utiliser pour intégrer la grille au-dessus du calque d'origine. Ces modes de fusion fonctionnent de la même manière que ceux du panneau Montage, à l'exception du mode Aucun, qui effectue uniquement le rendu de la grille.

Effet Lumière parasite

Cet effet simule la réfraction résultant de la diffusion d'une lumière vive sur l'objectif d'un appareil photo. Indiquez l'emplacement du centre de la lumière parasite en cliquant sur la vignette de l'image ou en faisant glisser son curseur.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

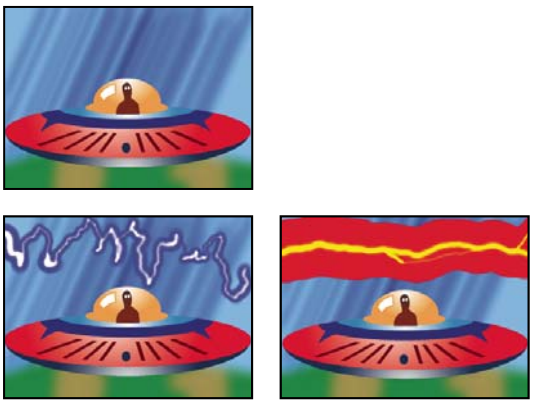


Lumière parasite simple (en bas à gauche) et lumières parasites multiples (en bas à droite)

Effet Eclairs

Cet effet permet d'insérer des éclairs et autres phénomènes électriques, notamment l'effet *échelle de Jacob* (comme dans les vieux films d'horreur), entre deux points d'un calque. Il est automatiquement animé, sans images clés ni expressions.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Variations de l'épaisseur, de la couleur et du nombre de branches (en bas à gauche et à droite)

Point de départ, Point d'impact Point de début et de fin de l'éclair.

Segments Nombre de segments formant le principal coup de foudre. Plus la valeur est élevée, plus le mouvement est détaillé, mais perd de sa fluidité.

Amplitude Taille des ondulations dans l'éclair sous forme de pourcentage de la largeur de l'élément.

Niveau de détail, Intensité des détails Quantité de détails ajoutée à la foudre et aux ramifications. Pour l'option Niveau de détail, les valeurs types sont comprises entre 2 et 3. Pour l'option Intensité des détails, la valeur type est 0,3. Des valeurs élevées conviennent particulièrement bien aux images fixes, bien qu'elles tendent à obscurcir l'animation.

Ramifications Nombre de ramifications provenant des extrémités des segments. La valeur 0 n'ajoute aucune ramification ; la valeur 1 ajoute des ramifications à chaque segment.

Sous-ramifications Niveau de ramification à partir des branches. Des valeurs élevées produisent des coups de foudre ramifiés.

Angle des branches Angle entre une branche et l'éclair principal.

Longueur des segments Longueur de chaque segment de branche sous la forme d'une fraction de la longueur moyenne des segments du coup de foudre.

Segments/branche Nombre maximal de segments de chaque branche. Pour obtenir des branches longues, entrez des valeurs élevées pour la longueur de segment de branche et pour les segments de branche.

Epaisseur des branches Largeur moyenne de chaque branche en tant que fraction de la largeur de l'éclair.

Vitesse Vitesse d'ondulation de l'éclair.

Stabilité Proximité de la foudre sur la ligne définie par les points de départ et d'impact. Des valeurs faibles maintiennent l'ondulation près de la ligne. Inversement, des valeurs élevées provoquent des ondulations marquées. Utilisez la valeur Force centrifuge avec la valeur Stabilité pour créer un effet Echelle de Jacob qui ramène l'éclair à un emplacement sur la ligne de départ après qu'il ait été attiré dans une direction spécifiée dans Force centrifuge. Une valeur Stabilité trop basse ne permet pas à l'éclair d'être étiré sous forme d'arc avant de revenir à sa place ; une valeur trop élevée fait rebondir l'éclair dans tous les sens.

Impact fixe Indique si le point d'impact du coup de foudre est statique. Si cette option n'est pas sélectionnée, l'extrémité de l'éclair ondule autour du point d'impact.

Epaisseur, Variation d'épaisseur Epaisseur du coup de foudre principal et marge de variation d'épaisseur des différents segments du coup de foudre. Les changements d'épaisseur sont aléatoires. La valeur 0 ne produit aucun changement d'épaisseur. La valeur 1 produit les variations d'épaisseur maximales.

Epaisseur intérieure Largeur de la lueur interne, comme spécifiée par la valeur Couleur interne. L'épaisseur intérieure est liée à la largeur totale de l'éclair.

Couleur externe, Couleur intérieure Couleurs utilisées pour les lueurs interne et externe de l'éclair. Les couleurs primaires produisent souvent les meilleurs résultats, étant donné que l'effet Eclairs superpose ces couleurs à celles de la composition. Les couleurs vives ont tendance à s'éclaircir, voire à blanchir, selon la luminosité des couleurs situées en dessous.

Force centrifuge, Direction de la force Degré et direction de la force qui attire le coup de foudre. Utilisez la valeur Force centrifuge avec la valeur Stabilité pour créer un effet « échelle de Jacob ».

Générateur aléatoire Valeur d'entrée du générateur de bruit aléatoire qui est la base de l'effet Eclairs. Si le mouvement aléatoire de l'éclair interfère avec une autre image ou un autre calque, entrez une nouvelle valeur pour le paramètre Générateur aléatoire jusqu'à en trouver une qui fonctionne.

Mode de fusion Le mode de fusion à utiliser pour intégrer l'éclair au-dessus du calque d'origine. Ces modes de fusion fonctionnent de la même manière que ceux du panneau Montage.

Retour à chaque image L'éclair est généré de nouveau à chaque image. Pour que l'éclair se comporte de la même façon dans chaque image à chaque exécution, ne sélectionnez pas cette option. La sélection de cette option peut ralentir le rendu.

Effet Pot de peinture

Cet effet (anciennement Basic Fill) est un effet de peinture non destructif qui permet de remplir une zone avec une couleur unie. Il fonctionne à peu près comme l'outil Pot de peinture d'Adobe Photoshop. Utilisez l'effet Pot de peinture pour colorer des illustrations ou remplacer des zones de couleur dans une image.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc.

Point de remplissage L'effet remplit une zone contenant le point de remplissage. La zone est déterminée en analysant les pixels qui entourent le point de remplissage et en étendant la zone de remplissage par l'ajout de pixels correspondants. L'étendue de la couleur de remplissage dépend du paramètre de tolérance, ainsi que de l'option sélectionnée dans le menu Sélecteur de remplissage.

Sélecteur de remplissage Détermine les valeurs sur lesquelles opérer :

- **Couleur & Alpha** Indique que l'effet doit remplir les couches alpha et RVB du point de remplissage avec la nouvelle couleur.
- **Couleur directe** Indique que l'effet doit remplir uniquement la couche RVB du point de remplissage avec la nouvelle couleur.
- **Transparence** Indique que l'effet doit remplir uniquement les zones transparentes proches du point de remplissage. Pour utiliser ce paramètre, vous devez définir un point de remplissage dans une zone transparente.
- **Opacité** Indique que l'effet remplit uniquement les zones opaques proches du point de remplissage. Pour utiliser ce paramètre, vous devez définir un point de remplissage dans une zone opaque.
- **Couche Alpha** Indique que l'effet remplit soit les zones opaques, soit les zones transparentes de l'ensemble de l'image, selon la valeur de couche alpha à l'endroit du point de remplissage.

Tolérance Etendue des valeurs chromatiques d'un pixel qui se basent sur les valeurs chromatiques Point de remplissage et correspondent toujours. Des valeurs de tolérance élevées augmentent la plage de pixels que l'effet remplit.

Afficher le seuil Affiche les pixels qui correspondent, c'est-à-dire quels pixels se trouvent dans la plage des valeurs de Tolérance des valeurs chromatiques du pixel Point de remplissage. Cette option est particulièrement utile lors de la recherche de fuites. En cas de léger écart, la couleur est susceptible de déborder et de remplir des zones ne devant pas l'être.

Tracé Mode de traitement des contours de la zone remplie :

- **Lissé** Lisse les contours de la zone remplie.
- **Contour progressif** Applique un contour progressif à la zone remplie. La valeur Lissage du contour crée un contour qui s'atténue de manière plus progressive.
- **Dilaté** Etend la zone de la couleur de remplissage. La valeur Rayon de diffusion indique le nombre de pixels remplis par la couleur de remplissage au-delà du contour de la zone de remplissage.
- **Erodé** Réduit la zone de la couleur de remplissage. La valeur Rayon de diffusion indique le nombre de pixels non remplis par la couleur de remplissage à partir du contour de la zone de remplissage.

• **Tracé** Limite le remplissage à la bordure de la zone sélectionnée. La valeur Largeur du tracé indique la largeur du tracé en pixels.

Couleur Couleur de remplissage.

Opacité Opacité de la zone remplie.

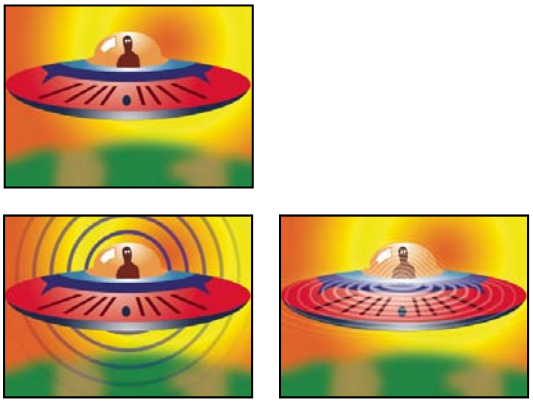
Mode de transfert Mode de fusion à utiliser pour intégrer le résultat de l'effet au-dessus du calque d'origine. Tous ces modes de fusion fonctionnent comme ceux du panneau Montage, à l'exception de l'option Remplissage seul. Utilisez le mode Remplissage seul pour ne faire apparaître que le remplissage.

Remarque : *si vous appliquez plusieurs fois l'effet Pot de peinture sur un calque, veillez à n'utiliser le mode de fusion Remplissage seul qu'avec une seule instance. Si vous sélectionnez plusieurs instances avec ce mode de fusion, seule la première application de l'effet s'affiche.*

Effet Ondes radio

Cet effet crée des ondes radio à partir d'un point de contrôle de l'effet fixe ou animé. Utilisez-le pour produire des cercles concentriques (semblables à des ronds dans l'eau), des ondes sonores ou des motifs géométriques complexes. Utilisez l'option Réflexion pour faire rebondir les formes sur les côtés du calque. Vous pouvez également utiliser des ondes pour générer des dispersions réalistes très efficaces lorsque vous les combinez avec l'effet Caustique.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Forme Polygone avec profil de tracé carré (en bas à gauche) et forme Contours de l'image avec profil de tracé sinusoïdal (en bas à droite)

Point réalisateur Point à partir duquel les ondes apparaissent.

Les paramètres sont définis sur Indique si les différents paramètres sont animables ou non pour chaque onde. Le paramètre Naturel indique que chaque onde conserve les mêmes paramètres pendant toute la durée. Le paramètre Chaque image indique que les ondes suivent les modifications des paramètres. Par exemple, lorsque vous créez une onde stellaire à laquelle un paramètre de rotation animée a été affecté, vous pouvez sélectionner l'option Naturel pour décaler chaque étoile par rapport à la précédente, de manière à créer un tunnel tournant. Vous pouvez également sélectionner l'option Chaque image pour faire pivoter toutes les étoiles en même temps tandis que le paramètre de rotation varie.

Qualité de rendu Contrôle la qualité du rendu. Les ondes radio créent des formes lisses, en procédant tout d'abord au rendu d'images haute résolution des formes, puis en les réduisant par sur-échantillonnage. Par exemple, pour créer une image 100 x 100 pixels, le système risque de produire d'abord une image 400 x 400 pixels, puis de la réduire en utilisant un sur-échantillonnage de 4x. Le sur-échantillonnage permet d'obtenir des résultats de haute qualité, mais le temps de rendu est plus long. Cette option n'est disponible qu'en mode de qualité optimale.

Forme Elément de base de la forme de l'onde.

Polygone Type de polygone à utiliser pour la forme de l'onde. Ces options sont disponibles si l'option Polygone est sélectionnée dans le menu Forme.

• **Côtés** Trois côtés créent un triangle, quatre un carré, et ainsi de suite. Les valeurs supérieures à 64 produisent un cercle parfait. Vous pouvez également créer un cercle en réglant les options Côtés sur 3, Taille de courbe sur 1 et Courbure sur 0,62.

• **Taille de courbe** Indique le degré d'inflexion de chacun des côtés à chaque point.

• **Courbure** Indique le degré d'inflexion à chaque point de l'onde.

• **Etoile** Définit un polygone en forme d'étoile. Pour modifier le nombre de branches d'une étoile, modifiez le nombre de côtés.

• **Profondeur étoile** Définit les angles de l'étoile par rapport à la distance entre les points intérieurs et le centre de l'étoile.

Masque Indique le masque utilisé pour créer une onde. Pour accéder à cette option, sélectionnez l'option Masque dans le menu Forme.

Options Contour de l'image

Vous pouvez baser la forme de l'onde sur les contours d'une image en choisissant l'option Contours de l'image dans le menu Forme.

Calque source Calque à utiliser comme entrée pour créer des contours d'image. Sélectionnez un calque animé pour produire des formes mobiles. Une silhouette bien définie, un calque en niveaux de gris très contrasté ou une couche alpha peuvent très bien servir de source. L'effet Ondes radio détecte les contours et convertit les sources en silhouettes.

Centre source Indique le point central de la forme par rapport au calque source. Si, par exemple, vous isolez une forme située dans la moitié gauche de l'image, la forme s'étend vers la gauche par défaut ; vous pouvez déplacer le centre source n'importe où sur le calque.

Couche de valeur Attributs de couleur du calque source utilisés pour définir les contours d'image.

Inverser l'entrée Inverse l'option de la couche de valeur sélectionnée.

Seuil de la valeur Indique le seuil de la couche de valeur sélectionnée. Toutes les valeurs supérieures ou inférieures à cette valeur exprimée sous la forme d'un pourcentage sont mappées en blanc ou en noir. Cette option peut avoir une grande influence sur la forme de l'onde.

Préflou Ajuste la couche de valeur avant que son seuil ne soit échantillonné. Réglez cette option sur 0 si vous disposez d'une image très contrastée, par exemple en noir et blanc, et que vous souhaitez que l'onde épouse parfaitement les contours.

Tolérance Définit le degré de conformité de l'onde par rapport au calque. En spécifiant une valeur élevée, vous pouvez obtenir des coins nets. En revanche, une valeur extrêmement faible peut rendre la forme de l'onde plus sensible au bruit.

Contour Indique la forme du calque source à utiliser en tant qu'onde émise. Cette option numérote les formes par ordre d'apparition dans l'image, de haut en bas et de gauche à droite. La forme située dans l'angle supérieur gauche a pour valeur 1.

Options Trajectoire de l'onde

Ces options définissent le mode d'émission de l'onde à partir du centre.

Fréquence Indique le nombre d'ondes s'échappant du point réalisateur par seconde.

Expansion Indique la vitesse à laquelle l'onde se déplace depuis le point réalisateur, une fois créée. Cette option n'agit pas sur le nombre d'ondes par seconde.

Orientation Définit la rotation de la forme autour du centre au moment de sa création. Pour animer la rotation, utilisez l'option Rotation.

Direction Indique la direction initiale des ondes si la vitesse est supérieure à 0. Par défaut, les particules sont émises à partir du point réalisateur sous la forme d'un motif radial.

Vitesse Indique la vitesse à laquelle l'onde se déplace dans la direction indiquée.

Rotation Régit la rotation continue de la forme après sa création.

Durée (sec) Indique la durée de vie en secondes (y compris les fondus avant et arrière) de l'onde.


Pour éviter que les ondes ne disparaissent brusquement à la fin de leur durée de vie, utilisez l'option Fondu arrière.

Réflexion Indique si les ondes rebondissent ou non sur les contours du calque. Cette option est utile lors de la génération de dispersions, telles que des ondulations sur l'eau.

Options Tracé

Ces options définissent l'apparence du tracé de l'onde.

Profil Contrôle l'apparence du tracé qui définit la forme. La silhouette de la forme est animée sur l'onde émanant du point d'effet. La qualité du tracé est définie en tant qu'onde de type 3D.

Couleur Définit la couleur du tracé.

Opacité Indique l'opacité maximale du tracé. L'opacité du tracé est déterminée à la fois par cette option et par les options Fondu avant et Fondu arrière.

Fondu avant Indique le temps nécessaire pour produire un fondu avant de l'onde. Cette option, exprimée en secondes, commence avec une opacité de 0 à la création de l'onde. Si, par exemple, la durée de vie de l'onde est de 3 secondes et la durée du fondu avant de 1 seconde, le tracé est entièrement transparent à sa création et s'opacifie complètement et uniformément au bout de 1 seconde.

Fondu arrière Indique le temps nécessaire pour produire un fondu arrière de l'onde. Cette option est calculée en partant de la fin de la durée de vie de l'onde. Si la durée de vie de l'onde est de 3 secondes et la durée du fondu arrière de 1 seconde, l'onde commence à disparaître au bout de 2 secondes. Si la somme des temps de fondu avant et arrière est supérieure à la durée de vie, le point d'intersection des deux fondus est calculé de façon à ce que l'onde ne devienne pas entièrement transparente. Si le temps de fondu avant ou arrière est supérieur à la durée de vie, celui-ci est tronqué de manière à ce que le total soit égal à la durée de vie.

Largeur de départ Indique la largeur de la forme à sa création. La largeur d'arrivée indique la largeur de la forme au terme de sa durée de vie.

Effet Dégradé

Cet effet permet de créer un dégradé de couleur. Vous pouvez créer un dégradé linéaire ou radial, puis modifier la position et les couleurs du dégradé pendant la durée. Définissez les propriétés de départ et d'arrivée au moyen des options Point de départ et Point d'arrivée. Utilisez l'option Dispersion pour disperser les couleurs du dégradé et éliminer les effets de bande.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

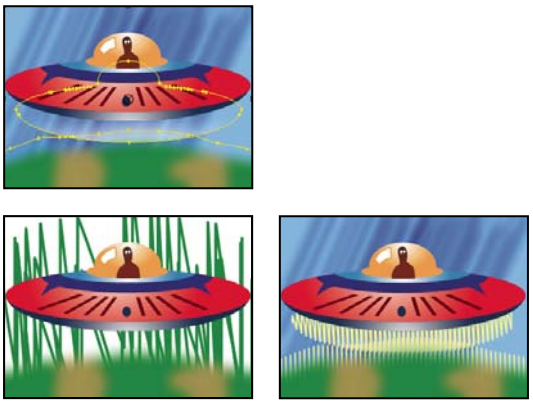
Remarque : *généralement, les dégradés ne passent pas bien à la télévision. D'importants effets de bande surviennent parce que le signal de chrominance de diffusion ne contient pas une résolution suffisante pour reproduire le dégradé de façon fluide. Le contrôle Dispersion disperse les couleurs de l'accélération, supprimant ainsi les effets de bande visibles à l'œil.*

Effet Griffonnage

En remplissant ou en traçant un masque fermé, l'effet Griffonnage produit l'aspect d'un dessin à la main.

Par exemple, l'effet Griffonnage peut simuler des textures au marqueur, moirées ou textiles. Cet effet remplit un masque par une ligne en forme de dents de scie qui se superpose au tracé. Certains tracés, du fait de leur géométrie, ne peuvent pas être remplis avec une seule ligne. L'effet Griffonnage décompose ces tracés en plusieurs tracés individuels, dont chacun est ensuite rempli avec un tracé en dents de scie.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Masques (en haut à gauche), application de l'effet Griffonnage aux contours extérieurs (en bas à gauche), puis aux contours intérieurs avec sélection de l'option Composite sur originale (en bas à droite)

Griffonnage Le paramètre Masque simple griffonne un masque sélectionné sur le calque. Le paramètre Tous les masques griffonne tous les masques du calque. Le paramètre Tous les masques utilisant des modes combine les masques en utilisant leurs modes, puis griffonne la forme finale.

Masque Masque à utiliser si le type de Griffonnage est défini sur le paramètre Masque simple.

Type de fond Indique si le fond est appliqué à l'intérieur du tracé ou produit un griffonnage le long du tracé. Le paramètre Bord gauche dessine le fond le long du bord gauche du tracé ; le paramètre Bord droit dessine le fond le long du bord droit du tracé. Les bords gauche et droit d'un tracé sont déterminés par le sens de dessin du tracé. Lors de l'utilisation des types de fond Bord gauche et Bord droit avec des masques ayant des courbes serrées, vous obtenez de meilleurs résultats en définissant une valeur Epaisseur inférieure au rayon de la courbe.

Options de bordure Options de contour du griffonnage si une bordure est sélectionnée pour le paramètre Type de fond.

- **Epaisseur** Définit l'épaisseur du contour.

- **Extrémité** Contrôle la fin des lignes de griffonnage. Utilisez le paramètre Arrondi pour des contours aux extrémités semi-circulaires. Utilisez le paramètre Aboutage pour des contours aux extrémités rectangulaires. Utilisez le paramètre Projection pour des contours aux extrémités rectangulaires qui dépassent de la moitié de l'épaisseur du trait, la graisse du trait s'étendant ainsi uniformément tout le long du contour. Cette option est disponible uniquement lorsque Type de fond est défini sur Bordure centrée.

- **Joindre** Définit l'apparence des angles d'un trait de griffonnage. Utilisez le paramètre Rond pour des contours aux angles arrondis. Utilisez le paramètre Biseautage pour des contours aux angles rectangulaires. Utilisez le paramètre Angle à onglet pour des contours aux angles en pointe.

- **Limite de l'angle à onglet** Définit le moment à partir duquel le sommet en pointe de l'effet est converti en sommet en biseau (rectangulaire). Entrez une valeur comprise entre 1 et 500. Si, par exemple, la valeur par défaut de 4 est définie, le sommet en pointe se transforme en sommet en biseau lorsque la longueur du point équivaut à quatre fois l'épaisseur du tracé. Une valeur de 1 permet d'obtenir un sommet biseauté. Cette option est activée si l'option Joindre est définie sur Angle à onglet.

- **Début/Fin à appliquer au** Détermine comment les modifications sont appliquées aux options Début et Fin de l'effet dans le panneau Montage. Le paramètre Résultat du griffonnage affecte le griffonnage suivant l'ordre où il est dessiné, et le paramètre Masque suit le tracé du masque pour créer un dessin plus continu à l'intérieur ou à l'extérieur du griffonnage.

Angle Définit l'angle du tracé griffonné.

Largeur du tracé Définit la largeur du tracé. Entrez une valeur comprise entre 0,1 et 50.

Options de tracé Définit l'inflexion, l'espacement et le recouvrement du griffonnage.

- **Courbure** Indique le degré d'inflexion à l'extrémité de chaque tracé griffonné. Entrez une valeur comprise entre 0 et 100°.

- **Variation de la courbure** Détermine le niveau de variation autorisé pour les valeurs d'inflexion de chaque point d'impact. Entrez une valeur comprise entre 0 % et 100 %. Lorsque la valeur est définie sur 0, les angles du griffonnage sont nets ; lorsque la valeur est définie sur 100, le griffonnage est flou.

• **Espacement et Variation de l'espacement** Nombre de pixels entre les traits et les dents de scie. Lorsque vous entrez une valeur égale à l'épaisseur du tracé, les traits ne se superposent pas.

• **Recouvrement du chemin** Détermine si le griffonnage se termine sur le tracé, à l'intérieur ou à l'extérieur du tracé. Entrez la valeur 0 pour qu'il se termine sur le tracé, une valeur négative pour qu'il se termine à l'intérieur du tracé et une valeur positive pour qu'il se termine à l'extérieur du tracé. L'option Variation recouvrement chemin détermine le degré de variation autorisé pour chaque tracé par rapport à la valeur de recouvrement du chemin.

Début, Fin Points de début et de fin du tracé dessiné ou pourcentage de la distance à partir du début du tracé global.

Remplir chemins par ordre Cette option est activée si l'option Griffonnage est définie sur Tous les masques. Si cette option est sélectionnée, les valeurs de début et de fin sont appliquées à la longueur combinée des griffonnages de tous les masques. Si elle est désélectionnée, les valeurs de début et de fin sont appliquées individuellement au griffonnage de chaque masque.

Type de tremblement Définit un style d'animation. Le paramètre Statique conserve le griffonnage tel quel pendant toute la durée. Le paramètre Nerveux passe brusquement d'un griffonnage à un autre. Le paramètre Lisse passe progressivement d'un griffonnage à un autre.

Tremblements/seconde Indique la fréquence de génération d'un nouveau griffonnage lorsque l'option Type de tremblement est définie sur Lisse ou Nerveux.

Composite L'option Sur le transparent remplace l'image d'origine par le griffonnage. L'option Sur l'image d'origine intègre le griffonnage sur l'image d'origine. L'option Afficher image d'origine affiche l'image d'origine à travers le griffonnage.

Effet Trait

Cet effet permet d'insérer un tracé ou un contour autour d'un masque ou le long d'un tracé de Bézier. Vous avez la possibilité de définir la couleur, l'opacité et l'espacement, ainsi que les caractéristiques du pinceau. Indiquez si vous souhaitez que le tracé s'affiche au-dessus de l'image, sur une image transparente ou qu'il laisse transparaître la couche alpha d'origine. Pour utiliser un tracé créé dans Illustrator, copiez-le, puis collez-le dans un calque After Effects.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

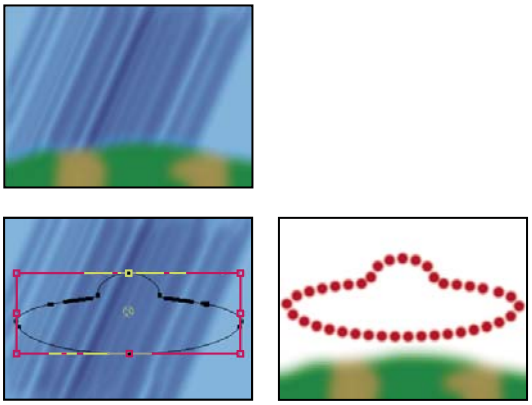


Image d'origine (en haut à gauche), avec masque (en bas à gauche) et après application de l'effet (en bas à droite)

Dureté Définit la qualité de contour du trait (plus ou moins souple).

Espacement Définit l'espacement entre les segments de trait.

Style de peinture Indique si le tracé est appliqué sur le calque d'origine ou sur un calque transparent.

Voir aussi

« Effet Remplir » à la page 410

Effet Vegas

Cet effet permet de créer des éclairages dansants et d'autres animations reposant sur des tracés autour d'un objet. Vous pouvez isoler n'importe quel objet, l'entourer d'un nombre illimité de lumières ou d'impulsions plus longues, puis l'animer pour créer l'apparence de lumières pivotant autour de cet objet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Tracé Base de création du tracé : Contours de l'image ou Masque/Chemin.

Contours de l'image Si le paramètre Contours de l'image est choisi dans le menu Tracé, spécifiez à partir de quel calque prendre les contours d'image et comment interpréter le calque d'entrée.

• **Calque d'entrée** Calque dont les contours d'image sont utilisés. Les calques en niveaux de gris très contrastés et les couches alpha sont efficaces et faciles à manipuler.

• **Inverser l'entrée** Inverse le calque d'entrée avant la création du tracé.

• **Si tailles différentes** Détermine ce qui se passe si la taille du calque d'entrée est différente de celle du calque auquel l'effet Vegas est appliqué. Le paramètre Centre centre le calque d'entrée dans la composition à sa taille d'origine. Le paramètre Adapter met le calque d'entrée à l'échelle du calque auquel l'effet Vegas est appliqué.

• **Couche** Attribut de couleur du calque d'entrée utilisé pour définir les contours.

• **Seuil** Toutes les valeurs supérieures ou inférieures à cette valeur exprimée sous la forme d'un pourcentage sont mappées en blanc ou en noir. Cette valeur représente un facteur important sur lequel l'effet se base pour déterminer les contours.

• **Préflou** Ajuste le calque d'entrée avant que le seuil ne soit échantillonné. Réglez cette option sur 0 si vous disposez d'une image très contrastée, par exemple en noir et blanc, et que vous souhaitez que le tracé épouse parfaitement les contours.

• **Tolérance** Définit le degré de conformité du tracé par rapport au calque d'entrée. En spécifiant une valeur très élevée, vous pouvez obtenir des coins nets. En revanche, une valeur extrêmement faible peut rendre le tracé plus sensible au bruit.

• **Rendu** Vous permet d'indiquer si vous souhaitez appliquer l'effet à tous les contours du calque ou seulement au contour sélectionné.

• **Contour sélectionné** Définit le contour à utiliser lorsque vous choisissez le paramètre Contour sélectionné du menu Rendu. Les contours sont numérotés en partant de l'angle supérieur gauche vers l'angle inférieur droit ; le contour dont le point est le plus élevé porte le numéro 1, le deuxième point le plus élevé porte le numéro 2, et ainsi de suite.

• **Les contours courts ont** Précise si les contours plus courts comportent moins de segments ou non. Par défaut, l'effet scinde chaque contour en un même nombre de segments. Si, par exemple, vous appliquez l'effet à la lettre R, le contour extérieur de la lettre peut sembler correct avec 32 segments, tandis que le contour intérieur peut sembler presque uni. Pour éviter ce problème, sélectionnez l'option Moins de segments.

Masque/Chemin Masque ou tracé à utiliser pour le trait. Vous pouvez utiliser des masques ouverts ou fermés.

Segments Indique le nombre de segments utilisés pour créer chaque contour tracé. Si, par exemple, l'effet est appliqué au terme *Vegas* et que l'option Segments est définie sur 10, la silhouette de chacune des cinq lettres et les contours intérieurs des lettres *e*, *g* et *a* sont décomposés en 10 segments.

Longueur Détermine la longueur d'un tracé de segment par rapport à sa longueur maximale possible. Si, par exemple, l'option Segments est définie sur 1, la longueur maximale d'un tracé correspond à un tour complet de la silhouette de l'objet. Si l'option Segments est définie sur 3, la longueur maximale d'un segment est égale à 1/3 de la silhouette totale, et ainsi de suite.

Distribution des segments Détermine l'espacement des segments. Le paramètre Regroupé rassemble les segments comme les wagons d'un train. Plus les segments sont courts, plus le train lui-même est court. Le paramètre Régulier répartit uniformément les segments sur le contour.

Rotation Anime les segments autour du contour. Par exemple, pour créer un effet de lumières dansantes, commencez par définir un nombre élevé de segments à 50 % de leur longueur, puis animez l'option Rotation pour déplacer les lumières autour des formes.

Phase aléatoire Indique que le point de départ du tracé est différent selon le contour. Par défaut, l'effet trace un contour sur l'écran en partant du point le plus élevé. Dans le cas d'un lien, il commence à partir du point le plus élevé et le plus à gauche.

Mode de fusion Détermine le mode d'application du tracé au calque. Le paramètre Transparent applique l'effet sur un arrière-plan transparent. Le paramètre Par-dessus place le tracé au-dessus du calque existant. Le paramètre Sous place le tracé derrière le calque existant. Le paramètre Modèle utilise le tracé en tant que masque de couche alpha. Le tracé se compose des pixels du calque d'origine.

Couleur Indique la couleur du tracé sauf avec le mode de fusion Modèle.

Largeur Indique l'épaisseur, en pixels, du tracé. Les fractions sont prises en charge.

Netteté Détermine la netteté des contours des tracés. La valeur 1 produit un tracé légèrement flou. La valeur 0 rend le tracé flou, conservant ainsi un petit nombre de zones de couleur unie.

Opacité de départ, Opacité d'arrivée Indiquent respectivement l'opacité au début ou à la fin du tracé.

Opacité au centre Indique l'opacité au centre du tracé. Il s'agit d'une opacité relative et non absolue. La valeur 0 fait varier progressivement l'opacité du début à la fin, donnant l'illusion qu'il n'y pas de centre.

Position du centre Définit l'emplacement exact du centre d'un segment. Des valeurs faibles déplacent le centre vers le début du segment. En revanche, des valeurs plus élevées déplacent le centre vers la fin du segment. Utilisez cette option pour déplacer l'opacité du centre vers un endroit autre que le centre du tracé.

Voir aussi

« A propos du caractère aléatoire des effets et du générateur aléatoire » à la page 342

Effet Tracé dynamique

Cet effet anime les tracés sur un calque. Par exemple, vous pouvez simuler l'action d'une écriture cursive ou de signatures tracées à la main.

Remarque : *un moyen pratique d'activer l'option Position est d'utiliser Dessin de trajectoire pour créer des images clés Position sur un nouveau claque solide, puis d'utiliser une expression sur la propriété Position pour la lier à la propriété Position sur le nouveau calque solide (voir les sections « Tracé d'une trajectoire à l'aide de l'outil Dessin de trajectoire » à la page 198 et « Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524).*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Il existe également d'autres méthodes pour animer les tracés et le texte. Par exemple, vous pouvez animer du texte en utilisant les outils d'écriture et les animations de texte et vous pouvez animer un tracé de peinture appliqué avec un outil de peinture. Les tracés de peinture peuvent avoir un paramètre Animer peinture du menu Durée que vous pouvez utiliser pour créer des résultats semblables à ceux de l'effet Tracé dynamique. Vous pouvez également animer des tracés de forme pour un résultat semblable à l'opération Raccorder les tracés (voir les sections « Animation de texte » à la page 278, « Animation de tracés de peinture » à la page 301 et « Gestion et modification de formes » à la page 315).

Position Position du pinceau. Animez cette propriété pour créer un tracé.

Longueur (secondes) Durée, en secondes, de chaque empreinte de pinceau. Si cette valeur est à 0, l'empreinte de pinceau a une durée illimitée. Utilisez une valeur unique, constante et différente de zéro pour créer un tracé qui imite la reptation d'un serpent. Animez cette valeur pour allonger ou raccourcir le tracé.

Espacement (secondes) Intervalle de temps, exprimé en secondes, entre les empreintes du pinceau. En entrant une valeur plus faible, vous obtenez des tracés animés plus lisses, mais le rendu est plus long.

Peinture dans le temps et Tracé dans le temps Indiquent si les propriétés de peinture et de pinceau sont appliquées à chaque empreinte de pinceau ou à l'ensemble du tracé. Choisissez l'option Uniforme pour appliquer des valeurs à chaque fois à toutes les empreintes du pinceau dans le tracé. Choisissez un nom de propriété pour chaque empreinte de pinceau pour conserver la valeur de cette propriété au moment où l'empreinte a été dessinée. Par exemple, si vous choisissez l'option Couleur, chaque empreinte de pinceau conserve la couleur spécifiée par la valeur Couleur au moment où l'empreinte a été dessinée.

Style de peinture Façon dont le tracé de peinture interagit avec l'image d'origine :

- **Originale** Le tracé de peinture apparaît sur l'image d'origine.
- **Transparent** Le tracé de peinture apparaît par transparence ; l'image d'origine n'apparaît pas.
- **Afficher originale** L'image d'origine est révélée par le tracé de peinture.

Effets de masquage

After Effects comprend plusieurs effets de masquage intégrés, ainsi que l'effet Keylight primé, lequel excelle en masquage colorimétrique de qualité professionnelle. Pour plus de détails sur l'effet Masquage, reportez-vous à la documentation correspondante dans le dossier suivant : Adobe After Effects CS3/Additional Documentation/Keylight.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif au masquage avec Keylight, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0229_fr.

Adobe Creative Suite Production Premium Edition inclut également Adobe Ultra, qui peut masquer rapidement un arrière-plan peu éclairé pris avec une webcam de faible qualité.

Effet Masquage par différence de couleur

Cet effet crée une transparence à partir de points de départ opposés en divisant une image en deux masques : un masque partiel A et un masque partiel B. Le masque partiel B base la transparence sur la couleur de découpe spécifiée, tandis que le masque partiel A base la transparence sur les zones de l'image ne contenant pas de deuxième couleur différente. En regroupant ces deux masques en un troisième, appelé cache alpha (α), le masquage par différence de couleur permet d'obtenir des valeurs de transparence bien définies.

Le masquage par différence de couleur produit un masquage de haute qualité pour tous les éléments de métrage bien éclairés sur fond bleu ou vert. Il convient particulièrement bien aux images contenant des zones transparentes ou semi-transparentes comme de la fumée, des ombres ou du verre.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour utiliser l'effet Masquage par différence de couleur

1 Sélectionnez le calque à rendre visible par transparence, puis choisissez Effet > Masquage > Masq. par différence de couleur.

Remarque : *pour utiliser l'une des pipettes du panneau Calque, choisissez la commande Masquage par différence de couleur dans le menu déroulant Afficher du panneau Calque.*

2 Dans le panneau Effets, choisissez Masque après correction dans le menu Afficher. Pour afficher et comparer l'image source, les masques partiels et le masque final en même temps, choisissez [A, B, Masque] après correction, final dans le menu Afficher. Les autres affichages disponibles dans ce menu sont décrits à l'étape 10.

3 Sélectionnez la couleur de découpe appropriée : pour masquer un fond bleu, utilisez la couleur bleue par défaut. Pour masquer un fond qui n'est pas bleu, sélectionnez une couleur de découpe de l'une des façons suivantes :

- Pipette de vignette : sélectionnez-la, puis cliquez dans le panneau Composition ou sur une zone appropriée de la vignette d'origine.
- Pipette de la couleur de découpe : sélectionnez-la, puis cliquez dans le panneau Composition ou sur une zone appropriée du panneau Calque.

• Nuance de la couleur de découpe : cliquez dessus pour sélectionner une couleur dans l'espace colorimétrique indiqué.

Remarque : *les outils Pipette déplacent les curseurs en conséquence. Utilisez les curseurs à l'étape 9 pour peaufiner les résultats du masquage.*

4 Cliquez sur le bouton de cache α pour afficher le cache combiné final dans la vignette de cache.

5 Sélectionnez la pipette de noir, puis cliquez dans la vignette de masquage sur la zone de noir la plus claire pour spécifier les zones transparentes. Les valeurs de transparence dans la vignette et dans le panneau Composition sont ajustées en conséquence.

6 Sélectionnez la pipette de blanc, puis cliquez dans la vignette de masquage sur la zone de blanc la plus sombre pour spécifier les zones opaques. Les valeurs opaques dans la vignette et dans le panneau Composition sont ajustées en conséquence.

Pour obtenir le meilleur masquage, faites en sorte que les zones noires et blanches soient aussi différentes que possible pour que l'image conserve un maximum de niveaux de gris.

7 Sélectionnez un facteur de priorité dans le menu Privilégier. Choisissez l'option Rapidité sauf si vous utilisez un fon qui n'est pas une couleur primaire (rouge, bleu ou jaune). Pour ces fonds, choisissez l'option Précision. Le temps de rendu est accéléré, et les résultats sont meilleurs.

8 Pour un réglage plus poussé des valeurs de transparence, répétez les étapes 5 et 6 pour un ou tous les masques partiels. Cliquez sur le bouton Masque partiel B ou Masque partiel A pour sélectionner un masque partiel, puis répétez les étapes.

9 Ajustez les valeurs de transparence de chaque cache partiel et du cache final en déplaçant un ou plusieurs curseurs de réglage de cache :

• La barre de réglage de noir définit les niveaux de transparence de chaque masque. La pipette de noir produit le même résultat.

• La barre de réglage de blanc définit les niveaux opaques de chaque cache. La pipette de blanc produit le même résultat.

• La barre de réglage de gamma ajuste avec précision la progression linéaire des valeurs de transparence. La valeur par défaut 1 applique une progression linéaire. Les autres valeurs produisent des progressions non linéaires pour les réglages particuliers ou les effets visuels.

10 Lors du réglage de calques individuels, choisissez dans le menu Afficher pour comparer les calques avant et après réglage :

• Choisissez l'option Masque avant correction pour afficher un calque sans aucun réglage.

• Choisissez l'option Masque après correction pour afficher un calque avec tous les réglages.

11 Avant de refermer le panneau Effets, sélectionnez la commande Résultat final dans le menu Afficher. Cette option doit être sélectionnée pour qu'After Effects puisse produire la transparence.

Pour supprimer toute trace de couleur de découpe réfléchie depuis l'image, appliquez l'effet Nettoyage de masque en veillant à sélectionner l'option Précision du menu Privilégier. Si l'image est encore très colorée, appliquez l'effet Dilaté-érodé simple ou Dilaté-érodé répétitif.

Effet Masquage par couleur

Cet effet masque tous les pixels de l'image semblables à une couleur de découpe définie. Il modifie uniquement la couche alpha d'un calque.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour masquer une seule couleur à l'aide de l'effet Masquage par couleur

1 Sélectionnez le calque.

2 Choisissez Effet > Masquage > Masquage par couleur.

3 Dans le panneau Effets, spécifiez une couleur de découpe de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur la nuance de la couleur de découpe pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection des couleurs, puis spécifiez une couleur.
- Cliquez sur la pipette, puis sur une couleur à l'écran.

4 Faites glisser le curseur de la barre de réglage Tolérance pour spécifier la gamme des couleurs à masquer. Les valeurs faibles masquent une plus petite gamme des couleurs, à l'inverse des valeurs élevées.

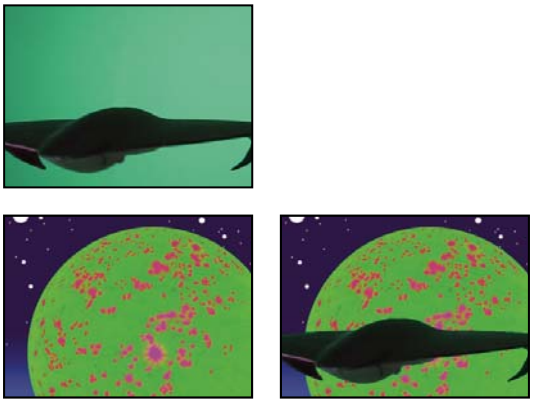
5 Faites glisser la barre de réglage Contour pour régler l'épaisseur de la bordure de la zone masquée. Les valeurs positives élargissent le masque ainsi que la zone transparente, à l'inverse des valeurs négatives.

6 Faites glisser le curseur de la barre de réglage Lissage pour spécifier la souplesse du contour. Les valeurs élevées assouplissent le contour, mais elles ralentissent le rendu.

Effet Masquage par plage de couleurs

Cet effet crée une transparence en masquant une gamme des couleurs spécifique dans l'espace colorimétrique Lab, YUV ou RVB. Vous pouvez l'utiliser sur des fonds multicolores ou sur des fonds bleus ou verts à l'éclairage irrégulier et composés de différentes nuances d'une même couleur.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Association d'un écran vert peu éclairé (en haut à gauche) et d'un calque arrière-plan (en bas à gauche) à l'aide de l'effet Masquage par plage de couleurs (en bas à droite).

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour utiliser l'effet Masquage par plage de couleurs

1 Sélectionnez le calque à rendre visible par transparence, puis choisissez Effet > Masquage > Masquage par plage de couleurs.

2 Choisissez l'espace colorimétrique Lab, YUV ou RVB dans le menu Espace colorimétrique. Si vous avez des difficultés à isoler le sujet dans un espace colorimétrique, essayez-en un autre.

3 Sélectionnez la pipette de la couleur de découpe, puis cliquez sur la vignette de cache pour sélectionner la zone correspondant à une couleur du panneau Composition à rendre visible par transparence. En général, cette première couleur recouvre la plus grande partie de l'image.

Remarque : *pour utiliser les pipettes dans le panneau Calque, choisissez la commande Plage de couleurs dans le menu Afficher du panneau Calque.*

4 Sélectionnez la pipette+, puis cliquez sur les autres zones de la vignette de masquage pour ajouter d'autres couleurs ou nuances à la gamme des couleurs masquées.

5 Sélectionnez la pipette-, puis cliquez sur les zones de la vignette de masquage pour retirer d'autres couleurs ou nuances de la gamme des couleurs masquées.

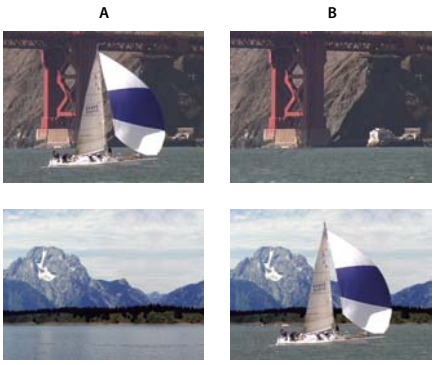
6 Faites glisser le curseur Tolérance pour assouplir les contours entre les zones transparentes et opaques.

7 Utilisez les barres de réglage Min/Max pour préciser la gamme des couleurs sélectionnée à l'aide des pipettes + et -. Les barres de réglage L, Y, R paramètrent le premier composant de l'espace colorimétrique spécifié, les barres de réglage a U, V paramètrent le deuxième composant, et les barres de réglage b, V, B paramètrent le troisième. Faites glisser les curseurs Min pour préciser le début de la gamme des couleurs. Faites glisser les curseurs Max pour préciser la fin de la gamme des couleurs.

Effet Masquage par différence

Cet effet crée une transparence en comparant un calque source avec un calque de masquage, puis il masque les pixels du calque source correspondant à la position et à la couleur du calque de masquage. Il est en général utilisé pour masquer un arrière-plan statique derrière un objet animé, placé ensuite sur un arrière-plan différent. Le calque de masquage est souvent une simple image du métrage d'arrière-plan (avant que l'objet animé n'apparaisse). Pour cette raison, l'effet Masquage par différence est surtout employé dans les scènes filmées avec une caméra fixe et un arrière-plan statique.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc et 16 bpc.



Effet Masquage par différence
A. *Image originale* ***B.*** *Image de fond* ***C.*** *Nouvelle image de fond* ***D.*** *Image composite finale*

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour utiliser l'effet Masquage par différence

1 Sélectionnez un calque de métrage animé comme calque source.

2 Dans le calque source, trouvez une image composée uniquement d'un arrière-plan et enregistrez cette image d'arrière-plan en tant que fichier image.

3 Importez le fichier image dans After Effects, puis ajoutez-le à la composition (voir la section « Exportation d'une image simple » à la page 576).

L'image importée devient le calque de masquage. Assurez-vous que sa durée est au moins égale à celle du calque source.

Remarque : *si la prise de vue ne comprend aucune image d'arrière-plan complet, vous pourrez constituer un arrière-plan en combinant différentes parties de plusieurs images dans After Effects ou Photoshop. Vous pouvez ainsi utiliser l'outil Dupliquer pour prélever un échantillon de l'arrière-plan d'une image et l'appliquer ensuite à une partie de l'arrière-plan dans une autre image.*

4 Désactivez l'affichage du calque de masquage en cliquant sur le bouton Vidéo dans le panneau Montage.

5 Assurez-vous que le calque source d'origine est sélectionné, puis choisissez Effet > Masquage > Masquage par différence.

6 Dans le panneau Effets, choisissez l'option Résultat final ou Masque seul dans le menu Afficher. (Utilisez l'affichage Masque seul pour rechercher des trous dans la transparence. Pour colmater les trous indésirables une fois le masquage terminé, voir la section « Colmatage d'un trou dans un masque » à la page 265).

7 Sélectionnez le fichier d'arrière-plan dans le menu Calque de masquage.

8 Si le calque de masquage n'est pas de la même taille que le calque source, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Si tailles différentes :

Centrer Centre le calque de masquage sur le calque source. Si le calque de masquage est plus petit que le calque source, le reste du calque s'affiche en noir.

Adapter Etire ou réduit le calque de masquage en fonction de la taille du calque source. Les images d'arrière-plan peuvent être déformées.

9 Réglez le curseur Tolérance pour spécifier le niveau de transparence par rapport au degré autorisé de concordance des couleurs entre les calques. Des valeurs faibles produisent moins de transparence, à l'inverse des valeurs élevées.

10 Réglez le curseur Lissage pour assouplir les contours entre les zones transparentes et opaques. Plus la valeur est élevée, plus les pixels masqués sont transparents. Le nombre de pixels masqués reste constant.

11 Si votre cache comporte encore des pixels superflus, réglez le curseur Flou préalable. Cette option supprime le bruit en produisant un léger flou sur les deux calques avant de procéder à la comparaison. Veuillez noter que le flou n'affecte que la comparaison, pas la sortie finale.

12 Avant de refermer le panneau Effets, assurez-vous de sélectionner la commande Résultat final dans le menu Afficher pour obtenir la transparence désirée dans After Effects.

Effet Masquage par extraction

Cet effet crée des zones transparentes en masquant une plage de luminosité donnée, selon l'histogramme d'une couche spécifique. Il est idéal pour créer des zones transparentes dans une image sur fond noir ou blanc, très sombre ou très clair et composé de plusieurs couleurs.

Remarque : *les options de cet effet sont semblables à celles de l'effet Masquage par extraction dans Adobe Premiere Pro, mais le but et les résultats de l'effet sont différents.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour utiliser l'effet Masquage par extraction

Dans le panneau Effets, l'effet Masquage par extraction affiche l'histogramme de la couche sélectionnée dans le menu Couche. Cet histogramme représente les niveaux de luminosité du calque, tout en indiquant le nombre relatif de pixels pour chaque niveau, en partant de la valeur la plus foncée (0) (gauche) vers la valeur la plus claire (255) (droite).

A l'aide de la barre de réglage de transparence située en dessous de l'histogramme, réglez la plage de pixels devant être transparents. La position et la forme de cette barre de réglage par rapport à l'histogramme déterminent la transparence. Les pixels correspondant à la zone couverte par la barre restent opaques, tandis que les pixels correspondant aux zones non couvertes par celle-ci deviennent transparents.

1 Sélectionnez le calque à rendre visible par transparence, puis choisissez Effet > Masquage > Masquage par extraction.

2 Si vous masquez des zones claires ou foncées, choisissez l'option Luminance dans le menu Couche. Pour créer des effets visuels, choisissez Rouge, Vert, Bleu ou Alpha.

3 Réglez le niveau de transparence en faisant glisser le curseur de transparence de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser les poignées de sélection en haut à droite ou en haut à gauche pour ajuster la longueur de la barre et pour allonger ou raccourcir la plage de transparence. Vous pouvez également régler la longueur en déplaçant les curseurs Point blanc et Point noir. Les valeurs situées au-dessus du point blanc et au-dessous du point noir deviennent transparentes.
- Faites glisser les poignées de sélection en bas à droite ou en bas à gauche pour effiler la barre. L'effilage à gauche joue sur la souplesse de la transparence des zones foncées de l'image, tandis que l'effilage à droite agit sur la souplesse des zones claires. Vous pouvez également régler les niveaux de lissage en ajustant les options Lissage du blanc (zones claires) et Lissage du noir (zones foncées).

Remarque : *pour effiler les bords de la barre de transparence, vous devez tout d'abord raccourcir cette dernière.*

- Faites-la glisser vers la droite ou vers la gauche, en dessous de l'histogramme.

Effet Masquage interne/externe

Cet effet isole un objet de premier plan de son arrière-plan.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

Pour utiliser l'effet Masquage interne/externe

Pour utiliser l'effet Masquage interne/externe, créez un masque pour définir le contour intérieur et extérieur de l'objet à isoler. Ce masque peut être approximatif. Il n'est pas indispensable qu'il épouse parfaitement le contour de l'objet.

Outre le masquage d'un objet au contour irrégulier de son arrière-plan, l'effet Masquage interne/externe modifie les couleurs situées le long du contour de manière à supprimer les couleurs d'arrière-plan parasites. Ce processus de décontamination chromatique détermine la contribution de l'arrière-plan dans la couleur de chaque pixel de contour et supprime le halo pouvant apparaître lorsqu'un objet au contour irrégulier est masqué sur un nouvel arrière-plan.

1 Sélectionnez le contour de l'objet à extraire de l'une des façons suivantes :

- Dessinez un masque fermé à proximité du contour de l'objet. Sélectionnez ensuite le masque dans le menu Premier plan, puis laissez le menu Arrière-plan sur Aucun. Réglez l'option Rayon surbrill. masque simple pour définir la taille du contour autour de ce masque. Cette méthode fonctionne seulement sur les objets à contour simple.
- Dessinez deux masques fermés : un masque à l'intérieur de l'objet et un masque à l'extérieur de l'objet. Assurez-vous que les zones floues ou incertaines de l'objet sont bien comprises entre ces deux masques. Sélectionnez le masque intérieur dans le menu Premier plan, et le masque extérieur dans le menu Arrière-plan.

Remarque : *assurez-vous que le mode de masquage est réglé sur Aucun pour tous les masques.*

2 Si vous le souhaitez, déplacez les masques pour trouver le meilleur emplacement, offrant les meilleurs résultats.

3 Pour extraire plusieurs objets ou pour créer un trou dans un objet, dessinez d'autres masques, puis sélectionnez-les dans les menus Autre premier plan et Autre arrière-plan. Par exemple, pour masquer les cheveux dans le vent d'une femme sur fond de ciel bleu, dessinez un masque à l'intérieur de sa tête et un masque à l'extérieur du contour de ses cheveux. Dessinez ensuite un autre masque autour des zones sans cheveux où transparaît le ciel. Sélectionnez le masque supplémentaire dans le menu Autre premier plan pour extraire les zones vides et supprimer l'image d'arrière-plan.

4 Créez d'autres masques ouverts ou fermés pour nettoyer d'autres zones de l'image. Sélectionnez-les ensuite dans le menu Nettoyer le premier plan ou Nettoyer l'arrière-plan. Les masques Nettoyer le premier plan augmentent l'opacité le long du masque, tandis que les masques Nettoyer l'arrière-plan la réduisent. Utilisez les options Rayon du pinceau et Pression pour définir la taille et la densité de chaque contour.

Remarque : *vous pouvez sélectionner le masque d'arrière-plan (à l'extérieur) en tant que masque Nettoyer l'arrière-plan pour supprimer le bruit des parties en arrière-plan de l'image.*

5 Réglez l'option Contour pour définir la portée de l'effet sur le contour du masque. Une valeur positive éloigne le contour de la zone transparente, augmentant ainsi la zone transparente. Une valeur négative rapproche le contour de la zone transparente et augmente la taille de la zone de premier plan.

6 Augmentez les valeurs de lissage pour assouplir les contours de la zone masquée. Plus les valeurs de lissage sont élevées, plus le rendu est long.

7 Spécifiez le seuil du contour, point d'arrêt souple pour la suppression des pixels peu opaques pouvant causer un bruit indésirable sur l'arrière-plan de l'image.

8 Sélectionnez l'option Inverser l'extraction pour inverser les zones de premier et d'arrière-plan.

9 Définissez le paramètre Part de l'original pour spécifier le degré de fusion de l'image extraite avec l'image d'origine.

Effet Masquage linéaire par couleur

Les *masquages linéaires* permettent de créer une gamme de transparences dans une image. Leur méthode consiste à comparer chaque pixel de l'image avec la couleur de découpe que vous indiquez. Lorsque la couleur d'un pixel correspond à la couleur de découpe, celui-ci devient complètement transparent. Les pixels dont la couleur est moins proche de la couleur de découpe sont moins transparents et ceux qui ne correspondent pas du tout à la couleur de découpe restent opaques. La plage des valeurs de transparence s'apparente donc à une progression linéaire.

Cet effet utilise les informations RVB, de teinte ou de chrominance pour créer des zones de transparence à partir d'une couleur de découpe donnée.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour appliquer l'effet de masquage linéaire par couleur

L'effet Masquage linéaire par couleur affiche deux vignettes dans le panneau Effets. La vignette de gauche représente l'image source intacte et la vignette de droite illustre l'affichage que vous avez sélectionné dans le menu Afficher.

Vous pouvez régler la couleur, la tolérance et le lissage. La tolérance indique la manière dont les pixels doivent se rapprocher de la couleur de découpe avant de devenir transparents. Le lissage contrôle la souplesse des contours entre l'image et la couleur de découpe.

Vous pouvez également appliquer de nouveau cet effet pour conserver une couleur rendue transparente par la première application de l'effet. Si, par exemple, vous masquez un fond bleu, vous allez perdre tout ou partie du vêtement bleu clair porté par le sujet. Vous pouvez retrouver ce bleu clair en appliquant de nouveau l'effet Masquage linéaire par couleur et en choisissant la commande Conserver dans le menu Opération.

1 Sélectionnez un calque source, puis choisissez Effet > Masquage > Masquage linéaire par couleur.

2 Dans le panneau Effets, choisissez la commande Masquer dans le menu Opération.

3 Choisissez un espace colorimétrique dans le menu Comparaison sur. Dans la plupart des cas, utilisez le paramètre RVB par défaut. Si vous avez des difficultés à isoler le sujet dans un espace colorimétrique, essayez-en un autre.

4 Dans le panneau Effets, choisissez l'option Résultat final dans le menu Afficher. L'affichage que vous choisissez apparaît dans la vignette de droite et dans le panneau Composition. Si vous voulez voir d'autres résultats, choisissez un autre affichage :

Source seule Affiche l'image d'origine sans effet appliqué.

Calque seul Affiche le cache de la couche Alpha. Utilisez cet affichage pour rechercher les trous dans les zones de transparence. Pour colmater les trous indésirables une fois le masquage terminé, voir la section « Colmatage d'un trou dans un masque » à la page 265.

5 Sélectionnez une couleur de découpe de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez la pipette de vignette, puis cliquez sur une zone appropriée dans le panneau Composition ou dans la vignette d'origine.
- Sélectionnez la pipette de la couleur de découpe, puis cliquez sur une zone appropriée du panneau Composition ou Calque.
- Pour afficher un aperçu de la transparence pour les différentes couleurs, sélectionnez la pipette de la couleur de découpe, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, puis déplacez le curseur vers différentes zones du panneau Composition ou de la vignette d'origine. La transparence de l'image dans le panneau Composition change au fur et à mesure que vous déplacez le curseur sur d'autres couleurs ou tons. Cliquez pour sélectionner la couleur.
- Cliquez sur la nuance de la couleur de découpe pour sélectionner une couleur dans l'espace colorimétrique spécifié. Les couleurs spécifiées deviennent transparentes.

Remarque : *les outils Pipette déplacent les curseurs en conséquence. Utilisez les curseurs des étapes 6 et 7 pour peaufiner les résultats du masquage. Pour utiliser les pipettes du panneau Calque, choisissez l'option Masquage linéaire par couleur dans le menu Afficher du panneau Calque.*

6 Réglez la tolérance de l'une des façons suivantes :

- Sélectionnez la pipette+ ou-, puis cliquez sur une couleur dans la vignette de gauche. La pipette+ ajoute la couleur spécifiée à la gamme des couleurs de découpe et augmente la tolérance ainsi que le niveau de transparence. La pipette- retire la couleur spécifiée de la gammes des couleurs de découpe et réduit la tolérance ainsi que le niveau de transparence.
- Faites glisser le curseur de tolérance. La valeur 0 rend l'image entièrement opaque, tandis que la valeur 100 rend l'image entièrement transparente.

7 Faites glisser le curseur Lissage pour assouplir la tolérance en réduisant la valeur de tolérance. En général, une valeur inférieure à 20 % offre les meilleurs résultats.

8 Avant de refermer le panneau Effets, assurez-vous d'avoir sélectionné l'option Résultat final dans le menu Afficher pour obtenir la transparence désirée dans After Effects.

Pour conserver une couleur après avoir appliqué l'effet Masquage linéaire par couleur

1 Dans le panneau Effets ou Montage, désactivez tous les masquages ou effets de cache en désélectionnant l'option d'effet à gauche du nom de l'effet ou de l'outil. Si vous désélectionnez cette option, l'image d'origine s'affiche dans le panneau Composition pour que vous puissiez sélectionner une couleur à conserver.

2 Choisissez Effet > Masquage > Masquage linéaire par couleur. Une deuxième série de commandes de masquage linéaire par couleur apparaît dans le panneau Effets, en dessous de la première série.

3 Dans le panneau Effets, choisissez la commande Conserver dans le menu Opération.

4 Sélectionnez la couleur à conserver.

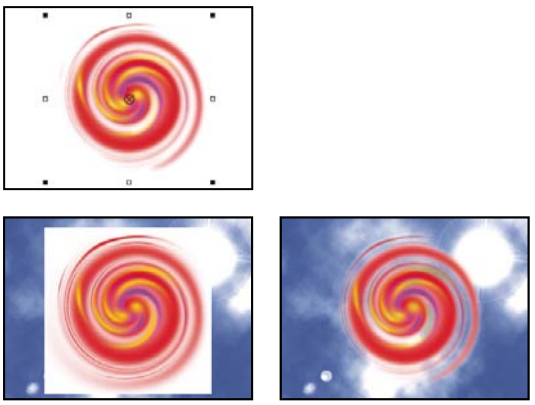
5 Dans la première application de l'effet Masquage linéaire par couleur, choisissez l'option Résultat final dans le menu Afficher du panneau Effets, puis réactivez les autres masquages linéaires par couleur pour examiner la transparence. Vous devrez peut-être régler les couleurs ou appliquer l'effet une troisième fois avant d'arriver au résultat escompté.

Effet Masquage par luminance

Cet effet masque toutes les zones d'un calque correspondant à la luminance ou à la luminosité spécifiée. La qualité du calque n'a aucune incidence sur l'effet Masquage par luminance.

Utilisez cet effet lorsque la luminance de l'objet auquel vous souhaitez appliquer un cache est très différente de celle de son arrière-plan. Si, par exemple, vous voulez créer un masque pour des notes de musique sur un fond blanc, vous pouvez masquer les valeurs plus claires. Les notes de musique foncées forment alors les seules zones opaques.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Arrière-plan blanc de l'image originale (en haut à gauche et en bas à gauche), suppression de celui-ci à l'aide du masquage par luminance et composition sur un calque sous-jacent (en bas à droite).

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour masquer une valeur de luminance à l'aide de l'effet Masquage par luminance

1 Sélectionnez le calque, puis choisissez Effet > Masquage > Masquage par luminance.

2 Sélectionnez un mode de masquage correspondant à la plage à masquer dans le menu Masquer.

3 Faites glisser le curseur Seuil du panneau Effets pour définir la valeur de luminance sur laquelle baser le cache.

4 Faites glisser le curseur Tolérance pour spécifier la plage des valeurs à masquer. Plus une valeur est faible, plus la plage des valeurs masquées proches du seuil est réduite. Les valeurs élevées masquent une plus grande plage de valeurs.

5 Faites glisser le curseur Contour pour régler l'épaisseur de la bordure de la zone masquée. Les valeurs positives augmentent la taille du masque ainsi que la zone de transparence, tandis que les valeurs négatives réduisent la taille du masque.

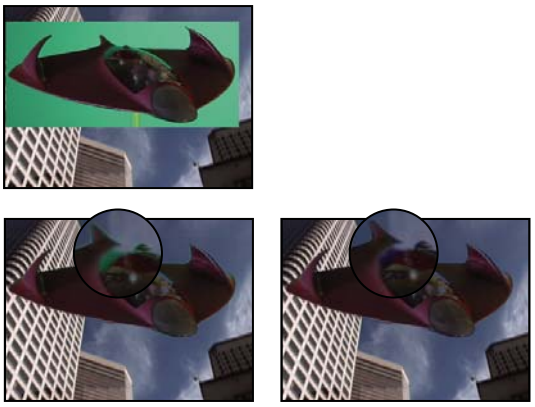
6 Faites glisser le curseur Lissage pour spécifier la souplesse du contour. Les valeurs élevées assouplissent le contour, mais elles ralentissent le rendu.

Effet Nettoyage de masque

Cet effet supprime toutes traces de la couleur de découpe d'une image dont le fond a déjà été masqué. Il est généralement utilisé pour supprimer les taches de couleur près des contours d'une image. Ces taches sont causées par la lumière qui se reflète sur le sujet.

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats du nettoyage de masque, essayez d'appliquer l'effet Teinte/Saturation à un calque après masquage. Réduisez ensuite la valeur de saturation afin d'atténuer la couleur (voir la section « Effet Teinte/Saturation » à la page 382).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



L'écran vert original (en haut à gauche) laisse une lueur diffuse verte après masquage (en bas à gauche). L'effet Nettoyage de masque supprime cette lueur diffuse (en bas à droite).

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

« Effet Dilaté-érodé répétitif » à la page 431

« Effet Dilaté-érodé simple » à la page 432

Pour utiliser l'effet Nettoyage de masque

1 Sélectionnez le calque, puis choisissez Effet > Masquage > Nettoyage de masque.

2 Choisissez la couleur à supprimer de l'une des façons suivantes :

- Une fois la couleur masquée par un masque dans le panneau Effets, cliquez sur la pipette Couleur à supprimer, puis cliquez sur la couleur dans l'échantillon de la couleur de découpe.
- Dans la fenêtre de l'effet Nettoyage de masque, cliquez sur la nuance de la couleur de découpe, puis choisissez une couleur dans la roue chromatique.

Remarque : *pour utiliser la pipette du panneau Calque, choisissez Nettoyage de masque dans le menu Afficher du panneau Calque.*

3 Dans le menu Privilégier, choisissez l'option Rapidité pour supprimer le bleu, le vert ou le rouge. Choisissez l'option Précision pour supprimer d'autres couleurs, car After Effects peut avoir besoin d'analyser les couleurs plus précisément pour produire une transparence parfaite. L'option Précision peut ralentir le rendu.

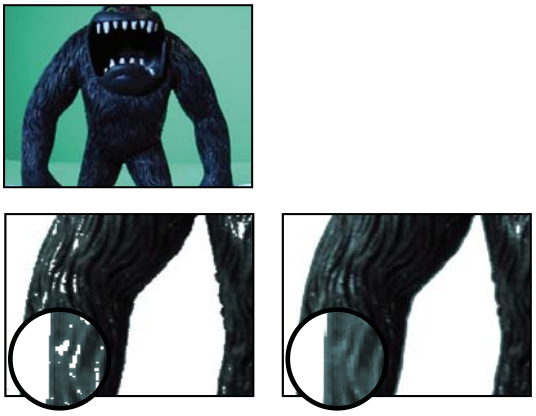
4 Faites glisser le curseur Suppression jusqu'à ce que la couleur soit correctement supprimée.

Effets de cache

Effet Dilaté-érodé répétitif

Cet effet reproduit une séquence d'érosion et de dilatation du cache pour colmater les trous indésirables (zones transparentes) dans les zones opaques. Cette répétition est nécessaire, car le cache doit être totalement dilaté et érodé. La dilatation bouche les trous, mais le contour du cache doit être érodé pour conserver la forme du cache.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



L'image d'origine (en haut à gauche) présente des zones de transparence indésirables après l'application de l'effet Masquage (en bas à gauche). Vous pouvez supprimer ces zones à l'aide de l'effet Dilaté-érodé (en bas à droite).

Voir aussi

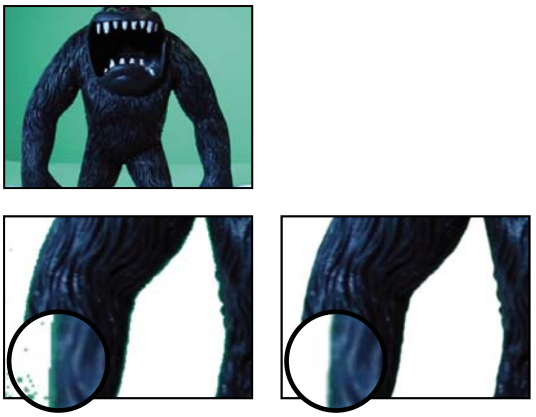
« Présentation du masquage » à la page 263

« Colmatage d'un trou dans un masque » à la page 265

Effet Dilaté-érodé simple

Cet effet réduit ou étend le contour d'un cache par petits incréments afin de nettoyer le cache. L'option Résultat final affiche l'image avec l'effet appliqué, tandis que l'option Masque propose un affichage en noir et blanc de l'image, les zones noires indiquant les zones transparentes et les zones blanches représentant les zones opaques. L'option Dilaté-érodé définit le niveau d'érosion. Une valeur négative dilate le cache, tandis qu'une valeur positive l'érode.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



L'image d'origine (en haut à gauche) présente des contours indésirables après l'application d'un masque (en bas à gauche). Vous pouvez supprimer ces contours à l'aide de l'effet Dilaté-érodé simple (en bas à droite).

Voir aussi

« Présentation du masquage » à la page 263

Effets de bruit et de grain

Utilisation des effets de grain

Presque toutes les images prises par un appareil numérique contiennent du grain ou du bruit visuel en raison des processus et équipements d'enregistrement, d'encodage, de numérisation ou de reproduction utilisés pour leur création. Citons, par exemple, les parasites d'une vidéo analogique, les artefacts de compression d'un appareil photo numérique, les trames de demi-teintes des impressions numérisées, le bruit des capteurs d'images numériques et le chatoiement caractéristique de la photographie chimique connu sous le nom de *grain du film*.

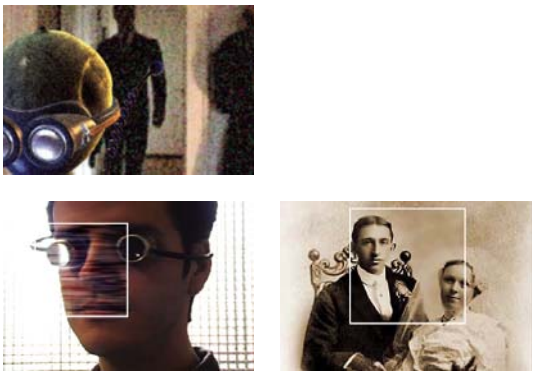
Le bruit n'est pas nécessairement négatif : il est souvent ajouté aux images pour créer une ambiance ou assembler des éléments, notamment l'ajout de grain de film à un objet de synthèse en vue de l'intégrer dans une scène photographiée. Cependant, pour des raisons esthétiques, le bruit peut être indésirable. Les métrages d'archives ou les strobophotographies peuvent apparaître grenus, des artefacts de compression numérique ou des trames de demi-teintes peuvent gâcher une image, et le bruit peut interférer avec des processus techniques comme la composition sur fond bleu.

Des raisons techniques peuvent également recommander la réduction le bruit. Par exemple, les algorithmes de compression produisent habituellement des fichiers de plus petite taille si le matériel d'entrée est moins bruyant. La réduction du bruit est donc une étape de prétraitement précieuse pour la création de DVD par exemple ou la vidéotransmission en direct.

Les effets, tels que Ajout de grain, Correspondance du grain et Suppression de grain, permettent de manipuler le grain réparti plus ou moins uniformément sur toute une image. Les effets de grain ne peuvent pas remédier aux problèmes graphiques isolés de quelques pixels (poussière, bruit « poivre et sel » ou paille magnétique en vidéo analogique).

L'effet Ajout de grain produit un nouveau grain à partir de rien, sans prélever des échantillons d'un grain existant. Un certain nombre de paramètres, prédéfinis ou pas, pour différents types de film peuvent être utilisés pour synthétiser différents types de grain.

Les effets Suppression de grain et Correspondance du grain procèdent en deux étapes pour manipuler le grain sans agir sur les bords, la netteté ou les tons clairs d'une image. En premier lieu, le grain est échantillonné, automatiquement ou manuellement. Il est ensuite analysé et converti en un modèle mathématique utilisé par l'effet pour ajouter, supprimer ou faire correspondre le grain.



Trois types d'effets de grain : correspondance (en haut à gauche), ajout (en bas à gauche) et suppression (en bas à droite)

Pour appliquer un effet de grain

Chaque effet de grain est appliqué avec des paramètres par défaut et représenté en mode Prévisualisation par une zone de prévisualisation délimitée par un contour blanc et centrée sur l'image. Pour des raisons de vitesse et de comparaison, la zone de prévisualisation affiche les résultats de l'effet de grain uniquement sur une portion de l'image. Les effets de grain sont presque tous automatiques, mais ils proposent cependant un certain nombre d'options permettant d'obtenir des résultats plus précis. Vous pouvez également appliquer de manière sélective les effets de grain à des portions de l'image en utilisant la fonction Part de l'original disponible pour chaque effet.

1 Sélectionnez le calque à modifier.

2 Choisissez Effet > Bruit et grain > *[effet]*.

3 Choisissez un mode d'affichage dans le menu correspondant du panneau Effets :

Prévisualisation Affiche les paramètres actuels de l'effet appliqué sur une zone de 200 x 200 pixels.

Masque de fusion Affiche le cache ou masque de couleur actuel, ou une combinaison des deux, résultant des paramètres actuels du groupe d'options Part de l'original.

Résultat final Effectue le rendu de l'ensemble de l'image active, en utilisant les paramètres actuels de l'effet.

4 Définissez les options de l'effet dans le panneau Effets.

La zone de prévisualisation du panneau Composition reflète tous les changements effectués.

5 Sélectionnez le paramètre Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Pour appliquer un effet de grain à une zone sélectionnée

Le groupe d'options Part de l'original permet d'appliquer précisément un effet de grain à une séquence ou une zone donnée d'une image en lui appliquant un masque ou un cache. Vous pouvez choisir entre deux techniques de sélection ou utiliser une combinaison des deux :

Correspondance couleur Exclut les zones de l'image correspondant à la couleur sélectionnée. En inversant le cache, vous pouvez également traiter ces zones de manière sélective.

Calque de masquage Utilise un calque de la composition actuelle en tant que masque pour traiter ou exclure de manière sélective une zone du calque ou de la piste en cours.

Lors de la première application d'un effet de grain, la valeur Quantité du groupe d'options Part de l'original est définie sur 0 %. Cette valeur détermine le pourcentage de fusion entre l'image originale et la version traitée. A 0 %, aucune fusion ne se produit et l'impact de l'effet sélectionné appliqué à l'image entière est total ; à 100 %, des zones blanches du masque de fusion ne sont pas modifiées par rapport à l'image originale.

Tous les masques ou caches fonctionnent de manière similaire : les pixels blancs qui le composent empêchent cette zone de l'image originale d'être traitée par l'effet de grain ; les pixels noirs sont traités normalement. A 100 %, les zones blanches fusionnent avec l'original et sont ainsi totalement exclues du traitement. Ce comportement reste vrai lorsque la correspondance est inversée. Quelle que soit la valeur Quantité, les zones noires du masque ou cache sont toujours traitées. Le curseur Quantité agit uniquement sur les zones du cache ou masque situées en dessous des pixels blancs, ainsi que sur la manière dont les zones blanches du cache ou masque sont traitées par chaque effet de grain.

1 Appliquez un effet de grain à l'image.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes dans le panneau Effets :

- Pour créer un cache autour de la zone à laquelle appliquer ou non l'effet de grain, utilisez l'option Correspondance couleur du groupe d'options Part de l'original
- Pour masquer le calque actuel par un autre calque ou une autre piste, utilisez l'option Calque de masquage.

3 Définissez la valeur A partir du cache pour adoucir le cache et réaliser une transition plus douce entre les zones affectées et intactes de l'image.

4 Si vous utilisez un cache de couleur et un masque de calque, choisissez l'une des procédures suivantes dans le menu Combiner correspondance et masque avec :

Superposition Rend le cache blanc à l'endroit où le masque ou la correspondance de couleur est blanc/blanche.

Produit Rend le cache blanc à l'endroit où les deux entrées sont blanches.

5 Diminuez la valeur Quantité pour laisser transparaître davantage d'image originale à travers le grain.

6 Sélectionnez l'option Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Pour créer un cache de correspondance couleur

Lorsqu'un effet de grain est appliqué en premier lieu, une couleur grise neutre est utilisée pour générer un cache de correspondance couleur par défaut, de sorte qu'un cache visible apparaisse dans la plupart des images. Le groupe d'options Correspondance couleur utilise un procédé de correspondance des couleurs pour définir précisément un cache. Le cache isole les parties de l'image où le calque utilisant l'effet de grain est fondu avec l'entrée.

1 Appliquez un effet de grain à l'image.

2 Pour sélectionner une couleur à exclure de l'effet ou à laquelle le restreindre, utilisez l'une des méthodes suivantes avec l'option Correspondance couleur des groupes d'options Part de l'original et Correspondance couleur.

- Cliquez sur l'échantillon de couleur et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs.
- Cliquez sur la pipette , puis sur une couleur à l'écran.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour empêcher l'effet de grain d'agir sur la couleur sélectionnée, vérifiez que l'option Inverser la correspondance est désélectionnée.
- Pour restreindre l'effet de grain à la couleur sélectionnée (sans modification du reste de l'image), sélectionnez l'option Inverser la correspondance.

4 Si vous voulez exclure des couleurs qui sont semblables à la couleur de correspondance, augmentez la valeur Tolérance de correspondance pour définir un seuil de correspondance des couleurs. A mesure que la valeur augmente, le cache inclut des pixels avec des couleurs de plus en plus différentes de la couleur de correspondance.

5 Si vous voulez modifier le critère par défaut (RVB) utilisé pour déterminer qu'une couleur est semblable à la couleur de correspondance, choisissez une option dans le menu de l'option Correspondance couleur avec.

6 Définissez l'option Lissage de correspondance pour déterminer la largeur de la bande de transition entre les pixels entièrement concordants et ceux non concordants, ou déterminer dans quelle mesure les zones affectées se fondent avec l'image d'origine.

7 Sélectionnez l'option Inverser la correspondance si vous voulez inverser le cache de sorte que les zones blanches deviennent noires et que les zones noires deviennent blanches. (La couleur de correspondance sera noire dans le cache et sera traitée par l'effet de grain indépendamment de la valeur Quantité. L'inversion n'affecte aucun autre paramètre.)

8 Si vous utilisez un cache de couleur et un masque de calque, choisissez l'une des procédures suivantes dans le menu Combiner correspondance et masque avec :

Superposition Rend le cache blanc à l'endroit où le masque ou la correspondance de couleur est blanc/blanche.

Produit Rend le cache blanc à l'endroit où les deux entrées sont blanches.

9 Sélectionnez l'option Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Pour créer un cache de calque

Dans certains cas, il peut être intéressant d'utiliser une piste ou un calque différent comme masque pour le calque utilisant un effet de grain. En effet, ce type de masque permet un contrôle illimité et précis des zones d'une image modifiées.

1 Appliquez un effet de grain à l'image.

2 Dans le panneau Effets, choisissez le calque qui fera office de masque à l'aide de l'option Calque de masque des groupes d'options Part de l'original et Calque de masquage.

3 Choisissez un mode de masquage parmi l'une des options standard de mode de cache par approche.

4 Si la taille du calque de masquage est différente de celle du calque actuel, choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel Si taille de masque différente du groupe d'options Calque de masquage :

Centrer Centre le calque de masquage sur le calque actuel.

Adapter Redimensionne le calque de masquage selon le calque actif.

5 Si vous utilisez un cache de couleur et un masque de calque, choisissez l'une des procédures suivantes dans le menu Combiner correspondance et masque avec :

Superposition Rend le cache blanc à l'endroit où le masque ou la correspondance de couleur est blanc/blanche.

Produit Rend le cache blanc à l'endroit où les deux entrées sont blanches.

6 Sélectionnez l'option Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Pour modifier la zone de prévisualisation

Vous pouvez utiliser le groupe d'options Zone de prévisualisation pour repositionner ou redimensionner la zone de prévisualisation d'un effet de grain.

L'ajout ou la suppression de grain pouvant affecter la netteté des détails, vous voudrez peut-être prévisualiser une zone de détails infimes, un visage ou du texte, par exemple. Lors de la suppression de grain avec l'effet Suppression de grain, il est préférable de prévisualiser une zone où le grain est le plus visible ou gênant, comme une large étendue de couleur unie.

Vous obtiendrez les meilleurs résultats en appliquant de petits incréments pour chacune des options du panneau Effets et en affichant les résultats dans le panneau Composition après chaque réglage.

1 Une fois l'effet de grain appliqué, cliquez sur le bouton Centre du groupe d'options Zone de prévisualisation du panneau Effets.

Un réticule est placé au centre du panneau Composition.

2 Dans l'image, cliquez sur le centre souhaité de la zone de prévisualisation.

La zone de prévisualisation se redessine, centrée sur sa nouvelle position.

3 Pour modifier les dimensions de la zone de prévisualisation, changez les valeurs Largeur et Hauteur du panneau Effets en fonction de la taille voulue en pixels (des zones de prévisualisation plus importantes peuvent ralentir le rendu).

4 Sélectionnez l'option Afficher la bordure si vous voulez faire apparaître un contour de couleur autour de la zone de prévisualisation. Pour modifier la couleur du contour, utilisez l'un ou l'autre des outils situés en regard de l'option Couleur de bordure :

- Cliquez sur l'échantillon de couleur et sélectionnez une couleur dans la boîte de dialogue Sélecteur de couleurs.
- Cliquez sur le bouton Pipette, puis sur une couleur à l'écran.

5 Affichage des résultats :

- Pour afficher les détails infimes de la structure du bruit, réalisez un agrandissement de la zone de prévisualisation.
- Pour examiner indépendamment le bruit dans chaque couche, cliquez sur l'icône de couche de couleur correspondante dans le panneau Composition.
- Pour augmenter la vitesse d'interaction et la durée de prévisualisation RAM de l'effet, utilisez l'option Zone ciblée du panneau Composition pour réduire la zone en cours de traitement (voir la section « Utilisation de la zone ciblée » à la page 115).
- Pour conserver une image de l'image actuelle dans son état présent, cliquez sur le bouton Prendre un instantané dans le panneau Composition. Vous pouvez ensuite cliquer sur Afficher l'instantané en maintenant le bouton de la souris enfoncé pour afficher l'instantané le plus récent au lieu de la composition active et basculer entre les états actuel et précédent de la zone de prévisualisation. Cette technique est très utile pour l'évaluation de réglages subtils (voir la section « Utilisation d'instantanés » à la page 129).
- Pour comparer la zone de prévisualisation avec et sans l'effet de grain, cliquez sur la petite icône Effet (en forme de *f*) située en regard du nom de l'effet de grain dans le panneau Effets pour désactiver temporairement l'effet. Dans le panneau Composition, cliquez sur le bouton Prendre un instantané , puis de nouveau sur la petite icône Effet pour réactiver l'effet. Cliquez ensuite sur le bouton Afficher l'instantané et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour afficher l'instantané de l'image sans l'effet.

Utilisation des échantillons de bruit dans les effets de grain

L'échantillonnage de bruit constitue la première étape, et la plus importante, dans la suppression du bruit d'une image ou dans la mise en correspondance du bruit d'une image dans une autre image. Normalement, ce processus est entièrement automatique. Pour une précision optimale, vous pouvez passer en mode manuel et régler les échantillons à partir du groupe d'options Echantillonnage du panneau Effets.

Un échantillon de bruit doit être un bloc solide de couleur uniforme affichant clairement le motif de bruit présent dans l'image. L'opération consiste à extraire des échantillons de bruit pur, sans aucune caractéristique d'image pouvant être interprétée par l'algorithme comme grain. Par exemple, prélevez des échantillons d'un morceau de ciel, d'un mur ou d'une zone couleur de chair. Tous les échantillons doivent être sélectionnés parmi la gamme normale de film, DV ou vidéo. Evitez les zones de sous- et surexposition manquant d'informations, particulièrement celles où des valeurs de pixel ont été écrêtées vers du noir ou du blanc pur. Dans cette gamme d'exposition normale, il est préférable de sélectionner des échantillons de diverses couleurs et valeurs RVB, par exemple un échantillon de zone claire, un de zone foncée et un d'une zone de tons moyens.

Le nombre d'échantillons en mode automatique est élevé pour garantir à l'algorithme suffisamment de données de bruit positives, même si le repérage des bons échantillons dans une image donnée est une opération difficile. En outre, le mode automatique peut écraser le nombre d'échantillons défini si l'effet ne peut trouver suffisamment de bons échantillons. Vous pouvez varier la taille des échantillons en mode automatique ou manuel. Cependant, l'augmentation de la taille des échantillons ne garantit pas de meilleurs résultats, surtout si les échantillons obtenus incluent des variantes de valeurs RVB plus importantes. Il convient de réduire la taille d'un échantillon si une image donnée ne contient pas de zones de valeurs chromatiques constantes suffisamment larges. Inversement, l'augmentation de la taille des échantillons peut produire de meilleurs résultats si l'image contient de larges zones sans trait distinctif.

Pour repositionner manuellement des échantillons de bruit

Bien que la sélection automatique de grain ou d'échantillons produise généralement des résultats acceptables pour l'effet Correspondance du grain ou Suppression de grain, vous pouvez choisir de positionner et de redimensionner manuellement chaque échantillon ou d'en modifier le nombre. Par exemple, vous voudrez peut-être repositionner des échantillons si l'échantillonnage automatique a sélectionné une zone uniforme sous- ou surexposée, d'où un manque d'informations sur la structure du grain.

Des échantillons de bruit destinés aux effets Correspondance du grain ou Suppression de grain sont toujours extraits du calque source sans tenir compte des effets ou masques qui ont déjà été appliqués au calque, d'où un échantillonnage plus précis. Si vous souhaitez que les échantillons incluent les effets existants, vous devez précomposer ou effectuer un prérendu du calque source avec les effets, puis appliquer l'effet de grain au calque source obtenu.

Evitez les zones échantillonnées présentant les caractéristiques suivantes : contours trop nets, dégradés de couleur, tons clairs, textures telles que l'herbe ou les ondulations de l'eau, détails fins comme les cheveux ou les feuilles d'arbres, ainsi que zones sous- et surexposées manquant d'informations.

1 Dans le panneau Effets, choisissez l'option Echantillons de bruit dans le menu Mode d'affichage.

Les échantillons s'affichent sous la forme de petits carrés blancs (24 x 24 pixels) incrustés sur l'image source.

2 Choisissez l'option Manuelle dans le menu contextuel Sélection d'échantillon du groupe d'options Echantillonnage.

3 Pour supprimer les échantillons les moins intéressants de l'image, essayez de réduire la valeur Nombre d'échantillons.

4 Pour déplacer un échantillon de bruit, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur le paramètre de point  pour l'échantillon de bruit dans le groupe d'options Points d'échantillon de bruit. Un réticule s'affiche dans la composition, centré sur cet échantillon. Cliquez sur l'emplacement souhaité dans le panneau Composition pour placer l'échantillon.
- A l'aide de l'outil Sélection , faites glisser le point d'échantillon dans le panneau Composition vers l'emplacement souhaité.
- Entrez les coordonnées horizontales et verticales dans le panneau Effets.

Remarque : *le nombre de points d'échantillon activés correspond à la valeur actuelle du paramètre Nombre d'échantillons.*

5 Répétez cette opération pour chaque point d'échantillon à déplacer.

Pour modifier l'image source d'échantillon

Par défaut, les effets Suppression de grain et Correspondance du grain prélèvent des échantillons de bruit à partir de la première image de la séquence, mais vous pouvez choisir d'échantillonner le bruit à partir d'une autre image. Vous pouvez envisager de modifier l'image si l'éclairage ou l'exposition varie beaucoup entre des images de la séquence.

1 Sélectionnez l'image à échantillonner. Vérifiez que le paramètre Style d'affichage du projet est défini sur Images, avec une numérotation à partir de zéro. Le numéro de l'image actuelle s'affiche alors en bleu en haut à gauche du panneau Montage. Entrez le numéro de l'image en regard de l'option Image source du groupe d'options Echantillonnage.

2 Choisissez Echantillons de bruit dans le menu Mode d'affichage.

L'image sélectionnée s'affiche dans le panneau Composition, et ses échantillons automatiques apparaissent sur l'image.

Pour modifier la couleur de bordure de l'échantillon de bruit

Vous pouvez définir le mode d'affichage de l'effet Suppression de grain ou Correspondance du grain sur le paramètre Echantillons de bruit pour voir les zones échantillonnées par l'effet. Les zones échantillonnées adoptent automatiquement un contour blanc. Si vous préférez, vous pouvez changer la couleur de ces cadres d'échantillons de bruit.

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes à l'aide des outils situés en regard de l'option Couleur bordure d'échantillon du groupe d'options Echantillonnage :

- Cliquez sur l'échantillon de couleur, puis sélectionnez une couleur dans le sélecteur de couleurs.
- Cliquez sur la pipette, puis sur une couleur à l'écran dans la fenêtre de l'application.

Utilisation du grain ajouté ou mis en correspondance

L'effet Ajout de grain crée un nouveau grain ou un nouveau bruit dans une image en élaborant le grain à partir de rien ou en basant les propriétés du grain sur des paramètres prédéfinis. L'effet Correspondance du grain crée également un nouveau grain dans une image, mais en faisant correspondre le grain d'une image différente. Les deux effets partagent plusieurs options dans le panneau Effets. Ces options communes vous permettent de contrôler les propriétés relatives à la couleur, la gamme des tons, le mode de fusion et l'animation du nouveau grain.

Pour régler les tons du grain ajouté ou mis en correspondance

Le motif de grain précis présent dans chaque image du film n'est pas uniforme dans toute l'image, mais peut dépendre des valeurs de tons du contenu de chaque pixel. Par exemple, dans un grain de film chimique, la taille des cristaux d'halogénure d'argent varie en fonction du niveau d'exposition.

Les effets Ajout de grain et Correspondance du grain permettent de reproduire ces changements subtils des motifs de grain sur certaines zones d'une image ou d'une séquence, à l'aide des options Tons foncés, Tons moyens, Tons clairs et Milieu du groupe d'options Application. Ces options permettent de définir la quantité de grain ajouté à chaque zone de tons et à chaque couche de l'image. Par exemple, vous pouvez ajouter plus de grain aux zones surexposées de la couche bleue pour donner un aspect plus granuleux à une image du ciel.

Vous pouvez utiliser le groupe d'options Application de l'effet Ajout de grain ou Correspondance du grain pour procéder aux opérations suivantes :

- Pour définir la quantité de grain à ajouter à chaque zone de tons dans une image, définissez les valeurs Tons foncés, Tons moyens et Tons clairs.
- Pour définir le milieu de la gamme des tons de l'image en vue de l'application de grain, ajustez le curseur Milieu. Par défaut, ce curseur est centré sur 0,5, ce qui représente le milieu de la gamme des valeurs de pixels, 127 pour des images en mode 8 bits et 16 384 pour des images en mode 16 bits.
- Pour un contrôle plus précis, utilisez les options Balance des couches pour définir le grain dans les zones de tons foncés, moyens et clairs de manière individuelle pour chaque couche.

Pour animer du grain ajouté ou mis en correspondance

Par défaut, le grain ou le bruit produit par l'effet Ajout de grain ou Correspondance du grain se déplace à la même vitesse que le matériel source, pour une simulation précise d'un bruit réaliste. Il peut être utile de ralentir les processus du bruit pour produire un effet esthétique ou empêcher le bruit ajouté de bourdonner et d'attirer l'attention. Ces effets ont un ordre aléatoire interne qui modifie la position des pixels de bruit entre plusieurs images. Cependant, vous pouvez aussi modifier l'aspect du bruit entre des calques d'une même image tout en conservant les autres paramètres constants.

Vous pouvez utiliser le groupe d'options Animation de l'effet Ajout de grain ou Correspondance du grain pour procéder aux opérations suivantes :

- Pour déterminer la cadence du grain ajouté, comme multiple de la cadence d'images de destination, ajustez la valeur Vitesse d'animation du groupe d'options Animation dans le panneau Effets. Au paramètre par défaut 1, le bruit se déplace à la même cadence que les images. A zéro, le bruit est stationnaire dans le temps.
- Pour utiliser l'interpolation permettant de créer des transitions douces entre les images de bruit généré, sélectionnez l'option Animation lisse. Cette option importe uniquement lorsque le paramètre Vitesse d'animation est inférieur à 1.
- Pour modifier l'aspect du bruit entre des calques d'une même image, définissez la valeur Générateur aléatoire. Chaque valeur Générateur aléatoire représente l'une des 100 variantes d'aspect possibles. La modification de cette valeur ne rend pas les résultats plus ou moins aléatoires.

Pour fusionner et régler la couleur du grain ajouté ou mis en correspondance

Vous pouvez régler la couleur, la saturation et le comportement de fusion du grain produit par l'effet Ajout de grain ou Correspondance du grain.

Plusieurs facteurs peuvent affecter la couleur apparente du grain généré par ces effets, notamment :

- La valeur chromatique du pixel sous-jacent dans l'image source.
- La valeur Saturation du bruit.
- Les valeurs Couleur de teinte et Valeur de teinte, si vous avez modifié les valeurs par défaut.
- La valeur Mode de fusion du groupe d'options Application.
- La quantité de bruit appliquée, le cas échéant, individuellement à chaque couche à l'aide du groupe d'options Intensités des couches.

Définissez les options suivantes du groupe d'options Couleur dans le panneau Effets :

Monochromatique Apporte au bruit ajouté une teinte unique. Par défaut, les tons sont noirs et blancs, mais vous pouvez modifier la valeur Couleur de teinte pour obtenir un dégradé de couleurs. (Les options Saturation et Intensités des couches ne sont pas disponibles si le paramètre Monochromatique est sélectionné.)

Valeur de teinte Détermine la profondeur et l'intensité de la distorsion chromatique.

Couleur de teinte Détermine la couleur vers laquelle le bruit ajouté tend.

Saturation Détermine l'intensité et la vivacité de la couleur.

Le mode de fusion défini sous le groupe d'options Application détermine la manière dont la valeur chromatique du bruit généré est combinée à la valeur chromatique du calque source sous-jacent à chaque pixel :

Film Fait apparaître le grain généré comme imbriqué dans l'image. Ce mode affecte davantage les couleurs plus sombres que les couleurs plus claires, tout comme le grain d'un cliché photographique.

Produit Multiplie les valeurs chromatiques du bruit et de la source. Cependant, le résultat peut être légèrement plus clair ou plus foncé que l'original, le bruit pouvant avoir une valeur positive ou négative.

Addition Associe les valeurs chromatiques du pixel de la source avec le bruit. Cependant, le résultat n'est pas toujours plus clair que l'original, le bruit créé par les effets de grain pouvant prendre une valeur positive ou négative.

Superposition Multiplie les valeurs de luminosité inverses du bruit et de la source. L'effet équivaut à une surimpression sur un négatif. Le résultat est toujours plus clair que l'original.

Incrustation Associe le comportement des modes Film et Produit : les tons foncés et les tons clairs obtiennent moins de grain, tandis que les tons moyens reçoivent une application totale du grain.

Effet Ajout de grain

L'effet Ajout de grain produit un nouveau bruit à partir de rien, sans prélever des échantillons d'un bruit existant. Au lieu de cela, un nombre de paramètres standard et prédéfinis pour différents types de film peut être utilisé pour synthétiser différents types de bruit ou de grain. Vous pouvez modifier presque toutes les caractéristiques de ce bruit, déterminer sa couleur, l'appliquer à l'image de différentes manières, l'animer, voire même l'appliquer de manière sélective à une seule zone de votre image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

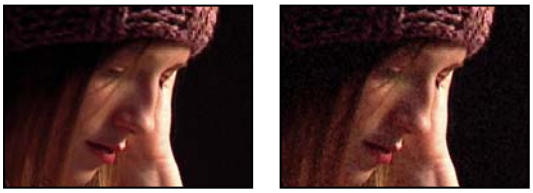


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

La distribution du bruit ajouté sur les couches de couleur n'agit pas sur la couleur d'ensemble de l'image obtenue. Avec un arrière-plan noir, le bruit tend à s'ajouter visuellement à l'image. Ainsi, une teinte rouge ou plus de bruit dans la couche rouge donne une teinte rougeâtre à l'image. Avec un arrière-plan clair, le bruit tend à se soustraire visuellement de l'image. Ainsi, une teinte rouge ou plus de bruit dans la couche rouge produit une couleur cyan. Le résultat dépend également de l'option Mode de fusion du groupe d'options Application.

Remarque : *le grain réel de votre image peut différer des paramètres prédéfinis du film, en raison de facteurs comme l'exposition et la résolution de numérisation.*

Vous pouvez utiliser les options de l'effet Ajout de grain pour procéder aux opérations suivantes :

- Pour reproduire le grain d'un film ou d'une photographie spécifique, sélectionnez le type de film dans le menu Prédéfinir de l'effet Ajout de grain du panneau Effets.
- Pour régler l'intensité et la taille du grain appliqué et introduire un flou, définissez les valeurs du groupe d'options Peaufinage de l'effet Ajout de grain du panneau Effets.
- Pour modifier la couleur du bruit ajouté, définissez les options Couleur.
- Pour définir la manière dont la valeur chromatique du bruit généré s'associe à la valeur chromatique du calque de destination sous-jacent à chaque pixel, choisissez un mode de fusion dans le groupe d'options Application.
- Pour définir la quantité de grain à ajouter à chaque zone de tons dans votre image ainsi qu'au milieu, définissez les valeurs Tons foncés, Tons moyens, Tons clairs et Milieu du groupe d'options Application.
- Pour animer le grain ajouté, réglez les propriétés dans le groupe d'options Animation.
- Pour appliquer l'effet à l'image entière, choisissez l'option Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Options Peaufinage des effets de grain

Les effets Correspondance du grain et Ajout de grain partagent un groupe d'options Peaufinage. Vous pouvez utiliser ces options pour modifier l'intensité et la taille du bruit et pour introduire un flou. Ces trois paramètres peuvent agir sur les trois couches ou individuellement sur chaque couche. Vous pouvez aussi modifier le format du grain appliqué.

Remarque : *les valeurs des options Peaufinage sont relatives au bruit échantillonné dans le calque source : une valeur de 1,0 maintient la propriété du bruit source inchangée, tandis que des valeurs plus élevées ou plus basses modifient le bruit appliqué.*

Réglez l'une des options suivantes dans le groupe d'options Peaufinage :

Intensité Définit la variation de luminosité et d'intensité de la couleur entre les pixels dans le bruit généré, déterminant ainsi la visibilité du bruit. Une valeur supérieure ne modifie ni la position ni la taille de chaque grain, mais le fait ressortir davantage ; des valeurs inférieures donnent un aspect atténué et plus subtil.

Intensités des couches Définit, séparément pour chaque couche, le contraste entre les pixels dans le bruit généré. Libre à vous, par exemple, d'ajouter davantage de grain à une couche bleue pour imiter le film.

Taille Règle la taille du grain généré en pixels.

Taille de couche Règle, indépendamment pour chaque couche, la taille du grain généré en pixels.

Lissage Définit la quantité de lissage du grain.

Format Détermine le rapport de la largeur du grain généré sur une hauteur constante de 1. Ce réglage est très utile pour simuler l'effet d'objectifs anamorphoseurs ou pour créer des effets esthétiques. Les valeurs supérieures à 1 étirent le grain horizontalement et les valeurs inférieures l'écrasent horizontalement.

Voir aussi

« Utilisation du grain ajouté ou mis en correspondance » à la page 438

Effet Poussière & rayures

L'effet Poussière & rayures réduit le bruit et les défauts en modifiant les pixels dissemblables dans un rayon spécifique, pour ressembler davantage aux pixels adjacents. Pour parvenir à un équilibre entre la netteté d'une image et le maquillage des défauts, essayez diverses combinaisons de paramétrage du rayon et du seuil.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine avec des rayures (en haut à gauche), agrandissement des rayures (en bas à gauche) et suppression des rayures avec diminution de la clarté (en bas à droite)

Rayon Périmètre à l'intérieur duquel l'effet recherche des différences entre les pixels. Plus la valeur est élevée, plus l'image sera floue. Par conséquent, utilisez la plus petite valeur qui permette d'éliminer les défauts.

Seuil Degré de différence des pixels par rapport aux pixels adjacents, sans être modifiés par l'effet. Par conséquent, utilisez la valeur la plus élevée qui permette d'éliminer les défauts.

Effet Bruit fractal

L'effet Bruit fractal utilise le bruit Perlin pour créer du bruit en niveaux de gris que vous pouvez utiliser pour les arrière-plans d'aspect organique, les dispersions et les textures, ou pour représenter des nuages, de la lave ou de la vapeur.

Les options Evolution créent des variantes subtiles dans la forme du bruit fractal. L'animation altère légèrement le bruit avec le temps, imitant ainsi le mouvement des nuages ou d'une nappe d'eau déversante.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.

Commandes

Type fractal Le bruit est créé par la génération d'une grille de nombres aléatoires pour chaque calque de bruit (où le nombre de calques de bruit est défini par le paramètre Complexité). Le paramètre Type fractal détermine les caractéristiques de cette grille.

Type de bruit Type d'interpolation à utiliser entre les valeurs aléatoires dans la grille du calque de bruit.

Inversion Inverse le bruit. Les zones noires deviennent blanches, et les zones blanches deviennent noires.

Contraste La valeur par défaut est 100. Une valeur élevée crée des zones de noir et blanc plus étendues et plus nettes, révélant généralement moins de détails. Une valeur réduite crée plus de zones de gris, atténuant ou supprimant le bruit.

Débordement Remappe les valeurs de couleurs en dehors de la plage (de 0 à 255), à l'aide de l'une des options suivantes :

• **Ecrêter** Remappe les valeurs de façon à ce que toute valeur supérieure à 255 s'affiche comme un blanc pur et que toute valeur inférieure à 0 s'affiche comme un noir pur. Le contraste définit la proportion d'image hors de cet intervalle : les contrastes élevés produisent une image principalement noire et/ou blanche, avec moins de gris. Par conséquent, le détail affiché est moins subtil lorsque la valeur de contraste est élevée. Lorsque le calque est utilisé comme cache par luminance, ses zones de transparence sont plus précises et plus nettes.

• **Verrou doux** Remappe les valeurs selon une courbe infinie pour que toutes les valeurs restent dans l'intervalle. Ainsi, le contraste est réduit : le bruit est principalement gris, avec très peu de zones en noir ou blanc pur. Lorsque le calque est utilisé comme cache par luminance, certaines de ses zones de transparence sont très subtiles.

• **Boucle arrière** Réalise un remappage triangulaire de manière à ramener les valeurs supérieures à 255 ou inférieures à 0 dans la plage. Davantage de détails subtils s'affichent avec une valeur de contraste supérieure à 100. Utilisé comme cache par luminance, le calque révèle des zones de transparence texturées plus détaillées.

• **Résultats HDR autorisés** Aucun remappage n'est effectué. Les valeurs non comprises entre 0 et 1,0 sont préservées.

Géométrie Paramètres de rotation, d'échelle et de position des calques de bruit. Si vous sélectionnez l'option Décalage de la perspective, les calques apparaissent comme s'ils étaient à des profondeurs différentes.

Complexité Nombre des calques de bruit combinés (selon les Sous-attributs) pour créer le bruit fractal. Si vous augmentez ce nombre, la profondeur apparente et la quantité de détails dans le bruit augmentent.

Remarque : *lorsque vous augmentez la complexité, le temps de rendu est plus long. Si possible, essayez de réduire la taille plutôt que d'augmenter la complexité. Vous obtiendrez des résultats similaires avec un temps de rendu plus court. Pour augmenter la complexité apparente sans ralentir le rendu, utilisez un paramètre Contraste ou Luminosité négatif ou très élevé et choisissez le mode Boucle arrière dans le menu Débordement.*

Sous-attributs Le bruit fractal est généré par la combinaison de calques de bruit. Les Sous-attributs contrôlent le mode de combinaison de ceux-ci et le décalage entre les propriétés des calques de bruit. La réduction de la taille des calques successifs augmente la quantité de détails.

• **Sous-influence** Degré d'influence de chaque calque successif sur le bruit combiné. A un niveau de 100 %, toutes les itérations ont la même portée. A 50 %, la portée de chaque nouvelle itération diminue de moitié par rapport à l'itération précédente. Une valeur de 0 % fait apparaître l'effet exactement comme si le paramètre Complexité était défini sur 1.

• **Sous-échelle, Rotation et Décalage** Le pourcentage de l'échelle, l'angle et la position d'un calque de bruit par rapport au calque de bruit précédent.

• **Sous-échelle centre** Calcule chaque calque de bruit à partir du même point que le précédent calque. Ce paramètre peut produire un effet de superposition des calques de bruit dupliqués.

Evolution Utilise un système de révolutions progressives qui continuent d'agir sur l'image à chaque nouvelle occurrence, à la différence des révolutions standard dont le réglage sur le cadran produit le même résultat à chaque cycle de 360°. Avec l'option Evolution, l'image n'a pas la même apparence à 0°, après 1 révolution ni après 2 révolutions. Pour rétablir le réglage Evolution d'origine (par exemple, pour créer une boucle continue), utilisez l'option Evolution du cycle.

Vous pouvez spécifier le degré d'évolution du bruit sur un laps de temps donné en activant l'option Evolution. Plus le nombre de révolutions est élevé sur une durée donnée, plus l'évolution du bruit est rapide. Des variations importantes de la valeur d'évolution sur une courte période peuvent produire un effet de clignotement.

Pour créer une boucle continue, utilisez l'option Evolution du cycle, puis définissez des images clés à révolutions complètes sur zéro degré (des révolutions partielles peuvent briser la boucle).

Options d'évolution Options d'évolution.

• **Evolution du cycle** Crée un cycle d'évolution lu en boucle pendant une durée déterminée. Cette option force l'état de l'évolution à retourner à son point de départ, créant ainsi un cycle progressif, un cycle non répétitif ou un segment de boucle.

Pour vous assurer qu'un cycle effectue des révolutions complètes, choisissez une valeur de cycle égale à ou divisible par le nombre de révolutions définies pour l'option Evolution.

• **Cycle (en révolutions)** Définit le nombre de révolutions que le bruit parcourt avant de se répéter. La vitesse de ces cycles d'évolution est déterminée par l'intervalle autorisé entre des images clés d'évolution. Cette option s'applique uniquement à l'évolution du bruit. Elle ne concerne ni l'option Géométrie ni tout autre paramètre ou option. Par exemple, deux états identiques du bruit auront différents aspects s'ils sont affichés avec des valeurs de taille ou de décalage différentes.

Remarque : *l'option Cycle est disponible uniquement si l'option Evolution du cycle est sélectionnée.*

• **Générateur aléatoire** Définit une valeur aléatoire unique à partir de laquelle le bruit sera généré. L'animation du générateur aléatoire permet de passer en un clin d'œil d'un ensemble de bruits à un autre (dans le même type fractal). Pour une transition progressive, utilisez l'option Evolution.

Vous pouvez facilement créer de nouvelles animations de bruit fractal en réutilisant des cycles créés précédemment et en modifiant seulement la valeur Générateur aléatoire. En spécifiant une nouvelle valeur de générateur aléatoire, vous modifiez le motif bruit sans perturber l'animation de l'évolution.

Au lieu d'animer l'évolution sur l'ensemble de la composition, réduisez le temps de rendu en effectuant un prérendu et en exécutant un cycle d'évolution court pour une durée de votre choix.

Opacité Définit l'opacité du bruit.

Mode de transfert Définit une opération entre le bruit fractal et l'image d'origine. Ces modes de transfert sont identiques à ceux de la colonne Modes dans le panneau Montage, avec les trois exceptions suivantes :

• **Aucun** Crée un bruit fractal uniquement, qui n'est pas combiné avec le calque d'origine.

• **Teinte** Produit un bruit fractal avec des valeurs de teinte et non en niveaux de gris. La saturation et la luminosité du calque d'origine sont conservées. Si le calque d'origine est composé de niveaux de gris, rien ne se produit.

• **Saturation** Produit un bruit fractal avec des valeurs de saturation et non en niveaux de gris. La teinte et la luminosité du calque d'origine sont conservées. Si le calque d'origine est composé de niveaux de gris, rien ne se produit.

Pour créer une boucle simple à l'aide de l'effet Bruit fractal

1 Sélectionnez un calque dans le panneau Montage, puis choisissez Effet > Bruit et grain > Bruit fractal.

2 Définissez deux images clés pour l'option Evolution.

3 Réglez la durée entre les images clés et le nombre de révolutions jusqu'à ce que vous soyez satisfait de l'animation du bruit.

4 Sélectionnez Evolution du cycle.

5 Définissez une valeur de cycle.

L'évolution réalise le nombre de révolutions défini pour le cycle dans la période déterminée par la distance entre les images clés de l'évolution. Déterminez la valeur du cycle en fonction de la portion de cycle dont vous devez effectuer le rendu avant qu'elle ne se répète. Ce paramètre est défini par la durée du projet et par l'utilisation du motif cellule créé. Choisissez la durée la plus courte possible pour votre projet afin d'accélérer le rendu.

6 Au départ, la dernière image d'un cycle est identique à la première. Pour créer une boucle continue, ignorez la dernière image en définissant le point de sortie du calque sur l'avant-dernière image du cycle.

7 Déplacez le repère d'instant courant sur le point où le cycle se termine. Par exemple, si le cycle est réglé sur 2, recherchez l'image dont la valeur d'évolution est de 2.

Remarque : *si vous définissez des images clés pour d'autres options de bruit fractal, réinitialisez-les là où le cycle commence à se répéter sur le montage, sinon les options ne produiront pas de boucle.*

8 Reculez le repère d'instant d'une image.

9 Placez le point de sortie du calque sur cette image.

10 Effectuez un prérendu du calque, puis importez-le dans votre projet.

11 Sélectionnez le fichier dans le panneau Projet, puis choisissez Fichier > Interpréter métrage. Indiquez ensuite le nombre de boucles requises pour la durée du calque dans le projet.

Effet Correspondance du grain

L'effet Correspondance du grain fait correspondre le bruit entre deux images. Cela est particulièrement utile pour les tâches d'incrustation et le travail sur fond bleu/vert. Cet effet ajoute uniquement du bruit. Il ne peut le supprimer. Par conséquent, si la destination est déjà plus bruyante que la source, une correspondance exacte est impossible. Le cas échéant, il convient tout d'abord d'utiliser l'effet Suppression de grain pour nettoyer la destination, puis d'appliquer l'effet Correspondance du grain au résultat obtenu pour réaliser une correspondance parfaite.

L'effet Correspondance du grain utilise un échantillonnage de bruit comme point de départ. En fait, des images entières avec un bruit nouveau sont synthétisées pour correspondre aux échantillons de bruit. Vous pouvez modifier le bruit de différentes manières avant que l'effet ne soit appliqué à la nouvelle image, notamment dupliquer le bruit d'une image, puis l'amplifier et le rougir avant de l'appliquer sur une autre image.

L'effet Correspondance du grain partage certaines options avec l'effet Ajout de grain (voir la section « Effet Ajout de grain » à la page 440).

Remarque : *l'effet Correspondance du grain prélève le bruit de l'image dans le calque source qui correspond à la première image de la destination. Si le calque source n'est pas présent sur cette image ou si les échantillons de bruit contiennent des zones transparentes, aucun bruit n'est échantillonné ou appliqué.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Images d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Voir aussi

« Utilisation du grain ajouté ou mis en correspondance » à la page 438

Pour faire correspondre le bruit ou le grain entre les images

1 Vérifiez que les calques source et de destination appartiennent à la même composition.

2 Sélectionnez le calque de destination auquel ajouter du grain.

3 Choisissez Effet > Bruit et grain > Correspondance du grain.

4 Dans le panneau Effets, choisissez un calque dans le menu Calque de source de bruit pour définir le calque source à partir duquel échantillonner le grain. (L'option Calque de source de bruit répertorie uniquement les calques présents dans le panneau Montage.)

Le grain est automatiquement échantillonné et appliqué à la zone de prévisualisation du calque de destination. Si vous recherchez une correspondance automatique, vous pouvez ignorer les étapes suivantes.

5 Si le calque de destination présente déjà un bruit important avant la sélection d'un calque de source de bruit et que cela a pour effet de produire une incohérence de grain, ajustez le curseur Compensation du bruit existant pour éviter l'accumulation de grain.

6 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour régler l'intensité et la taille du grain appliqué et introduire un flou, définissez les options Peaufinage.
- Pour modifier la couleur du bruit ajouté, définissez les options Couleur.

- Pour définir la manière dont la valeur chromatique du bruit généré s'associe à la valeur chromatique du calque de destination sous-jacent à chaque pixel, choisissez un mode de fusion dans le groupe d'options Application.
- Pour définir la quantité de grain à ajouter à chaque zone de tons dans votre image ainsi qu'au milieu, définissez les valeurs Tons foncés, Tons moyens, Tons clairs et Milieu du groupe d'options Application.

7 Pour modifier l'affichage de l'effet, choisissez l'une des options suivantes dans le menu Mode d'affichage du panneau Effets :

Echantillons de bruit Affiche les zones échantillonnées pour en extraire le modèle de bruit actuel. Lorsque vous sélectionnez le calque source, celui-ci s'affiche dans le panneau Composition avec ses échantillons de bruit.

Echantillons de compensation Affiche les échantillons de bruit automatiquement extraits de l'image de destination.

Prévisualisation Affiche les paramètres actuels de l'effet appliqué dans une zone de 200 x 200 pixels.

Masque de fusion Affiche le cache ou masque de couleur actuel, ou une combinaison des deux, résultant des paramètres actuels du groupe d'options Part de l'original.

Résultat final Effectue le rendu de l'ensemble de l'image active, en utilisant les paramètres actuels de l'effet.

8 Animez le grain ajouté, si nécessaire.

9 Sélectionnez l'option Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Pour compenser le bruit existant lors de la correspondance du bruit

Si vous essayez de faire correspondre le grain entre des images avec l'effet Correspondance du grain et que le grain de votre calque de destination est déjà visible, une incohérence ou une accumulation de grain peut survenir. Pour prévenir ces problèmes, l'option Compensation du bruit existant extrait un modèle de bruit à la fois de la source et de la destination, puis modifie le bruit en tenant compte de celui déjà présent dans la destination, avant de l'appliquer à la destination.

Pour utiliser cette option automatiquement, réglez simplement le curseur Compensation du bruit existant sur 100 %. Vous pouvez alors afficher les échantillons de bruit dans le calque de destination en choisissant l'option Echantillons de compensation dans le menu Mode d'affichage. Vous pouvez également repositionner les échantillons dans l'image de destination en activant le mode d'échantillonnage manuel, et rendant ainsi les points d'échantillons de compensation disponibles pour un repositionnement manuel.

1 Appliquez l'effet Correspondance du grain au calque de destination.

2 Dans le panneau Effets, définissez à votre convenance la valeur Compensation du bruit existant sous l'effet Correspondance du grain. Le bruit du calque source et celui du calque de destination sont échantillonnés, puis leur différence calculée de sorte que seul le bruit nécessaire pour faire correspondre le calque de destination au calque source soit appliqué à la destination.

3 Pour modifier les échantillons de bruit, choisissez Echantillons de bruit dans le menu Mode d'affichage, définissez l'option Echantillonnage > Sélection d'échantillon sur Manuelle, puis développez le groupe d'options Points d'échantillon de bruit. La valeur actuelle du paramètre Nombre d'échantillons détermine le nombre de points disponibles.

4 Pour repositionner chaque point d'échantillon, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Faites glisser chaque point d'échantillon du panneau Composition vers un nouvel emplacement.
- Entrez de nouvelles coordonnées x et y adjacentes au point d'échantillon sous Points d'échantillon de bruit dans le panneau Effets.
- Cliquez sur le paramètre du point d'échantillon de bruit  dans le panneau Effets, puis cliquez à l'endroit vers lequel déplacer le point dans le panneau Composition.

5 Sélectionnez le paramètre Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Effet Médiane

Cet effet remplace chaque pixel par un pixel dont la valeur de couleur médiane est celle des pixels adjacents dans un rayon donné. Il est très utile pour réduire certains types de bruit lorsque les valeurs de rayon définies sont faibles. Lorsque les valeurs de rayon sont élevées, cet effet donne à l'image un aspect de peinture.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Bruit

Cet effet change les valeurs de pixel dans une image de manière aléatoire.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

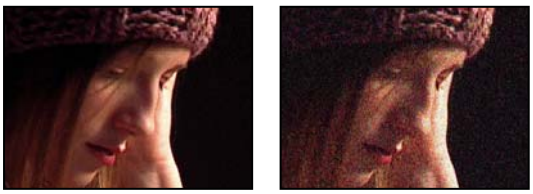


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Quantité Quantité de bruit à ajouter.

Type Modifie de manière aléatoire et individuelle les valeurs de rouge, de vert et de bleu des pixels de l'image lorsque le paramètre Par couleur est sélectionné. Dans le cas contraire, la même valeur est ajoutée à toutes les couches de chaque pixel.

Ecrêtage Ecrête les valeurs de couche de couleur. Si vous désélectionnez cette option, plus de bruit apparaît. Cette option ne fonctionne pas pour les projets 32 bpc.

Effet Bruit alpha

L'effet Bruit alpha ajoute du bruit à la couche alpha.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Bruit Type de bruit. Le paramètre Uniforme Aléatoire crée la même quantité de bruit noir et de bruit blanc. Le paramètre Dispersé Aléatoire crée un bruit très contrasté. Le paramètre Animation Uniforme crée un bruit animé, tandis que le paramètre Dispersé Animé crée un bruit animé très contrasté.

Quantité Magnitude du bruit.

Alpha originale Mode d'application du bruit à la couche alpha :

- **Ajouter** Produit la même quantité de bruit dans les zones transparentes et opaques de l'élément.
- **Verrouiller** Produit un bruit dans les zones opaques uniquement.
- **Echelle** Augmente la quantité de bruit proportionnellement au niveau d'opacité et ne produit aucun bruit dans les zones transparentes à 100 %.
- **Contours** Produit un bruit uniquement dans les zones partiellement transparentes, comme le contour de la couche alpha.

Dépassement Définit la méthode utilisée pour remapper les valeurs en dehors de la plage de l'échelle de gris (de 0 à 255).

- **Ecrêter** Les valeurs supérieures à 255 sont associées à la valeur 255. Les valeurs inférieures à 0 sont associées à la valeur 0.
- **Boucle arrière** Les valeurs supérieures à 255 ou inférieures à 0 sont ramenées dans la plage de 0 à 255. Par exemple, une valeur de 258 (255+3) est ramenée à 252 (255-3) et une valeur de -3 est ramenée à 3.
- **Rebouclage** Les valeurs supérieures à 255 ou inférieures à 0 sont ramenées dans l'intervalle de 0 à 255. Par exemple, une valeur de 258 est rebouclée à 2, une valeur de 256 est rebouclée à 0, et une valeur de -3 est rebouclée à 253.

Générateur aléatoire Valeur d'entrée du générateur de nombres aléatoires pour le bruit. Cette option est active uniquement lorsque le paramètre Uniforme Aléatoire ou Dispersé Aléatoire est sélectionné.

Pour produire un bruit clignotant, animez cette option. Pour créer un bruit légèrement animé, animez la valeur Phase de bruit.

Phase de bruit Définit la position du bruit. Cette option est active uniquement lorsque le paramètre Animation Uniforme ou Dispersé Animé est sélectionné.

Options de bruit (animation) Méthode d'animation du bruit.

- **Bruit cyclique** Produit un cycle de bruit qui se déroule une fois dans le laps de temps défini.
- **Cycle** Indique le nombre de révolutions de la phase de bruit que le bruit parcourt avant de se répéter (disponible uniquement lorsque le paramètre Bruit cyclique est sélectionné).

Modifiez la synchronisation des images clés de la phase de bruit pour régler la vitesse des cycles de cette phase.

Pour gagner du temps lors de l'animation de la valeur Phase de bruit, utilisez le paramètre Bruit cyclique afin de créer un bruit en boucle. Effectuez ensuite le rendu du calque, puis importez-le à nouveau en tant que nouvel élément de métrage source.

Effets Bruit TLS et Bruit TLS Auto

Les effets Bruit TLS et Bruit TLS Auto ajoutent du bruit aux composants teinte, luminosité et saturation d'une image. Le bruit généré par l'effet Bruit TLS Auto est automatiquement un bruit animé dont vous pouvez choisir la vitesse d'animation. Pour animer l'effet Bruit TLS, vous devez utiliser des images clés ou des expressions. Leurs options sont identiques, à l'exception des commandes Phase de bruit ou Vitesse d'animation du bruit, qui contrôlent l'animation du bruit.

Ces effets fonctionnent avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Bruit Type de bruit. Le paramètre Uniforme crée un bruit uniforme. Le paramètre Dispersé crée un bruit très contrasté. Le paramètre Grain produit un bruit imitant le grain de film.

Teinte Quantité de bruit ajoutée aux valeurs de teinte.

Luminosité Quantité de bruit ajoutée aux valeurs de luminosité.

Saturation Quantité de bruit ajoutée aux valeurs de saturation.

Taille du grain Cette option est active uniquement pour le type de bruit Grain.

Phase de bruit (Bruit TLS uniquement) Valeur d'entrée du générateur de nombres aléatoires pour le bruit. Lorsque vous définissez les images clés pour la phase de bruit, l'effet s'applique aux différentes phases pour créer un bruit animé. Des écarts importants entre les images clés augmentent la vitesse d'animation du bruit.

Vitesse d'animation du bruit (Bruit TLS Auto uniquement) Vitesse d'animation du bruit. Pour augmenter ou réduire la vitesse d'animation du bruit, activez cette option.

Effet Suppression de grain

Pour supprimer du grain ou du bruit visuel, utilisez l'effet Suppression de grain. Cet effet fait appel à des techniques sophistiquées de traitement des signaux et d'estimation statistique pour essayer de rétablir l'aspect de l'image sans grain, ni bruit. Si de nombreuses techniques, comme l'application d'un effet doux Flou gaussien ou Médiane, réduisent la visibilité

du bruit d'une image, le coût de ce compromis est une perte inévitable de la netteté et des tons clairs. Par opposition, l'effet Suppression de grain différencie les détails infimes de l'image de ceux du grain et du bruit, conservant les premiers autant que possible.

L'effet Suppression de grain fournit plusieurs options pour équilibrer précisément la réduction du bruit et le degré de netteté de l'image. En outre, cet effet peut analyser les différences entre les images afin d'améliorer la réduction du bruit et la netteté. Ce processus opérant dans le temps est appelé *filtrage temporel.*

Remarque : *une bonne suppression du grain dépend de la qualité de l'échantillonnage de bruit choisi. Les résultats de l'échantillonnage automatique varient selon le contenu de l'image et le type de bruit. Vous pouvez également modifier le nombre, la taille et la position des échantillons pour obtenir des résultats optimaux pour une image donnée.*

Les options Filtrage temporel de l'effet Suppression de grain utilise un algorithme statistique pour fusionner l'image actuelle avec les images précédentes ou suivantes. Ces options sont particulièrement efficaces pour supprimer les artefacts de compression des métrages DV ou vidéo. Le principe du filtrage temporel reposant sur les différences entre les images, il se prête uniquement aux séquences.

Pour évaluer correctement les résultats de ce filtre, la séquence doit être visionnée en temps réel, soit par prévisualisation RAM, soit par le rendu d'un fichier.

Pour accélérer la prévisualisation de l'effet Suppression de grain, réglez l'option Suppression de grain dans le panneau Effets de manière appropriée. Le processus optimal est précisément de trouver en premier lieu des paramètres de suppression de grain efficaces, puis d'ajuster les trois dernières options.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

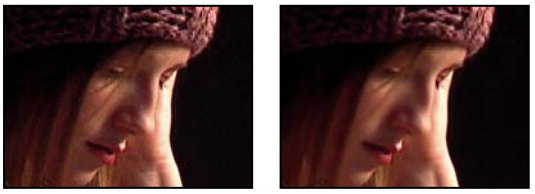


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Pour supprimer le bruit ou le grain d'une image

1 Sélectionnez le calque à modifier.

2 Choisissez Effet > Bruit et grain > Suppression de grain.

3 Le groupe d'options Paramètres réduction de bruit permet de réaliser les réglages suivants :

- Pour régler la quantité globale de bruit dans l'image, définissez la valeur Réduction de bruit.
- Pour régler individuellement la quantité de bruit dans chaque couche, définissez les valeurs Réduction du bruit rouge, vert et bleu de l'option Réduction du bruit de couche.

La couche bleue présente souvent le grain le plus prononcé dans une image provenant d'un film chimique. Essayez de réduire uniquement le bruit de la couche bleue pour conserver tous les détails de l'image dans les deux autres couches.

4 Définissez la valeur Passes pour contrôler le rayon de bruit maximal détectable.

- Si votre grain est large et arrondi, essayez d'augmenter la valeur Passes. Un nombre important de passes réduit les bruits de grande taille.
- Si, en raison de la taille du fichier, le temps de rendu est plus long que prévu, essayez de diminuer le nombre de passes pour réduire l'utilisation de la mémoire et le temps de rendu.

Remarque : *une fois le nombre de passes maximal appliqué, toute passe supplémentaire n'a plus aucun effet.*

5 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel Mode :

Multicouche Enlève le grain de toutes les couches d'une image couleur, ce qui produit généralement des résultats optimaux sur les images couleur. Ce mode exploite des corrélations entre les couches pour améliorer la précision du processus de débruitage.

Couche simple Enlève le grain de chaque couche indépendamment. Utilisez ce mode avec une image monochromatique ou si le mode Multicouche fait apparaître des éléments de couleur disgracieux.

6 Définissez l'une des options du groupe d'options Affiner pour améliorer l'équilibre entre la réduction du bruit et la netteté conservée :

Suppression de la chrominance Supprime certaines chrominances provenant du bruit, afin de nettoyer l'image. Si le bruit est très coloré, l'augmentation de la valeur de cette option contribue à le supprimer. La définition d'une quantité trop élevée peut enlever de la chrominance à l'image elle-même. (L'option Suppression de la chrominance n'a aucun effet sur des images en niveaux de gris et est indisponible si l'option Mode du groupe d'options Paramètres réduction de bruit est définie sur Couche simple.)

Texture Contrôle la quantité de bruit de bas niveau transitant par la sortie. Cette option est particulièrement utile pour réduire des artefacts disgracieux ou pour conserver des zones à la texture raffinée telles que le grain du bois, la brique, etc. Des valeurs plus faibles produisent une texture plus lisse, d'aspect artificiel. Des valeurs plus élevées peuvent conserver la sortie intacte.

Inclinaison de taille de bruit Détermine comment le processus de réduction de bruit répond aux variations de taille de bruit au sein de la même image. La valeur zéro (par défaut) traite toutes les tailles de manière égale. Des valeurs négatives conservent les bruits résiduels plus imposants et efface plus agressivement le grain de plus petite taille (permettant ainsi de conserver des bruits résiduels importants une fois le grain supprimé). Des valeurs positives conservent les bruits plus réduits et suppriment plus agressivement les bruits plus imposants.

Nettoyer les zones unies Détermine dans quelle mesure des pixels adjacents dont les variations de valeurs sont faibles sont supprimés par le processus de réduction de bruit. Ce paramètre est notamment adapté aux zones étendues de couleur unie qu'il convient de conserver aussi propres que possible. Des paramètres trop élevés peuvent effacer des zones presque unies de l'image, donnant ainsi un aspect artificiel au résultat.

7 Définissez l'option Accentuation pour rétablir les détails de contour subtils ayant pu être perdus lors de la suppression du grain.

8 Si vous appliquez l'effet à une séquence d'images, utilisez l'option Filtrage temporel pour réaliser une réduction de bruit entre les images.

9 Pour modifier l'affichage de l'effet, choisissez l'une des options suivantes dans le menu contextuel Mode d'affichage :

Echantillons de bruit Affiche les zones échantillonnées pour en extraire le modèle de bruit actuel.

Prévisualisation Affiche les paramètres actuels de l'effet appliqué dans une zone de 200 x 200 pixels.

Masque de fusion Affiche le cache ou masque de couleur actuel, ou une combinaison des deux, résultant des paramètres actuels du groupe d'options Part de l'original.

10 Sélectionnez le paramètre Résultat final dans le menu Mode d'affichage.

Pour ajouter un filtrage temporel à une séquence

1 Appliquez l'effet Suppression de grain à votre image.

2 Placez la zone de prévisualisation de l'effet Suppression de grain sur la zone de l'image présentant les modifications les plus subtiles d'une image à une autre ou comprenant les détails graphiques les plus mobiles.

3 Sélectionnez l'option Activer sous l'option Filtrage temporel.

4 Définissez la valeur Gain sur 100 %.

5 Créez une prévisualisation RAM de la séquence ou effectuez-en le rendu.

6 Si vous apercevez des rayures ou des flous indésirables autour des objets mobiles, réduisez la valeur Sensibilité au mouvement, puis prévisualisez ou effectuez de nouveau le rendu.

7 Essayez les techniques suivantes pour améliorer les résultats :

- Pour réduire rapidement le bruit d'une séquence aux multiples bourdonnements, définissez la valeur Réduction de bruit sur zéro et la valeur Gain du filtrage temporel sur 100 %, puis effectuez le rendu de la séquence.
- Pour accélérer les prévisualisations, appliquez un filtrage temporel à votre séquence une fois tous les paramètres ajustés pour une seule image.

- Pour conserver les effets d'un calque tout en appliquant un filtrage temporel, précomposez le calque sélectionné (choisissez Calque > Précomposition), puis appliquez l'effet Suppression de grain à ce calque.

Pour rendre une image plus nette avec les options Accentuation

Le groupe d'options Accentuation de l'effet Suppression de grain permette d'accentuer le contraste des contours et des détails infimes de manière à rétablir partiellement la netteté perdue lors de la réduction de grain.

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Augmentez la valeur Gain de l'option Accentuation pour obtenir une netteté convenable sans produire d'artefacts indésirables ni restituer trop de grain.
- Augmentez la valeur Seuil pour supprimer tout artefact indésirable provenant de l'amélioration de la netteté.
- Réglez la valeur Rayon pour modifier la zone sur laquelle le paramètre Accentuation recherche les détails.
- Réglez la valeur Réduction de bruit jusqu'à ce que l'image commence à perdre de sa netteté, puis diminuez légèrement la valeur et appliquez les options Accentuation pour rendre l'image plus nette.

Effets de peinture

Effet Peinture

Appliquez l'effet Peinture à l'aide des outils de peinture.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32bpc.

Voir aussi

« Utilisation des outils de peinture et des tracés » à la page 294

Effet Peinture de vecteurs

Pour la plupart des tâches de dessin et de peinture, utilisez les outils de forme et de peinture plutôt que l'effet Peinture de vecteurs.

Pour plus de détails, voir les sections « Utilisation des outils de peinture et des tracés » à la page 294 et « Présentation des calques de forme » à la page 303.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc et 16 bpc.

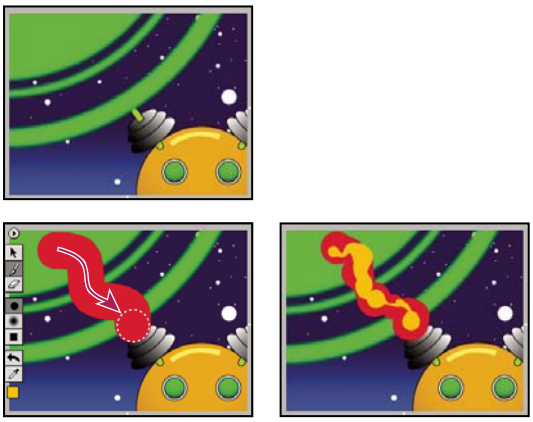


Image d'origine (en haut à gauche), tracé avec spline de sélection (en bas à gauche) et deuxième tracé créé avec la fonction de tremblement (en bas à droite)

Les traits de peinture vectorielle se composent d'une multitude de points minuscules formant le tracé. Vous ne pouvez ni les isoler ni les ajuster individuellement. En revanche, vous pouvez leur appliquer les fonctions de peinture de vecteurs comme le lissage et le tremblement. Le tremblement d'un tracé s'obtient en manipulant et en déplaçant ces points le long du tracé.

Les tracés de peinture vectoriels étant non destructeurs, la peinture et le gommage n'agissent que sur les éléments apparents d'un calque, et non sur le fichier source d'une image posée sur le calque. Tous les tracés sont enregistrés et stockés au fur et à mesure de leur création. Vous pouvez ainsi les faire apparaître dans diverses séquences (animation immédiate ou progressive).

Pour les tracés animés, le temps exact (temps réel) qu'il vous a fallu pour les dessiner peut être reproduit et subir un rendu. Vous pouvez régler la vitesse de lecture pour qu'elle corresponde à la durée désirée ou créer de nouveaux tracés en fondant les tracés existants, à la fois dans l'espace et dans le temps.

L'effet Peinture de vecteurs prend en charge les fonctions de stylet et de gommage des tablettes Wacom et Creation Station.

Remarque : *le menu d'options Peinture de vecteurs regroupe des commandes et des paramètres exclusifs, disponibles de cette manière uniquement. Pour ouvrir ce menu, sélectionnez un outil de peinture Peinture de vecteurs et cliquez sur le bouton d'options de la barre d'outils Peinture de vecteurs.*

Lorsque vous utilisez l'effet Peinture de vecteurs sur un calque, vous pouvez recommencer à tout moment en effaçant tous les tracés ou l'effet Peinture de vecteurs lui-même. Pour supprimer l'effet, sélectionnez Peinture de vecteurs dans le panneau Effets et appuyez sur la touche Suppr ou Retour arrière.

Pour peindre avec l'effet Peinture de vecteurs

1 Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Sélection .

2 Dans le panneau Composition ou dans le panneau Montage, sélectionnez le calque de dessin.

3 Choisissez Effet > Peinture > Peinture de vecteurs. L'effet Peinture de vecteurs est visible et sélectionné dans le panneau Effets, tandis que la barre d'outils Peinture de vecteurs s'affiche à gauche du panneau Composition.

Remarque : *cette barre d'outils s'affiche seulement lorsque l'effet Peinture de vecteurs est sélectionné (en surbrillance) dans le panneau Effets. Si les règles du panneau Composition gênent l'affichage de la barre d'outils Peinture de vecteurs, désélectionnez Affichage > Masquer les règles.*

4 Sélectionnez l'outil Peinture de vecteurs à utiliser dans la barre d'outils Peinture de vecteurs.

5 Dans le panneau Effets, configurez les options Paramètres du pinceau et Peinture composite.

6 Dans le panneau Montage, déplacez le repère d'instant courant vers le point temporel approprié.

7 Dans le panneau Composition, faites glisser la souris pour dessiner sur le calque.

Pour régler rapidement le rayon et les contours de la forme au fur et à mesure que vous dessinez, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée, puis cliquez n'importe où dans le panneau Composition ; faites ensuite glisser la souris pour redimensionner la forme. Dès que vous relâchez la touche Ctrl ou Cmde, faites glisser la souris pour redimensionner le contour.

Outils de l'effet Peinture de vecteurs



Outils Peinture de vecteurs dans le panneau Composition

Vous pouvez utiliser trois outils de la barre d'outils Peinture de vecteurs :

Outil Sélection Sélectionnez un tracé en cliquant dessus et en faisant glisser la souris. Vous pouvez la faire glisser sur plusieurs tracés pour les sélectionner simultanément. Les tracés sélectionnés peuvent être retouchés ou effacés.

Outil Pinceau Dessinez directement sur le calque avec les paramètres définis dans le panneau Effets. Lorsque vous utilisez l'outil Pinceau, le pointeur prend la forme d'un cercle (ou d'un carré) à la taille réelle du pinceau.

Outil Gomme Effacez des zones du calque en utilisant les paramètres de type de forme définis dans le panneau Effets. Le pointeur de l'outil Gomme se présente sous la forme d'un cercle traversé par une croix (X). Si vous utilisez une tablette prenant en charge l'effacement par stylet, l'effet Peinture de vecteurs passe automatiquement en mode d'effacement lorsque vous utilisez cette fonction.

Cliquer sur l'outil actif (Sélection, Pinceau ou Gomme) dans la barre d'outils Peinture de vecteurs a pour effet de désactiver le mode peinture et de masquer les autres boutons de la barre d'outils. Vous pouvez alors faire glisser et redimensionner le calque. Pour réactiver la barre d'outils, sélectionnez de nouveau l'un des trois boutons d'outils Peinture de vecteurs.

Pour utiliser les pinceaux Peinture de vecteurs

L'effet Peinture de vecteurs propose trois types de forme : Peinture, Air et Carré. Ces types de forme définissent la forme et les performances des outils Pinceau et Gomme. Tous ces types de forme (à l'exception de la forme Air) disposent de paramètres de contour.

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Dans la barre d'outils Peinture de vecteurs, cliquez sur le bouton Peinture , Air ou Carré .
- Dans le panneau Effets, cliquez plusieurs fois sur le paramètre de type de forme actuel (Peinture, Air ou Carré) pour les faire défiler et sélectionner la forme désirée.

Si vous augmentez les paramètres de contour et d'opacité, les tracés au pinceau s'apparentent aux tracés à l'aérographe. Cependant, lorsque vous dessinez un seul tracé croisé, les deux types de forme donnent des résultats différents. Les tracés à l'aérographe accumulent de l'opacité lors d'un croisement de tracés, tandis que les tracés au pinceau n'accumulent pas d'opacité, qu'ils se croisent ou non. Pour augmenter l'opacité à l'aide de tracés au pinceau, créez des tracés multiples sur la zone (comme plusieurs couches de peinture).

***Remarque :** chaque type de pinceau est également disponible pour l'outil Gomme. Lorsque l'outil Gomme est sélectionné dans la barre d'outils Peinture de vecteurs, le nom du type de forme prend le suffixe -E dans le panneau Effets. De la même manière, si une tablette est installée et que le stylet prend en charge l'effacement, l'effet Peinture de vecteurs passe automatiquement en mode d'effacement lorsque vous utilisez cette fonction.*

Paramètres du pinceau

Rayon Définit la taille du pinceau ou de la gomme.

Maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée, puis cliquez sur le point d'interrogation représentant la valeur du rayon pour afficher la boîte de dialogue Valeurs et définir un rayon relatif, sous forme de pourcentage, pour réduire d'autant le rayon de chaque tracé. La valeur par défaut de 100 % conserve les rayons des tracés intacts.

Contour Définit la souplesse du pinceau ou des contours de la gomme (n'affecte pas l'aérographe).

Lorsque vous modifiez les valeurs de rayon, de contour ou d'opacité en faisant glisser la souris, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée pour réduire la valeur des incréments. Pour définir des incréments plus grands, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser la souris.

Opacité Définit la transparence de la peinture ou des gommages.

Type Affiche le type de pinceau sélectionné dans la barre d'outils Peinture de vecteurs du panneau Composition.

Couleur Représente la couleur utilisée pour le tracé. Sélectionnez une nouvelle couleur en cliquant sur la nuance et en utilisant ensuite le sélecteur de couleurs, ou en utilisant la pipette pour prélever un échantillon de couleur sur le bureau.

Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs tracés de même couleur, la nuance affiche la couleur de ces tracés. Libre à vous de changer la couleur des tracés sélectionnés.

Coul. clone Lorsque ce paramètre est activé, le pinceau adopte les caractéristiques de la pipette et du pinceau. La couleur du tracé est définie par les pixels se trouvant au point d'origine du tracé. La nuance de couleur apparaissant parmi les paramètres de pinceau du panneau Effets correspond à la nouvelle couleur. Lorsque vous dessinez un autre tracé, un nouveau groupe de pixels est prélevé et utilisé pour colorer ce tracé.

Le paramètre Coul. clone ne s'applique qu'aux nouveaux tracés. Il n'a aucun effet sur les tracés déjà dessinés. Le paramètre de pinceau est le seul paramètre que vous ne pouvez pas appliquer après le dessin. Cliquer sur la pipette ou sur la nuance de couleur a pour effet de désactiver la fonction Coul. clone.

Stylet L'option Rayon affecte la sensibilité du stylet. Lorsque vous sélectionnez cette option, la pression du stylet sur la tablette change l'épaisseur du tracé. Une faible pression réduit le rayon (créant un tracé plus fin), et une pression plus élevée augmente le rayon (créant un tracé plus large). La valeur Rayon définit le rayon maximal. Utilisez les paramètres de la tablette pour régler la sensibilité de pression du stylet.

Remarque : *vous pouvez choisir le paramètre Rayon de stylet même si aucune tablette n'est installée. Cette option affecte les tracés lorsque l'option de tremblement est activée.*

Les variations de pression du stylet sur la tablette modifient l'opacité du tracé. Plus la pression est faible, plus l'opacité du tracé est réduite. La valeur Opacité définit la valeur d'opacité maximale.

Pour sélectionner et modifier des tracés de l'effet Peinture de vecteurs

Lorsque vous sélectionnez un ou plusieurs tracés avec les mêmes paramètres de pinceau, vous pouvez modifier ces paramètres dans le panneau Effets. Vos changements sont reportés immédiatement dans le panneau Composition.

Lorsque vous sélectionnez plusieurs tracés ayant des paramètres de pinceau différents, un point d'interrogation [-?-] s'affiche près du paramètre concerné dans le panneau Effets. Si vous modifiez cette valeur, ce changement s'applique à tous les tracés sélectionnés.

Pour modifier un tracé spécifique, sélectionnez-le en utilisant l'outil Sélection de la barre d'outils Peinture de vecteurs et cliquez dessus ou faites-le glisser, ou bien choisissez Sélectionner dans le menu d'options Peinture de vecteurs. Vous pouvez effectuer des sélections puis des déplacements, revoir des attributs ou effacer un tracé ou un gommage.

Pour sélectionner et modifier des tracés, utilisez les commandes suivantes de l'option Sélectionner du menu d'options Peinture de vecteurs :

Remarque : *certaines options sont liées à la position actuelle du repère d'instant courant, dans le panneau Montage.*

Tout Sélectionne tous les tracés d'un calque.

Aucun Désélectionne tous les tracés d'un calque (disponible seulement si des tracés sont sélectionnés).

Visible Sélectionne tous les tracés visibles sur l'image active.

Instant courant Sélectionne tous les tracés dessinés à la position de l'instant courant (la vitesse de lecture ne détermine pas le point de départ des tracés).

Dernière peinture Sélectionne le dernier tracé dessiné (ou le dernier gommage). Si vous avez dessiné plusieurs tracés en maintenant la touche Maj enfoncée, cette commande sélectionne ce groupe de tracés.

Similaire Lorsque vous avez sélectionné un ou plusieurs tracés, cette commande sélectionne des tracés supplémentaires ayant les même propriétés. Si des tracés ayant des propriétés différentes sont sélectionnés, cette commande sélectionne une plage de tracés plus importante.

Inverser Sélectionne tous les tracés désélectionnés et désélectionne les tracés précédemment sélectionnés, et inversement.

Après avoir sélectionné un ou plusieurs tracés, vous pouvez les transformer en les faisant pivoter, en les redimensionnant (verticalement, horizontalement ou les deux) ou en les décalant (repositionnement d'un pixel à la fois).

Outils de modification des travaux de peinture avec l'effet Peinture de vecteurs

Pour corriger vos travaux, utilisez les outils suivants de la barre d'outils Peinture de vecteurs du panneau Composition :

Bouton Annuler Cliquez sur le bouton Annuler pour annuler votre dernière action, si elle peut être annulée. Dans le cas contraire, cet outil apparaît en grisé (non disponible). Vous pouvez également annuler des actions à l'aide de la

commande Annuler du menu d'options de l'effet Peinture de vecteurs ou en appuyant sur les touches Ctrl + Z (Windows) ou Commande + Z (Mac OS).

Remarque : *n'utilisez pas la commande Annuler du menu Edition pour annuler des actions de l'effet Peinture de vecteurs.*

Pipette Utilisez la pipette pour sélectionner une couleur n'importe où sur votre bureau. Appuyez sur la touche Echap pour désactiver la pipette.

Remarque : *par défaut, l'outil Pipette prélève un seul pixel. Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Mac OS) enfoncée, puis cliquez sur l'outil Pipette pour prélever un échantillon moyen de 3 x 3 pixels. Maintenez la touche Maj enfoncée, puis faites glisser la souris pour prélever une séquence de pixels.*

Nuance de couleur Affiche la sélection courante comme une couleur unie. Lorsque vous cliquez dessus, le sélecteur de couleurs s'affiche. Si le réglage d'opacité est inférieur à 100 %, l'icône de la nuance de couleur affiche un damier, et non une couleur unie.

Si le paramètre Coul. clone est activé dans le panneau Effets, cette nuance représente la couleur prélevée. Maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez sur la nuance de couleur pour ouvrir la boîte de dialogue Valeurs permettant de définir l'opacité sans avoir à désactiver le paramètre Coul. clone.

Pour lisser un tracé Peinture de vecteurs

La commande Lissage du menu d'options de l'effet Peinture de vecteurs supprime des points d'un ou plusieurs tracés sélectionnés. Cette action simplifie les tracés et lisse les courbes. En éliminant les points superflus, la commande Lissage peut réduire de manière significative la taille de fichier d'un projet contenant des dessins complexes composés de nombreux tracés.

Sélectionnez un tracé, puis choisissez Lissage pour afficher une boîte de dialogue contenant un champ Erreur max. Cette valeur définit la tolérance du lissage. Une valeur élevée supprime plus de points sur le tracé, donnant ainsi un tracé plus lisse. Les valeurs admises sont comprises entre 0 et 100. La valeur par défaut 1 supprime uniquement les points redondants et conserve les détails du tracé.

Dès que vous cliquez sur le bouton OK dans la boîte de dialogue, le lissage se reflète sur le tracé dans le panneau Composition.

le lissage est irréversible et la suppression des points peut modifier la forme du tracé. Si vous voulez prévisualiser les résultats, créez une copie du calque, appliquez-lui le lissage, puis examinez l'effet obtenu. Si le résultat est satisfaisant, appliquez alors la commande au calque d'origine.

Pour configurer un stylet pour l'effet Peinture de vecteurs (sous Windows uniquement)

Vous pouvez définir vos préférences concernant la tablette Wacom ou Creation Station de plusieurs manières par le biais de l'interface d'After Effects.

Remarque : *l'utilisation d'une tablette avec l'effet Peinture de vecteurs n'est pas prise en charge sous Mac OS. Vous pouvez cependant utiliser une tablette avec les outils de peinture standard et l'effet Peinture.*

❖ Dans la boîte de dialogue Préférences de Peinture de vecteurs, cliquez sur le bouton Options dans le panneau Effets, puis sélectionnez les préférences suivantes :

Fabricant du stylet Les tablettes ne sont pas prises en charge pour l'effet Peinture de vecteurs sous Mac OS. « Inconnu » s'affiche.

Utiliser coordonnées à haute résolution Si cette option est cochée, les données sont enregistrées dans une haute résolution (si celle-ci est compatible avec le stylet). Ce paramètre prévaut sur les coordonnées d'origine de la souris et utilise la plus haute résolution de la tablette. L'enregistrement est plus précis, au sous-pixel près.

Remarque : *les tablettes Wacom ne prennent pas en charge l'option Utiliser coordonnées à haute résolution si le mode proportionnel est sélectionné dans le panneau de configuration de Wacom.*

Si vous obtenez des coordonnées décalées avec le stylet, procédez comme suit :

- Vérifiez que la résolution d'écran et les paramètres du moniteur n'ont pas changé.

- Si vous utilisez une tablette Wacom, vérifiez qu'elle n'est pas réglée sur le mode proportionnel. Préférez le mode d'adaptation ou un à un.
- Allumez l'ordinateur.
- Si le problème persiste, désélectionnez l'option Utiliser coordonnées à haute résolution. La précision au sous-pixel près sera perdue, mais les modes Pression et Gomme seront disponibles.

Pour lire votre peinture avec l'effet Peinture de vecteurs

Utilisez le menu contextuel Mode de lecture dans le panneau Effets pour définir à quel moment et à quelle vitesse les tracés apparaîtront dans une composition. Lors de la création d'un tracé, l'effet Peinture de vecteurs enregistre le point de départ et le temps de réalisation de chaque tracé (en temps réel). Le mode de lecture définit le point de départ d'un tracé, ainsi que son temps d'affichage. Vous pouvez régler la vitesse de lecture du tracé à l'aide de l'option Vitesse de lecture.

Visualisez vos tracés par l'intermédiaire d'une prévisualisation standard (en appuyant sur la barre d'espace) ou de l'option Prévisualisation RAM, ou en lisant les résultats de la composition à l'issue du rendu.

Remarque : *vous pouvez à tout moment passer d'un mode à un autre, quel que soit le mode d'enregistrement des tracés et le mode de lecture sélectionné.*

Le mode de lecture choisi détermine ce que vous voyez pendant la lecture et lorsque vous dessinez un tracé. Le mode Pelure d'oignon, par exemple, est utilisé lors de la création de tracés. Un autre mode est sélectionné avant le rendu.

Remarque : *notez la position du repère d'instant courant lorsque vous commencez à dessiner un tracé. Cette position affecte l'apparence des tracés dans tous les modes, sauf le mode Tous les tracés.*

Sélectionnez les paramètres suivants pour modifier le mode d'affichage des tracés dans la composition :

Tous les tracés Affiche tous les tracés pour la durée complète du calque, sans tenir compte de la position du repère d'instant courant au moment du dessin.

Tracés utilisés Affiche les tracés à partir du moment où ils ont été enregistrés jusqu'à la fin du calque (point de sortie).

Maintenir les tracés Affiche les tracés à partir de l'image à laquelle ils ont été dessinés et jusqu'au prochain tracé dessiné. Ce mode traite les tracés comme des images clés ; dès qu'un tracé apparaît, il remplace le suivant, comme dans un diaporama.

Animer les tracés Démarre le tracé à l'image indiquée par le repère d'instant courant au moment du dessin. Le tracé est animé de la même façon qu'il a été dessiné.

Image courante Ce mode par défaut affiche le tracé à l'image à laquelle il a été dessiné.

Pelure d'oignon Affiche les tracés dessinés sur l'image actuelle et ceux dessinés sur les images adjacentes. Ces tracés supplémentaires apparaissent avec des codes de couleurs et une opacité réduite pour que vous puissiez les différencier des tracés de l'image actuelle. Ces tracés existent seulement sur les images dans lesquelles ils sont dessinés. Le mode Pelure d'oignon est très utile pour dessiner des animations image par image, car il vous donne des points de référence pour la position des tracés.

Utilisez les options du mode Pelure d'oignon de la boîte de dialogue Préférences de Peinture de vecteurs pour définir l'affichage des tracés précédents et suivants lorsque le mode de lecture Pelure d'oignon est actif. Pour afficher les préférences de l'effet Peinture de vecteurs, sélectionnez Options dans le menu d'options Peinture de vecteurs. Les options accessibles dans cette boîte de dialogue sont les suivantes :

- **Images Précédentes/Images Suivantes** Définit le nombre d'images précédentes ou suivantes affichées. Les images précédentes et suivantes s'affichent à moins qu'une ou plusieurs valeurs soient réglées sur 0.
- **Couleur Précédentes/Couleur Suivantes** Définit la couleur d'affichage des tracés précédents et suivants.
- **Opacité de pelure** Définit le facteur d'opacité des tracés en mode Pelure d'oignon.

Pour ajuster la vitesse de lecture de l'effet Peinture de vecteurs

La vitesse de lecture définie dans le panneau Effets détermine le moment où les tracés apparaissent dans les prévisualisations et les rendus. Elle agit sur les tracés de peinture vectorielle uniquement si le mode de lecture Tracés utilisés, Maintenir les tracés ou Animer les tracés est sélectionné.

Tout tracé créé sur un calque est relatif à la position du repère d'instant courant dans le panneau Montage au moment où vous avez débuté le tracé. L'effet Peinture de vecteurs enregistre également le temps requis pour dessiner le tracé. Par exemple, vous pouvez commencer un tracé lorsque le repère d'instant courant est défini sur 0:00 et terminer le tracé 1,5 secondes après. Vous placez ensuite le repère d'instant courant sur 2:00, puis dessinez un deuxième tracé (en laissant 0,5 seconde entre la fin du premier tracé et le début du deuxième). Pour cet exemple, supposons que le dessin du deuxième tracé vous prenne une seconde. L'opération complète occupe 3 secondes sur le montage.

En modifiant la vitesse de lecture, vous pouvez changer le moment où s'affichent les tracés dans les prévisualisations et les rendus.

1 Dans le panneau Effets, sous Peinture de vecteurs, vérifiez que le mode de lecture est défini sur Tracés utilisés, Maintenir les tracés ou Animer les tracés.

2 Dans le panneau Effets, cliquez sur la valeur de vitesse de lecture soulignée, puis entrez une nouvelle valeur comprise entre 0 et 100.

Vous pouvez également changer la vitesse de lecture en faisant glisser la valeur elle-même ou le curseur situé en dessous : vers la gauche pour réduire la vitesse et vers la droite pour l'augmenter.

Pour les animations, commencez toujours un tracé au point d'entrée du calque, tout particulièrement lorsque vous réglez la vitesse de lecture. Ce processus verrouille le point d'entrée (point de départ du premier tracé) sur le point d'entrée du calque, ce qui permet de localiser plus facilement le début de l'animation. Placez ensuite le point d'entrée du calque à l'endroit où vous voulez que l'animation débute dans la composition.

Le résultat de vos modifications dépend du paramètre Mode de lecture :

Animer les tracés Avec une vitesse de lecture égale à 1, les tracés s'affichent comme s'ils étaient dessinés par une main invisible, dans le même laps de temps qu'il vous a fallu pour les créer. Plus la vitesse de lecture est élevée, plus le temps de dessin de chaque tracé et les pauses entre les tracés sont réduits. Plus la vitesse de lecture est réduite, plus le temps de dessin des tracés et les pauses entre les tracés sont longs. Dans l'exemple ci-dessus, si vous augmentiez la vitesse de lecture à 2 (deux fois plus rapide), le premier tracé serait dessiné en 0,75 seconde, la pause entre les deux tracés serait ramenée à 0,25 seconde, et le deuxième tracé serait dessiné en 0,5 seconde. La lecture de l'animation durerait 1,5 seconde.

Tracés utilisés Lorsque la vitesse de lecture est égale à 1, chaque tracé apparaît sous sa forme définitive sur l'image à laquelle vous avez commencé le tracé et reste visible pendant toute la lecture du calque. Si vous augmentez la vitesse de lecture, le tracé apparaît plus tôt. Si vous réduisez la vitesse de lecture, le tracé apparaît plus tard.

Maintenir les tracés Comme pour le mode Tracés utilisés, chaque tracé s'affiche sous sa forme finale sur l'image à laquelle il a été créé. Cependant, en mode Maintenir les tracés, chaque tracé disparaît lorsque le suivant apparaît (sans écart entre chaque tracé). En dehors de cette différence, les modifications de la vitesse de lecture produisent les mêmes résultats dans les deux modes.

Pour modifier le temps de lecture avec l'option Reminutage de l'effet Peinture de vecteurs

Les résultats de l'utilisation de l'option Reminutage ou de la modification de la valeur de vitesse de lecture sont semblables, mais présentent des différences importantes :

- Le reminutage s'applique à des tracés individuels que vous sélectionnez avant de choisir la commande Reminutage. En revanche, toute modification de la vitesse de lecture s'applique à l'ensemble des tracés du calque.
- Le reminutage agit uniquement sur les lectures en mode Animer les tracés. La variation de la vitesse de lecture peut également influer sur les modes Maintenir les tracés et Tracés utilisés.
- Le reminutage ne modifie pas le point de départ d'un tracé. La modification de la valeur du reminutage réduit ou augmente le temps nécessaire au dessin des tracés pendant les prévisualisations et les rendus. Bien que les tracés apparaissent aux mêmes points, ils sont dessinés plus rapidement ou plus lentement.
- Les valeurs de reminutage correspondent à un pourcentage de la durée d'origine requise pour dessiner le tracé. La valeur par défaut est 100 %. Une valeur plus élevée augmente le temps de dessin, une valeur de 200 % double la durée du dessin des tracés sélectionnés, et une valeur plus faible dessine les tracés sélectionnés plus rapidement.

1 A l'aide de l'outil Sélection de l'effet Peinture de vecteurs, cliquez ou faites glisser la souris pour sélectionner les tracés.

2 Dans le menu d'options de l'effet Peinture de vecteurs, choisissez Reminutage.

3 Dans la boîte de dialogue Valeurs, entrez une valeur dans le champ Durée relative (%), puis cliquez sur le bouton OK.

Remarque : *après l'avoir appliqué, vous ne pouvez pas annuler le reminutage avec la commande Annuler. Vous pouvez toutefois rétablir la valeur d'origine en appliquant la valeur de reminutage inverse. Par exemple, si vous avez changé la valeur du reminutage à 200 % et que vous souhaitez rétablir le réglage antérieur, choisissez à nouveau Reminutage, puis entrez une valeur de 50 %.*

Pour peindre à l'aide du mode QuickPaint de l'effet Peinture de vecteurs

Habituellement, lorsque vous dessinez des tracés avec l'effet Peinture de vecteurs, ces tracés sont associés à la position du repère d'instant courant. Après avoir dessiné un tracé, vous pouvez en dessiner d'autres d'après le même réglage temporel ou selon un autre réglage. Ce que vous voyez lors d'une prévisualisation ou d'un rendu dépend du mode de lecture actif. Les options Maj+Peinture sur déterminent la relation des tracés avec les réglages temporels (mode *QuickPaint*), présente notamment l'avantage de créer des enregistrements continus rapides d'une séquence de tracés, sans pause de rafraîchissement entre les tracés.

1 Dans le menu d'options de l'effet Peinture de vecteurs, choisissez Maj+Peinture sur, puis sélectionnez une option :

Remarque : *vous ne pouvez pas appliquer d'option Maj+Peinture sur aux tracés existants.*

Image courante Indique que tous les tracés commencent sur l'image courante (position du repère d'instant courant pour le dessin d'un tracé). A la différence du mode de peinture standard, très similaire, le mode Maj+Peinture sur n'effectue aucune pause de rafraîchissement.

Images séquentielles Indique que le point de départ de tous les tracés est décalé d'une image. L'image suivante est calculée selon la cadence de composition au moment du tracé. Si, par exemple, le repère d'instant courant est positionné sur 0:00 lorsque vous dessinez trois tracés, les points d'entrée du premier, deuxième et troisième tracé sont respectivement 0:00, 00:01 et 00:02.

En temps réel Indique que le point de départ des tracés est déterminé par la manière dont ils sont dessinés. Les tracés sont enregistrés et lus en temps réel même si vous marquez une pause pendant leur dessin. Les tracés sont lus tels qu'ils ont été enregistrés, y compris les pauses entre les tracés (à condition que vous mainteniez la touche Maj enfoncée pendant la pause).

En continu Indique que les points de départ se suivent sans interruption. Lorsque vous avez fini de dessiner un tracé, le suivant démarre immédiatement. Hormis ce détail, le résultat ressemble à l'option En temps réel.

2 Maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous dessinez.

Lorsque vous dessinez, le nom de l'option Maj+Peinture sur sélectionnée s'affiche dans le panneau Info.

Commandes de tremblement de l'effet Peinture de vecteurs

Activer le tremblement Si cette option est sélectionnée, tous les tracés présents sur le calque font l'objet d'un tremblement en fonction des valeurs définies pour l'option de tremblement dans le panneau Effets.

Tremblements/sec Détermine le nombre de tremblements par seconde pour une composition. Un tremblement est un morphing des tracés opéré selon des splines. Cette option régit la vitesse à laquelle l'objet du morphing se transforme complètement. Ainsi, dans une composition de 30 images par seconde, une valeur de 30 tremblements par seconde produit un tremblement par image. Une valeur réduite anime légèrement les tracés de morphing, tandis qu'une valeur élevée accélère le tremblement.

Variation de la dispersion Détermine l'amplitude du mouvement d'un tracé, par rapport à sa position d'origine, lors du tremblement. Plus la valeur est élevée, plus la forme varie.

Détail de la dispersion Détermine la proportion de la forme d'origine du tracé affectée par le tremblement. Une valeur élevée accentue le détail de dispersion (ou la transformation) d'un tracé. Une valeur faible produit une dispersion moindre, d'où un tracé très proche de sa forme d'origine.

Lorsque les valeurs de détail de la dispersion sont très élevées, le tracé peut ne plus ressembler du tout à sa forme d'origine. Cette approche est appréciable pour la création aléatoire de tracés animés.

Dans le panneau Effets, réglez la valeur Détail de la dispersion en utilisant le curseur (les valeurs présélectionnées étant comprises entre 0 et 100) ou en cliquant sur la valeur soulignée Détail de la dispersion et en entrant un nombre compris entre 0 et 1 000.

Variation de pression Détermine le niveau de variation des valeurs du rayon et de l'opacité pendant le tremblement. Pour les tracés dont le rayon de stylet est activé, le rayon tremble. Pour les tracés dont l'opacité du stylet est activée, l'opacité tremble. Pendant le tremblement, le niveau de variation de la valeur Rayon ou Opacité dépend de la valeur indiquée dans le champ Variation de pression. Les options Rayon et Opacité sous Paramètres du pinceau définissent les réglages maximaux qui ne doivent pas être dépassés lors du tremblement.

Remarque : *les tracés dont le paramètre Rayon ou Opacité de l'option Stylet est désélectionné ne sont pas affectés par les réglages de pression du tremblement. Cependant, ces propriétés peuvent être activées même si aucune tablette n'est installée.*

Dans le panneau Effets, réglez la valeur Variation de pression en cliquant sur la valeur soulignée et en entrant un nombre compris entre -30 000 et 30 000, ou en faisant glisser le curseur.

Détail de pression Détermine la densité de la variation de pression le long du tracé. Une valeur élevée crée une variation plus dense.

Tracés aléatoires Si elle est sélectionnée, cette option crée un générateur de tremblement aléatoire différent pour chaque tracé présent sur le calque.

Les options de tremblement s'appliquant à tous les tracés d'un calque, les paramètres sont toujours les mêmes. Pour rendre le tremblement de tracés individuels aléatoire, sélectionnez l'option Tracés aléatoires.

Si cette option est désélectionnée, tous les tracés utilisent le même générateur de tremblement et adoptent tous les mêmes valeurs de tremblement dans l'espace. Par exemple, deux tracés superposés auront le même tremblement. En créant un générateur individuel pour chaque tracé, vous évitez d'obtenir des tracés identiques présentant le même tremblement.

Options Peinture composite

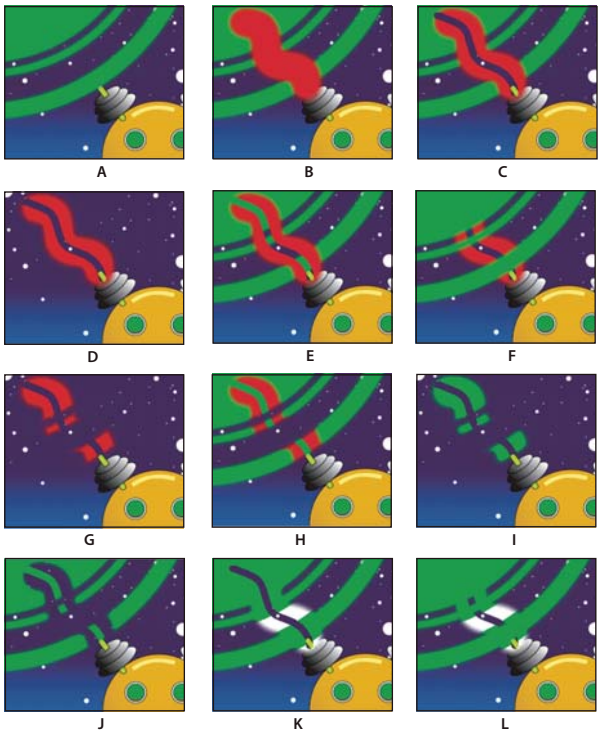
Plusieurs options régissent la manière dont l'effet Peinture de vecteurs assemble les tracés sur un calque. Sélectionnez l'option qui vous convient pour un calque dans le menu contextuel Peinture composite de l'effet Peinture de vecteurs, dans le panneau Effets. Ces options déterminent à la fois les éléments visibles dans le panneau Composition pendant que vous travaillez et les aspects du calque affectés par les tracés, y compris ce qui se passe lors d'une prévisualisation et d'un rendu de composition.

Au fur et à mesure que vous dessinez et effacez, vous pouvez masquer ou afficher l'image du métrage. Vous disposez d'options d'affichage similaires lorsque vous dessinez à l'aide des options de cache et de couche alpha.

Tout au long de votre travail, les opérations de dessin et de gommage peuvent bloquer les pixels dans une image d'origine, comme un fichier de métrage ou un calque de type Solide (de couleur unie). Vous pouvez également dessiner sur un calque virtuel au-dessus ou en dessous de l'image (même si le calque virtuel n'apparaît pas en tant que calque séparé dans le panneau Montage). Vous pouvez dessiner et effacer pour ajuster les caches et les couches alpha de l'image d'origine. Vous pouvez restreindre les tracés Peinture de vecteurs aux zones situées à l'intérieur ou à l'extérieur de la couche alpha d'origine.

Toutes les options de peinture combinent de façon unique la vue du travail, le type de calque (image, cache ou couche alpha) et le positionnement des tracés par rapport à l'image d'origine. Vous pouvez sélectionner ultérieurement les tracés et modifier l'option Peinture composite, mais il est important de bien comprendre chaque option avant de commencer à dessiner.

Les illustrations suivantes utilisent le même exemple élémentaire d'une image importée. Un tracé a été appliqué, suivi d'un gommage. L'image d'origine est représentée par le calque vert et inclut une couche alpha révélant le calque d'arrière-plan.



Options Peinture composite

A. Dans l'original (paramètre par défaut), avant peinture L'image importée est visible.

B. Dans l'original, après peinture Les tracés apparaissent au-dessus de l'image d'origine.

C. Dans l'original, avec peinture et gommage Un gommage supprime les portions sous-jacentes du tracé et de l'image d'origine.

D. Seulement L'image d'origine sur le calque n'apparaît pas dans la vue ; seuls les tracés sont visibles. Les gommages suppriment seulement la peinture, pas l'image d'origine.

E. Sur l'original L'image d'origine est visible dans la vue (semblable à l'option Dans l'original). La peinture et le gommage s'opèrent comme avec l'option Seulement : le gommage supprime des pixels sur les tracés sous-jacents uniquement, l'image d'origine demeurant intacte.

F. Sous l'original L'image du calque est visible dans la vue. La peinture n'agit pas sur l'image d'origine ; elle affecte seulement les zones du calque situées à l'extérieur de l'image d'origine. Les gommages suppriment seulement des pixels de peinture, pas l'image d'origine.

G. Masque original L'image d'origine n'est pas visible dans la vue. Les tracés sont visibles. La peinture n'affecte que la zone située à l'intérieur de la couche alpha (c'est-à-dire, la peinture appliquée dans le cercle d'origine). Les gommages suppriment seulement les pixels de peinture existants.

H. Masque original visible L'image d'origine est visible dans la vue. Hormis cette différence, les tracés Peinture de vecteurs agissent comme avec l'option Masque original. Les gommages n'altèrent pas l'image d'origine.

I. Comme masque Avant que vous ne commenciez à peindre, rien n'est affiché dans la vue. Les tracés affectent seulement le masque, révélant l'image d'origine sous-jacente. Les gommages ajoutent des zones d'opacité en arrière-plan si bien qu'ils semblent effacer l'image sous-jacente à nouveau. Ces deux types de tracés sont limités à la zone de la couche alpha d'origine.

J. Comme masque inversé L'image d'origine est visible avant même que vous ne commenciez à peindre. La peinture affecte seulement les zones situées sur la couche alpha de l'image d'origine. Les tracés bloquent (ne révèlent pas) l'image d'origine et semblent l'effacer. Les gommages suppriment seulement les tracés, c'est-à-dire qu'ils révèlent l'image sous-jacente dans la couche alpha.

K. Dans alpha original seulement L'image d'origine apparaît sur sa couche alpha dans la vue. Les tracés affectent la couche alpha elle-même. La peinture ajoute des zones d'opacité. Les gommages ajoutent des zones de transparence.

Remarque : *vous n'avez pas à changer la couleur lorsque vous peignez sur la couche alpha, même si vous utilisez du gris. Toute variation d'opacité de la zone peinte est déterminée par les valeurs définies dans les champs Opacité et Contour du groupe d'options Paramètres du pinceau, dans le panneau Effets, et non pas par la couleur de la peinture.*

L. Sous alpha original seulement L'image d'origine apparaît sur sa couche alpha dans la vue. Les tracés n'affectent pas la couche alpha de l'image d'origine ; ils agissent uniquement sur les zones situées à l'extérieur de cette couche. La peinture ajoute des zones d'opacité. Les gommages restaurent la transparence des zones peintes seulement.

Remarque : *à la différence du paramètre Sous l'original, le paramètre Sous alpha original seulement limite l'effet des tracés à la couche alpha ; les valeurs RVB demeurent inchangées.*

Sélection des préférences de l'effet Peinture de vecteurs

Utilisez la boîte de dialogue Préférences de Peinture de vecteurs pour personnaliser l'affichage de votre travail avec l'effet Peinture de vecteurs. Contrairement à la plupart des autres effets, les options sélectionnées dans les préférences de l'effet Peinture de vecteurs s'appliquent à l'ensemble de votre travail, au calque actif et aux autres calques. Les préférences définies actuellement s'appliquent également aux autres sessions de peinture de vecteurs.

1 Sélectionnez Peinture de vecteurs dans le panneau Effets, puis ouvrez la boîte de dialogue Préférences de Peinture de vecteurs de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton de menu dans la barre d'outils Peinture de vecteurs, dans le panneau Composition, puis choisissez Options.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) n'importe où dans le panneau Composition, puis choisissez Options.
- Dans le panneau Effets, cliquez sur le bouton Options de l'effet Peinture de vecteurs.

2 Choisissez les options appropriées.

Remarque : *l'option de prévisualisation améliorée est temporairement désactivée en cas d'insuffisance de mémoire et est remplacée par le réglage de qualité Ebauche. De même, si la prévisualisation est incorrecte, il se peut que votre carte graphique ne soit pas compatible.*

Effets de perspective

Effet Lunettes 3D

Cet effet permet de créer une image 3D unique en combinant deux vues 3D, à savoir la vue gauche et la vue droite. Chaque vue peut être une image provenant d'une application 3D ou d'une caméra stéréoscopique.

L'affichage des images combinées varie en fonction de la méthode utilisée pour leur création. Ainsi, vous pouvez utiliser l'effet Lunettes 3D pour créer une image stéréoscopique (anaglyphique). Il s'agit d'une image comportant deux perspectives légèrement différentes d'un même objet, avec des couleurs qui contrastent, et qui sont superposées. Pour créer cette image stéréoscopique, commencez par combiner les vues, puis donnez à chacune d'elle une couleur différente. Grâce à une paire de lunettes 3D dotée de verres rouge et vert ou rouge et bleu, vous obtenez alors une vision en relief de l'image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Pour éviter tout problème avec les vues renversées, gardez les recommandations suivantes à l'esprit :

- Utilisez les mêmes dimensions verticales pour la composition et les images source. Une différence d'un pixel équivaut à un déplacement vertical d'un pixel.
- Assurez-vous que les valeurs de position du calque sont des nombres entiers (par exemple, 240 au lieu de 239,7).
- Si les images des vues gauche et droite sont entrelacées, désactivez l'entrelacement avant d'utiliser l'effet Lunettes 3D pour éviter un déséquilibre des champs.
- L'effet Lunettes 3D générant des images entrelacées, il est important de ne pas sélectionner d'option d'entrelacement dans la boîte de dialogue des paramètres de rendu.

Les effets fantômes se produisent si les valeurs de luminance d'une couleur sont nettement supérieures à celles d'une autre couleur, à tel point que la première couleur est visible à travers le mauvais verre des lunettes stéréoscopiques. Par exemple, lorsque le rouge a une valeur de luminance excessive, il est visible à travers le verre bleu. Lorsque vous réglez le paramètre Balance, vérifiez le résultat obtenu sur le support de sortie finale. Une valeur trop élevée risque de provoquer l'affichage d'une ombre négative.

Lors de la manipulation d'images rouges et bleues, la couleur bleue devient cyan lorsque vous la visionnez à travers une paire de lunettes dotée de verres rouges et bleus. En tant que couleurs complémentaires, le rouge et le cyan produisent une séparation optimale, car elles se filtrent mieux mutuellement. Dans le cas d'images rouges et vertes, le vert peut apparaître moins lumineux que le rouge. Toutefois, lorsque les images sont visualisées à l'aide de lunettes dotées de verres rouges et verts, les couleurs s'affichent de manière uniforme, car la valeur de luminance du vert est supérieure à celle du rouge.

Vue gauche et Vue droite Le calque utilisé pour la vue gauche et la vue droite. Il suffit d'appliquer l'effet Lunettes 3D à un seul calque de la composition. Si vous utilisez un second calque, assurez-vous que la taille des deux calques est identique. Il n'est pas nécessaire que le second calque soit visible dans la composition.

Décalage de convergence Décalage entre les deux vues. Cette option vous permet de réaligner des vues de caméra non étalonnées d'un rendu. L'alignement des photos ou des images dont le rendu a été effectué dans une application 3D est généralement incorrect et dans ce cas, il requiert l'utilisation d'une valeur de décalage de convergence négative. Si la convergence du métrage d'origine est correcte, la modification de cette valeur est inutile. L'utilisation d'une image clé pour cette valeur risque de produire une animation irrégulière.

Permuter Gauche-Droite Permute les vues gauche et droite.

Vue 3D Combinaison des vues.

- **Paire stéréo** Effectue une mise à l'échelle des deux calques, de manière à pouvoir les juxtaposer dans le cadre de sélection du calque d'effet. Sélectionnez Permuter Gauche-Droite pour créer un effet de strabisme. La sélection du paramètre Paire stéréo désactive l'option Décalage de convergence.

- **Entrelacer G. Haut D. Bas** Sélectionne le champ supérieur (premier) du calque de la vue gauche et le champ inférieur (second) du calque de la vue droite, puis les combine en une séquence d'images entrelacées. Utilisez ce paramètre pour visualiser les résultats avec des lunettes à verres polarisants ou à obturateur LCD. Sélectionnez Permuter Gauche-Droite pour permuter les champs.

- **Rouge Vert GD** Applique la couleur rouge au calque Vue droite et la couleur vert au calque Vue gauche en utilisant les valeurs de luminance de chaque calque.

- **Rouge Bleu GD** Applique la couleur rouge au calque Vue droite et la couleur bleu (cyan) au calque Vue gauche en utilisant les valeurs de luminance de chaque calque.

- **Balance Rouge Vert GD** Effectue la même opération que l'option Rouge Vert GD, mais équilibre également les couleurs de manière à réduire les ombres ou les effets fantômes obtenus lorsqu'une vue transparaît à travers l'autre. La sélection d'une valeur élevée permet de réduire le contraste global.

- **Balance Rouge Bleu GD** Effectue la même opération que l'option Rouge Bleu GD, mais équilibre en plus les couleurs pour réduire les ombres ou les effets fantômes.

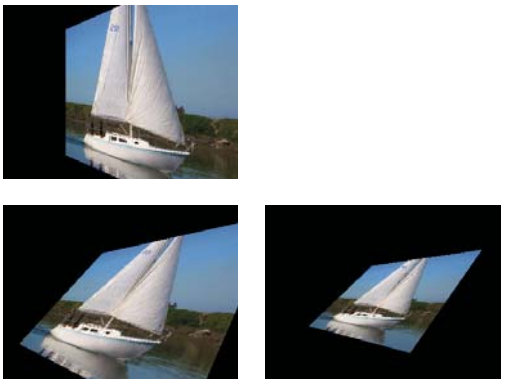
- **Balance couleurs Rouge Bleu** Convertit le calque en vue 3D à l'aide des couches RVB du calque d'origine. Cette option permet de préserver les couleurs d'origine du calque, mais elle risque de produire des ombres ou des effets fantômes. Pour réduire ces effets, ajustez la balance des couleurs ou réduisez la saturation de l'image, puis appliquez l'effet Lunettes 3D. Lors de l'utilisation d'images d'infographie, augmentez le niveau de noir des deux vues avant d'appliquer l'effet.

Balance Indique le niveau de balance des couleurs dans une vue 3D utilisant cette option. Utilisez-la pour réduire les ombres et les effets fantômes. La valeur de balance par défaut définie par l'effet Lunettes 3D lors de la sélection du paramètre Balance couleurs Rouge Bleu représente la valeur optimale : si vous définissez une valeur de balance égale à 0, l'effet Lunettes 3D ne crée aucune profondeur 3D ; si vous lui affectez une valeur trop élevée, l'effet génère une sortie fortement saturée.

Effet 3D simple

Si vous travaillez sur un projet créé dans une version plus ancienne d'After Effects et dans lequel cet effet a été appliqué à un ou plusieurs calques, vous pouvez continuer à vous servir de cet effet. Dans le cas contraire, utilisez plutôt l'option Calque 3D.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Effet 3D simple : Rotation horizontale (en haut à gauche) ; Rotation horizontale et verticale (en bas à gauche) et Rotation horizontale, verticale et Distance (en bas à droite)

L'effet 3D simple permet de modifier un calque dans un espace 3D. Vous pouvez faire pivoter une image autour d'un axe horizontal ou vertical, de même que vous pouvez la déplacer d'avant en arrière. Vous pouvez également créer un reflet pour donner l'impression d'un éclairage réfléchi par une surface pivotée. Dans ce cas, la source de lumière du reflet se trouve toujours au-dessus, derrière et à gauche du spectateur. Etant donné que la lumière vient d'en haut, il est nécessaire d'incliner l'image vers l'arrière pour que celle-ci se reflète. Cette technique permet de donner plus de réalisme à un effet 3D. Le reflet ne peut être reproduit qu'avec une qualité d'image optimale.

La qualité du calque a une incidence sur l'effet 3D simple. La qualité d'ébauche permet de calculer la position des pixels au nombre entier le plus proche ; la qualité optimale permet de calculer la position des pixels avec une précision de l'ordre du sous-pixel.

Rotation horizontale Contrôle la rotation horizontale (autour d'un axe vertical). Il est possible de faire pivoter un objet sur plus de 90° de façon à voir la face arrière de l'image, qui correspond au reflet dans un miroir de la face avant.

Rotation verticale Contrôle la rotation verticale (autour d'un axe horizontal).

Distance d'observation Indique la distance de l'image par rapport à l'observateur. Plus la valeur est élevée, plus l'image s'éloigne.

Reflet Ajoute un reflet de lumière sur la surface du calque, donnant l'impression qu'un éclairage en plongée se reflète sur celle-ci. En mode prévisualisation de l'image filaire, un signe plus (+) rouge indique le reflet s'il n'est pas visible sur le calque (c'est-à-dire si le centre du reflet ne fait pas intersection avec le calque) ; autrement, le signe plus est vert.

Prévisualisation Affiche une silhouette filaire de l'image 3D. Le rendu de la silhouette filaire est rapide. Pour afficher le résultat final, désélectionnez l'option Prévisualisation de l'image filaire après avoir manipulé l'image filaire. L'image filaire de prévisualisation est uniquement dessinée avec une qualité d'ébauche. Lorsque vous sélectionnez la qualité optimale, le contenu de l'image est également dessiné. De cette façon, vous n'obtenez pas par erreur un film de qualité optimale en mode Prévisualisation.

Effet Biseau alpha

Cet effet donne un aspect ciselé et éclairé aux contours alpha d'une image, ce qui donne souvent une apparence 3D aux objets 2D. Si le calque est totalement opaque, l'effet est appliqué au cadre qui entoure le calque. Le contour créé par cet effet est un peu plus doux que celui produit par l'effet Contours biseautés. Cet effet convient particulièrement bien aux éléments dont la couche alpha contient du texte.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Contours biseautés

Cet effet donne un aspect 3D ciselé et éclairé aux contours d'une image. L'emplacement des contours est régi par la couche alpha de l'image source. Contrairement à l'effet Biseau alpha, les contours créés avec cet effet sont toujours rectangulaires. Par conséquent, les images dotées de couches alpha non rectangulaires ne permettent pas d'obtenir un résultat approprié. Tous les contours ont la même épaisseur. En qualité Optimale, l'épaisseur du contour est interpolée pour des résultats visuels lisses.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Ombre portée

Cet effet permet d'insérer une ombre qui apparaît derrière le calque. La forme de l'ombre est déterminée par la couche alpha du calque.

Lorsque vous ajoutez une ombre portée à un calque, un contour irrégulier de la couche alpha du calque apparaît à l'arrière-plan, comme si une ombre était projetée sur l'arrière-plan ou sur les objets sous-jacents.

L'effet Ombre portée peut créer une ombre en dehors des limites du calque. La qualité du calque influe sur la position des sous-pixels de l'ombre et sur le contraste des contours.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc et 16 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Pour effectuer le rendu de l'ombre sans l'image, sélectionnez l'option Ombre seulement.

Remarque : *pour appliquer une ombre portée sur un calque qui pivote, faites d'abord pivoter le calque à l'aide de l'effet de transformation, puis appliquez l'effet Ombre portée. Pour obtenir cet effet, vous pouvez également employer les imbrications, les précompositions ou un calque d'effets. Si vous n'employez aucune de ces méthodes, l'ombre pivote avec le calque.*

Effet Ombre radiale

Cet effet projette une ombre sur le calque auquel il est appliqué à partir d'une source de lumière fixe et non à partir d'une source de lumière infinie (comme l'effet Ombre portée). L'ombre est projetée à partir de la couche alpha du calque source, permettant à la couleur de l'ombre de varier en fonction de la couleur de ce calque lorsque de la lumière traverse les zones semi-transparentes. Vous pouvez utiliser cet effet pour donner l'impression qu'un calque 3D projette une ombre sur un calque 2D.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Couleur de l'ombre Couleur de l'ombre.

Remarque : *les couleurs du calque prévalent sur le réglage de cette option lorsque le paramètre Verre est sélectionné dans le menu Rendu. Reportez-vous à la description des options Rendu et Influence couleurs pour plus de détails.*

Opacité L'opacité de l'ombre.

Source de lumière Emplacement de la source de lumière fixe.

Copiez, puis collez les points clés ou expressions de position du point de contrôle d'un autre effet (Lumière parasite, par exemple) pour créer rapidement une ombre correspondant à la source de lumière d'un autre effet.

Distance de projection La distance entre le calque et la surface sur laquelle l'ombre est projetée. Plus cette valeur est élevée, plus l'ombre est grande.

Lissage Degré de lissage des contours de l'ombre.

Rendu Type d'ombre :

• **Normal** Crée une ombre d'après les valeurs Couleur de l'ombre et Opacité, indépendamment des pixels semi-transparents du calque. (Si le paramètre Normal est choisi, l'option Influence couleurs est désactivée.)

• **Verre** Crée une ombre colorée en fonction de la couleur et de l'opacité du calque. Si le calque contient des pixels semi-transparents, l'ombre combine la couleur et la transparence du calque. Le résultat obtenu peut donner l'impression de vitraux traversés par les rayons du soleil, par exemple.

Plus les pixels du calque sont transparents, plus la couleur de l'ombre est proche de la couleur du calque. Si le calque ne contient aucun pixel semi-transparent, l'option Verre a peu d'effet.

Remarque : *lorsque vous sélectionnez l'option Verre, les contours lissés colorent le contour de l'ombre, même si le calque est complètement opaque. Les couleurs d'origine du calque traversent ces contours lissés et la valeur Couleur de l'ombre remplit le centre de l'ombre.*

Influence couleurs La proportion des valeurs chromatiques du calque apparaissant dans l'ombre. Avec une valeur de 100 %, l'ombre adopte la couleur des pixels semi-transparents du calque. Si le calque ne contient aucun pixel semi-transparent, cette option a peu d'effet, voire aucun. C'est la valeur Couleur de l'ombre qui détermine la couleur de l'ombre. Si vous réduisez la valeur Influence couleurs, les couleurs du calque sont fusionnées avec la couleur sélectionnée pour l'option Couleur de l'ombre. Si vous augmentez la valeur Influence couleurs, l'effet de la valeur Couleur de l'ombre est moindre.

Ombre seulement Sélectionnez cette option pour effectuer le rendu de l'ombre uniquement.

Redimensionner le calque Sélectionnez cette option pour permettre à l'ombre de s'étendre au-delà des contours du calque d'origine.

Effets de simulation

Options Eclairage et Matériel communes

Bon nombre des effets Simulation ont des options en commun. L'effet Volet carte dispose de beaucoup d'options communes avec l'effet Danse de cartes.

Options d'éclairage

Type de lumière Définit le type de lumière à utiliser. Le paramètre Source distante s'apparente à la lumière du soleil. L'ombre est projetée dans une direction, tous les rayons lumineux atteignent l'objet depuis le même angle. Le paramètre Source point s'apparente à la lumière d'une ampoule : les ombres sont projetées dans toutes les directions. Le paramètre Première lumière de composition utilise le premier calque de lumière de la composition, qui peut comporter divers réglages.

Intensité de la lumière Définit la puissance de la lumière. Plus la valeur est élevée, plus le calque sera lumineux. D'autres paramètres d'éclairage influent également sur l'intensité générale de la lumière.

Couleur de la lumière Définit la couleur de la lumière.

Position de la lumière Définit la position de la lumière dans l'espace x,y. Pour positionner la lumière de façon interactive, maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée et faites glisser le point d'effet de la lumière.

Profondeur de la lumière Indique la position de la lumière dans l'espace z. Une valeur négative a pour effet de déplacer la lumière derrière le calque.

Lumière ambiante Répartit la lumière sur le calque. Si vous augmentez la valeur de lumière ambiante, vous obtenez une luminosité uniforme sur tous les objets et des ombres qui ne sont pas totalement noires. Si vous choisissez un blanc pur pour la lumière ambiante et que vous définissez les autres paramètres d'éclairage sur 0, vous obtenez des objets entièrement illuminés et vous éliminez l'effet d'ombre 3D de la scène.

Options Matériel

Les options Matériel définissent les valeurs de réflexion.

Réflexion diffuse Applique aux objets un ombrage qui leur donne une certaine forme. L'ombrage est relatif à l'angle de la lumière sur la surface ; il est indépendant de la position du spectateur.

Réflexion spéculaire Prend en compte la position du spectateur et renvoie la réflexion de la source lumineuse vers le spectateur. Cette option peut créer une impression de brillance. Pour obtenir des effets réalistes, vous pouvez animer cette option en utilisant des valeurs de plus en plus élevées pour masquer la transition entre les versions filtrées et non filtrées du calque.

Mettre la netteté en surbrill. Permet de gérer la brillance. Les surfaces très brillantes produisent de petits reflets resserrés, tandis que les surfaces plus mattes étalent les reflets sur une zone plus large. Les reflets spéculaires prennent la couleur de la lumière entrante. La lumière étant généralement blanche ou blanc cassé, les reflets larges peuvent désaturer l'image en ajoutant du blanc dans la couleur de la surface.



En principe, la procédure à suivre pour modifier l'éclairage est la suivante : attribuez les valeurs de votre choix aux paramètres Position de la lumière et Réflexion diffuse de façon à définir le niveau global de lumière et d'ombrage dans une scène. Réglez ensuite les valeurs des paramètres Réflexion spéculaire et Mettre la netteté en surbrill. de façon à définir la force et l'étendue des reflets. Enfin, définissez le paramètre Lumière ambiante de façon à remplir les ombres.

Effet Danse de cartes

Cet effet permet de générer une chorégraphie de cartes en divisant les calques en un grand nombre de cartes, puis en gérant tous les aspects géométriques des cartes à l'aide d'un deuxième calque. Par exemple, vous pouvez simuler une sculpture profilée ou une foule qui bouge par vagues, ou encore donner l'impression que les lettres d'un logo flottent à la surface d'une mare.

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc.

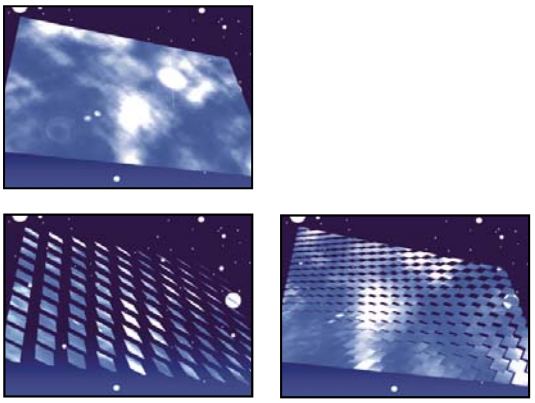


Image d'origine (en haut à gauche) et image avec rotation ajustée à l'aide des options Position de la caméra (en bas à gauche) et Coins (en bas à droite)

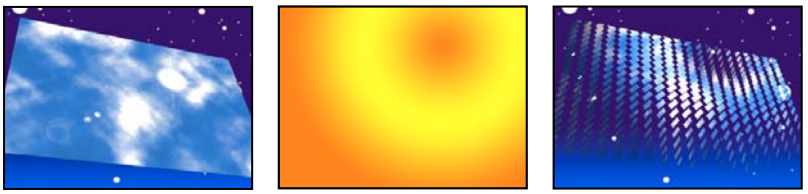


Image d'origine (gauche), calque graduel (centre) et après application de l'effet Danse de cartes (droite)

Associez l'effet Danse de cartes au calque qui servira de recto pour les cartes. Pour définir l'affichage, utilisez les options de rotation ou de perspective. Vous pouvez également adopter la perspective de l'effet de n'importe quelle scène à l'aide de l'option Coins.

Par exemple, sélectionnez un calque de dégradé vertical en niveaux de gris (noir en haut, blanc en bas) dans le menu Calque graduel 1, puis sélectionnez le paramètre Intensité 1 dans le menu Source (sous Rotation X). L'effet Danse de cartes utilise l'intensité du dégradé pour animer la rotation des cartes autour de l'axe x. Cet effet affecte une valeur numérique au pixel central de chaque carte du calque graduel, en fonction de l'intensité de ce pixel. Le blanc pur vaut 1, le noir pur vaut -1 et un gris de 50 % vaut 0. L'effet Danse de cartes multiplie ensuite cette valeur par la valeur du multiplicateur de rotation X et fait tourner les cartes autant de fois qu'indiqué par la valeur résultant de ce calcul. Si le multiplicateur de rotation X a pour valeur 90, les cartes de la ligne supérieure effectuent une rotation de pratiquement 90° vers l'arrière, les cartes de la ligne inférieure effectuent une rotation de pratiquement 90° vers l'avant, et les cartes des lignes intermédiaires effectuent une rotation moindre. Les cartes se trouvant dans la zone en gris 50 % ne tournent pas du tout.

Si vous souhaitez que la moitié des cartes d'un calque vienne de la droite et que l'autre moitié vienne de la gauche, créez un calque graduel mi-blanc, mi-noir. Ce dégradé doit être défini comme étant la source de la position X, la valeur du multiplicateur de la position X doit être 5, et la valeur de l'animation doit être 0. Les cartes se trouvant dans la zone noire apparaissent initialement à gauche, et les cartes de la zone blanche à droite.

Voir aussi

« Options Eclairage et Matériel communes » à la page 465

Options Lignes, Colonnes, Calque et Ordre

Lignes et colonnes Définit l'interaction du nombre de lignes et de colonnes. Le paramètre Indépendantes active les curseurs Lignes et Colonnes. Le paramètre Colonnes après lignes active uniquement le curseur Lignes. Si vous choisissez cette option, le nombre de colonnes est toujours identique au nombre de lignes.

Lignes Le nombre de lignes (jusqu'à 1 000).

Colonnes Détermine le nombre de colonnes (jusqu'à 1 000), à moins que vous n'ayez sélectionné l'option Colonnes après lignes.

Remarque : *les lignes et les colonnes sont toujours réparties uniformément sur un calque pour éviter l'apparition de carreaux de forme rectangulaire sur son contour, sauf si vous utilisez une couche alpha.*

Calque arrière Calque apparaissant en segments au verso des cartes. Vous pouvez utiliser n'importe quel calque dans la composition. Son bouton d'option Vidéo peut même être désactivé. Si un effet ou un masque a été appliqué à l'image, précomposez le calque en premier.

Calque graduel 1 Premier calque de paramètres à utiliser pour faire « danser » les cartes. Vous pouvez utiliser n'importe quel calque. Les calques en niveaux de gris produisent les résultats les moins aléatoires. Le calque graduel fait office de calque de dispersion pour l'animation des cartes.

Calque graduel 2 Second calque de paramètres.

Ordre de rotation L'ordre dans lequel les cartes tournent autour d'axes multiples, dans le cas d'une rotation sur plusieurs axes.

Ordre de transformation Ordre de réalisation des transformations (échelle, rotation et position).

Options Position, Rotation et Diviseur

Les options Position (X, Y, Z), Rotation (X, Y, Z) et Diviseur (X, Y) indiquent les propriétés de transformation à modifier. L'effet Danse de cartes étant un effet 3D, vous pouvez gérer individuellement ces propriétés pour chaque axe des cartes. Néanmoins, les cartes étant elles-mêmes toujours en 2D, elles n'ont pas de profondeur, d'où l'absence d'échelle sur l'axe z.

Source Définit la couche du calque graduel à utiliser pour contrôler la transformation. Par exemple, sélectionnez Intensité 2 si vous souhaitez utiliser l'intensité du calque graduel 2.

Multiplicateur Niveau de transformation appliqué aux cartes.

Décalage Valeur de base à partir de laquelle la transformation commence. Cette valeur est ajoutée à la valeur de la transformation (la valeur du pixel central d'une carte multipliée par la valeur du multiplicateur) de façon à ce que vous puissiez commencer la transformation à d'autres endroits que 0.

Options Système caméra et Position de la caméra

Système caméra Indique si les propriétés Position de la caméra, les propriétés Coins ou la position par défaut des lumières et de la caméra de la composition doivent être utilisées pour effectuer le rendu des images 3D des cartes.

Rotation X, Rotation Y, Rotation Z Font pivoter la caméra autour de l'axe correspondant. Utilisez ces paramètres pour regarder les cartes du dessus, de côté, de l'arrière ou suivant l'angle de votre choix.

Position X,Y Position de la caméra sur les axes x et y.

Position Z Position de la caméra sur l'axe z. Une valeur faible rapproche la caméra des cartes, et une valeur élevée l'en éloigne.

Distance focale Facteur de zoom. Une valeur faible élargit l'objectif.

Ordre de transformation L'ordre de rotation de la caméra autour de ses trois axes et indique si la caméra pivote avant ou après son positionnement au moyen des options Position de la caméra.

Options Coins

Le principe des coins constitue un autre système de contrôle de caméra. Utilisez-le pour intégrer l'effet à une scène sur une surface plane et inclinée par rapport à l'image.

Coin supérieur gauche, Coin supérieur droit, Coin inférieur gauche, Coin inférieur droit Points d'attache des coins du calque.

Distance focale automatique Contrôle la perspective de l'effet pendant l'animation. Lorsque cette propriété est désélectionnée, la distance focale spécifiée permet de déterminer une position et une orientation de caméra qui calqueront les coins du calque sur les quatre coins. Si cela s'avère impossible, le calque est remplacé par sa silhouette, dessinée entre les coins. Lorsque cette propriété est sélectionnée, la distance focale nécessaire pour faire correspondre les quatre coins est utilisée, si possible. A défaut, la valeur correcte est obtenue par interpolation des images proches.

Distance focale Prévaut sur les autres réglages si les résultats que vous avez obtenus ne sont pas ceux que vous escomptiez. Si vous définissez la distance focale sur une valeur ne correspondant pas à la distance focale d'une configuration comprenant les coins, l'image risque de ne pas s'afficher correctement (un aspect cisaillé, par exemple). Si, toutefois, vous connaissez la distance focale à reproduire, la définition de la distance focale est la façon la plus simple d'obtenir des résultats corrects.

Effet Caustique

Cet effet permet de créer des reflets de lumière semblables à ceux qui parviennent au fond de l'eau. Ces reflets sont générés par la lumière qui se reflète à la surface de l'eau. Vous pouvez obtenir des surfaces aquatiques réalistes lorsque vous combinez cet effet avec les effets Générateur de vagues et Ondes radio.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche), calque de texte sélectionné pour l'option Bas, calque tourbillon défini en tant que Surface d'eau avec Opacité de la surface de 0 % (en bas à droite)

La meilleure façon d'obtenir des résultats réalistes avec l'effet Caustique est d'effectuer séparément le rendu du calque inférieur, avec l'option de rendu caustique activée et l'option Opacité de la surface définie à 0. Effectuez ensuite une précomposition et utilisez le calque obtenu en tant que calque inférieur pour insérer un autre effet caustique avec l'option de rendu désactivée. Cette procédure vous permet de décaler, mettre à l'échelle ou encore manipuler le calque inférieur de la composition précomposée, et simuler ainsi une lumière ne provenant pas du dessus.

Voir aussi

« Options Eclairage et Matériel communes » à la page 465

Options Bas

Les options Bas permettent de définir l'apparence du fond de l'eau :

Bas Définit le calque se trouvant au fond de l'eau. Ce calque représente l'image qui est déformée par l'effet, sauf dans le cas où l'opacité de la surface est de 100 %.

Echelle Agrandit ou réduit la taille du calque inférieur. Si les contours du calque inférieur apparaissent en raison de la réfraction de la lumière à travers les vagues, agrandissez le calque inférieur. La réduction est très utile lorsque vous souhaitez décomposer le calque en mosaïque de façon à créer un motif plus complexe.

Répéter le mode Définit la façon dont un calque inférieur réduit est décomposé en mosaïque. Le paramètre Une fois utilise un seul carreau et revient en fait à désactiver la disposition en mosaïque. Le paramètre Juxtaposé utilise la méthode de découpage en mosaïque consistant à juxtaposer le bord droit du carreau d'un calque inférieur au bord gauche d'un autre

carreau de ce même calque. Ce réglage produit de bons résultats dans le cas d'un calque inférieur au motif répétitif, tel qu'un logo, devant être lu d'une certaine manière. Le paramètre Réfléchi juxtapose chaque bord d'un carreau de calque inférieur à une copie de ce carreau obtenue par effet de miroir. Ce réglage permet d'éliminer l'apparition d'un contour dur au niveau de la juxtaposition des deux carreaux.

Si taille différente Définit la façon dont le calque inférieur est traité lorsqu'il est plus petit que la composition.

Flou Définit le niveau de flou appliqué au calque inférieur. Pour rendre le fond parfaitement net, vous devez attribuer la valeur 0 à cette option. Plus la valeur est élevée, plus le fond sera flou, particulièrement aux endroits où l'eau est profonde.

Options Eau

Surface d'eau Définit le calque à utiliser pour représenter la surface de l'eau. L'effet Caustique utilise la luminance de ce calque en tant que hauteur de table pour créer une surface d'eau en 3D. Les pixels clairs représentent la surface de l'eau et les pixels foncés, le fond de l'eau. Vous pouvez utiliser un calque créé à l'aide des effets Générateur de vagues ou Ondes radio ; vous devez au préalable précomposer le calque avant de l'utiliser avec l'effet Caustique.

Amplitude Modifie la hauteur relative des vagues. Plus la valeur est élevée, plus les vagues sont hautes et plus la surface semble agitée. Plus la valeur est faible, plus la surface est lisse.

Lissage Définit l'arrondi des vagues par ajout de flou sur le calque de la surface de l'eau. Plus la valeur est élevée, moins les détails des vagues sont apparents. Plus la valeur est faible, plus les imperfections du calque de la surface de l'eau sont visibles.

Profondeur de l'eau Définit la profondeur de l'eau. Une faible agitation appliquée à un ensemble d'eau peu profonde ne déforme que très peu la vue du fond de l'eau, mais la même agitation appliquée à un ensemble d'eau profonde en déforme la vue de façon considérable.

Indice de réfraction Affecte la courbe de la lumière lorsque celle-ci traverse un liquide. Une valeur égale à 1 ne produit aucune déformation du fond. La valeur par défaut (1,2) simule l'eau de manière réaliste. Pour produire une déformation notable, vous devez augmenter cette valeur.

Couleur de la surface Définit la couleur de l'eau.

Opacité de la surface Définit le niveau de transparence du calque inférieur à travers l'eau. Si vous souhaitez obtenir un effet laiteux, augmentez la valeur des paramètres Opacité de la surface et Intensité de la lumière ; si vous choisissez la valeur 0, l'effet produit est un liquide limpide.

Définissez le paramètre Opacité de la surface sur 1 pour obtenir par la suite le reflet parfait du ciel. Si vous disposez d'une surface de texture adéquate, vous pouvez utiliser cette technique pour créer un effet de mercure liquide.

Force de l'eau Fait apparaître un effet caustique (concentration de lumière sur la surface de fond, créée par l'effet d'objectif des vagues). Cette option modifie l'aspect global de la scène : les parties sombres des vagues s'assombrissent davantage, et les parties claires s'éclaircissent d'autant. Si vous ne spécifiez aucune valeur, l'effet déforme le calque inférieur lorsque la vague passe sur celui-ci mais ne rend pas l'effet d'éclairage.

Options Ciel

Ciel Définit le calque représentant les éléments se trouvant au-dessus de l'eau. L'option Echelle permet d'agrandir ou de réduire le calque aérien. Si les contours du calque représentant le ciel sont apparents, augmentez la taille du calque. La réduction est très utile lorsque vous souhaitez décomposer le calque en mosaïque de façon à créer un motif plus complexe.

Répéter le mode Définit la façon dont un calque aérien réduit est décomposé en mosaïque. Le paramètre Une fois utilise un seul carreau et revient en fait à désactiver la disposition en mosaïque. Le paramètre Juxtaposé utilise la méthode de découpage en mosaïque consistant à juxtaposer le bord droit du carreau d'un calque au bord gauche d'un autre carreau du même calque. Ce réglage produit de bons résultats dans le cas d'un calque aérien contenant un motif répétitif, tel qu'un logo, devant être lu d'une certaine manière. Le paramètre Réfléchi juxtapose chaque bord d'un carreau de calque à une copie de ce carreau obtenue par effet de miroir. Ce réglage permet d'éliminer l'apparition d'un contour dur au niveau de la juxtaposition des deux carreaux.

Si taille différente Définit la façon dont le calque est traité lorsqu'il est plus petit que la composition. L'option Intensité définit l'opacité du calque aérien. L'option Convergence définit le degré de proximité entre le calque aérien et le calque inférieur ou de la surface de l'eau, et vous permet ainsi de contrôler le degré de déformation du ciel produit par les vagues.

Effet Ecume

Cet effet permet de générer des bulles qui se déplacent, se collent les unes aux autres et éclatent. Vous disposez d'un certain nombre d'options pour définir les attributs des bulles, notamment leur capacité d'agglomération, leur viscosité, leur longévité et leur résistance. Vous pouvez définir précisément les interactions des particules entre elles et avec ce qui les entoure. Vous pouvez également définir un calque distinct faisant office de canalisateur pour gérer précisément la trajectoire de l'écume. Par exemple, vous pouvez faire tourner des particules autour d'un logo ou remplir un logo avec des bulles.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

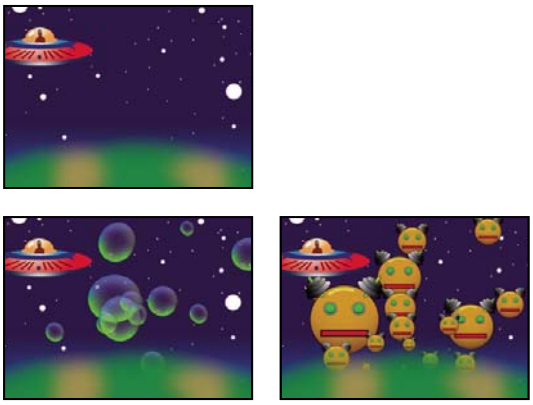


Image d'origine (en haut à gauche), application de l'effet Ecume (en bas à gauche) et utilisation du calque du robot en qualité de calque de texture bulle (en bas à droite)

Vous pouvez également remplacer des bulles par une image ou par un film. Par exemple, vous pouvez créer des effets de fourmilière, de vol d'oiseaux ou de foule.

Remarque : *image par image, le rendu de l'effet Ecume est rapide. Cependant, la moindre modification apportée aux paramètres initiaux quelques secondes après le début de la simulation peut engendrer des variations importantes. Lorsque vous effectuez des modifications relatives aux options Physique, plus vous vous trouvez loin dans la simulation, plus le rendu de la modification sera long. En effet, à chaque modification, la simulation est recalculée depuis le début. Le calcul de toutes les images n'est pas aussi long ; à partir du moment où l'effet Ecume a répercuté la modification, le rendu s'accélère de nouveau.*

Voir aussi

« A propos du caractère aléatoire des effets et du générateur aléatoire » à la page 342

Options Afficher

Ebauche Affiche les bulles sans en effectuer le rendu complet. Ce réglage permet de prévisualiser rapidement le comportement des bulles. Le mode Ebauche est la seule façon de prévisualiser les contours de l'univers, l'alignement de l'image de canalisation ainsi que l'emplacement, l'orientation et la taille du réalisateur. Les bulles sont représentées par des ellipses bleues. Le point réalisateur est représenté par une ellipse rouge. L'univers est représenté par un rectangle rouge.

Ebauche + Image de canalisation Affiche une prévisualisation filaire en mode Ebauche sur une représentation de l'image de canalisation en échelle de gris, le cas échéant.

Rendu Affiche la version finale de l'animation.

Options Réalisateur

Les options Réalisateur définissent l'origine des bulles, ainsi que la vitesse à laquelle elles sont générées :

Point réalisateur Centre de la zone à partir de laquelle les bulles sont créées.

Taille X réalisateur, Taille Y réalisateur Définissent la largeur et la hauteur de la zone à partir de laquelle les bulles sont créées.

Orientation réalisateur Définit la rotation (orientation) de la zone à partir de laquelle les bulles sont créées. Cette option ne produit aucun effet si les paramètres Taille X réalisateur et Taille Y réalisateur sont identiques.

Point réalisateur zoom Indique si le point réalisateur et toutes ses images clés associées sont rattachés à l'univers (sélectionné) ou à l'écran (désélectionné) lorsque vous effectuez un zoom avant ou arrière sur ces derniers. Si, par exemple, vous définissez le point réalisateur dans le coin supérieur gauche du calque et que vous faites par la suite un zoom arrière sur ce calque, le point réalisateur reste dans le coin supérieur gauche de l'écran si vous ne sélectionnez pas l'option Point réalisateur zoom. Si vous sélectionnez l'option Point réalisateur zoom, le point se déplace en même temps que l'univers à mesure qu'un zoom arrière est effectué sur celui-ci ; à la fin du zoom, ce point se retrouve plus proche du centre de l'écran.

Vitesse de production Détermine la vitesse de formation des bulles. Cette option n'a aucun effet sur le nombre de bulles créées par image ; il s'agit en fait du nombre moyen de bulles créées tous les trentièmes de seconde. Plus cette valeur est élevée, plus le nombre de bulles créées est important.

Si de nombreuses bulles sont créées au même moment et au même endroit, certaines peuvent éclater. Si vous souhaitez obtenir une quantité importante d'écume, augmentez les valeurs Taille X réalisateur et Taille Y réalisateur de sorte que les bulles ne s'entrechoquent pas.

Options Bulles

Taille Définit la taille moyenne des bulles arrivées à maturation. Les options Variance de la taille, Vitesse de croissance et Générateur aléatoire permettent aussi de définir la taille d'une bulle dans une image particulière.

Variance de la taille Définit une plage de tailles de bulle possibles. Cette option utilise la valeur Taille en tant que valeur moyenne et crée des bulles plus grosses et plus petites que la moyenne à l'intérieur de la plage que vous spécifiez ici. Si, par exemple, vous choisissez une taille de bulle par défaut de 0,5 et une variance de taille par défaut de 0,5, vous obtenez des bulles dont la taille est comprise entre 0 et 1 (0,5 - 0,5 = 0 et 0,5 + 0,5 = 1).

Durée Définit la durée de vie des bulles. Cette valeur n'est pas absolue ; si tel était le cas, les bulles éclateraient toutes après le même laps de temps, comme si elles se heurtaient à un mur. En fait, cette valeur est une durée de vie cible ; certaines bulles éclatent rapidement, d'autres atteignent la durée de vie maximale.

Vitesse de croissance Définit la vitesse à laquelle une bulle atteint sa taille maximale. Lorsqu'une bulle est libérée du point réalisateur, elle est généralement assez petite. Si vous définissez une vitesse de croissance trop élevée et que vous spécifiez une zone réalisateur de petite taille, les bulles se heurtent les unes aux autres et éclatent. Au final, l'effet produit moins de bulles que prévu.

Force Définit la probabilité qu'une bulle éclate avant d'atteindre la durée de vie définie. Plus cette valeur est faible, plus la bulle est susceptible d'éclater peu de temps après sa formation sous l'effet du vent ou d'une image de canalisation. Les valeurs faibles conviennent aux bulles de savon, les valeurs élevées étant conseillées pour les animations simulant des mouvements de particules.

Pour créer des réactions en chaîne de bulles qui s'entrechoquent, affectez une valeur faible à cette option et affectez une valeur élevée à l'option Vélocité d'éclat.

Options Physique

Les options Physique définissent le déplacement et le comportement des bulles :

Vitesse initiale Définit la vitesse de la bulle à sa sortie du point réalisateur. Cette vitesse est influencée par les autres paramètres du groupe d'options Physique.

Si vous conservez la valeur par défaut de la taille du point réalisateur et que vous définissez une valeur Vitesse initiale faible, le résultat n'en sera que peu modifié étant donné que les bulles rebondissent les unes sur les autres. Pour faire varier la vitesse initiale de façon plus marquée, vous devez augmenter les valeurs Taille X réalisateur et Taille Y réalisateur.

Direction initiale Définit la direction initiale de la bulle à sa sortie du point réalisateur. Cette direction est déterminée par les autres bulles et les autres options Physique.

Vitesse du vent Définit la vitesse du vent responsable du mouvement des bulles dans la direction spécifiée pour l'option Direction du vent.

Direction du vent Définit la direction dans laquelle les bulles sont poussées. Il suffit d'animer cette option pour créer des effets de vent violent. Les bulles subissent l'effet du vent tant que la valeur Vitesse du vent est supérieure à 0.

Turbulence Applique de petites pressions aléatoires sur les bulles pour leur faire adopter un comportement chaotique.

Valeur d'oscillation Modifie de façon aléatoire la forme des bulles, les faisant passer d'une forme parfaitement ronde à une forme elliptique plus naturelle.

Répulsion Indique si les bulles rebondissent les unes sur les autres, se collent les unes aux autres ou passent les unes à travers les autres. Si cette option est définie sur 0, les bulles ne s'entrechoquent pas ; elles passent les unes à travers les autres. Plus la valeur de répulsion est élevée, plus les bulles sont susceptibles d'interagir lorsqu'elles se heurtent les unes aux autres.

Vélocité d'éclat Contrôle l'effet de l'éclatement des bulles sur les autres bulles. Lorsqu'une bulle éclate, cela affecte les autres bulles se trouvant à proximité de plusieurs façons : en laissant un espace vide que les autres bulles peuvent remplir, en repoussant les autres bulles ou en les faisant éclater. Plus cette valeur est élevée, plus les bulles éclatées ont un effet sur les autres.

Viscosité Définit la cadence à laquelle les bulles perdent de la vitesse après leur sortie du point réalisateur et permet de gérer la vitesse du flux de bulles. Une valeur élevée crée une résistance de plus en plus forte à mesure que les bulles s'éloignent du point réalisateur, les faisant ralentir. Si vous définissez une valeur suffisamment élevée, les bulles s'arrêtent. Plus la substance est épaisse, plus la viscosité est élevée. Par exemple, pour créer l'impression que les bulles se déplacent dans de l'huile, vous devez définir une viscosité relativement élevée, de sorte que les bulles rencontrent une certaine résistance dans leurs mouvements. Pour créer une impression de bulles flottant dans l'air, vous devez définir une viscosité relativement faible.

Agglomération Agglutine les bulles les unes aux autres et les rend moins vulnérables aux autres options Physique, telles que la direction du vent. Plus la valeur est élevée, plus les bulles sont susceptibles de s'agglutiner et de former des groupes de bulles. Combinez les paramètres Viscosité et Agglomération pour créer un amas de bulles.

Options Zoom et Univers

Zoom Effectue un zoom avant ou arrière autour du centre de l'univers dans lequel les bulles évoluent. Pour créer de grosses bulles, il est conseillé d'augmenter la valeur du zoom plutôt que la taille des bulles. Les bulles de grande taille sont en effet parfois instables.

Univers Définit les limites de l'univers dans lequel évoluent les bulles. Lorsque les bulles disparaissent complètement de l'univers, elles éclatent et sont définitivement perdues. Par défaut, l'univers a la même taille que le calque. Les valeurs supérieures à 1 créent un univers qui s'étend au-delà des limites du calque. Utilisez des valeurs supérieures pour que les bulles proviennent de l'extérieur de l'écran ou pour effectuer un zoom arrière afin de les ramener sur l'écran. Si vous utilisez une valeur inférieure à 1, les bulles sont supprimées avant d'atteindre le bord du calque. Ainsi, si vous souhaitez que les bulles restent dans la même zone, par exemple à l'intérieur d'un masque, vous devez choisir une valeur de taille de l'univers légèrement supérieure à la taille du masque pour supprimer les bulles indésirables et accélérer le processus de rendu.

Options Rendu en cours

Les options Rendu en cours définissent l'apparence des bulles, y compris leur texture et leur réflexion :

Mode de fusion Définit la transparence relative des bulles dans les zones d'intersection. Le paramètre Transparent fusionne les bulles de façon homogène, vous permettant d'y voir au travers. Le paramètre Solide existant dessus fait apparaître les bulles récentes en dessous des bulles plus anciennes, éliminant ainsi la transparence. Utilisez-le pour donner l'impression que les bulles se rapprochent du spectateur. Le paramètre Solide nouveau dessus fait apparaître les bulles récentes au-dessus des bulles plus anciennes, éliminant également la transparence. Utilisez-le pour donner l'impression que les bulles descendent une pente.

Texture bulle Définit la texture de la bulle. Vous pouvez utiliser une texture prédéfinie ou créer votre propre texture. Pour que la texture apparaisse, assurez-vous que l'option Afficher est définie sur Rendu. Pour créer votre propre texture, sélectionnez l'option Défini par l'utilisateur, puis sélectionnez le calque à utiliser pour la bulle dans le menu Calque de texture bulle.

Remarque : *les textures prédéfinies de bulle sont des images 64 x 64 ayant subi un prérendu. Si vous effectuez un zoom avant sur ces images 64 x 64, la bulle apparaît floue. Pour éviter ce problème, utilisez une bulle avec une texture personnalisée de plus haute résolution.*

Calque de texture bulle Indique le calque à utiliser comme image pour la bulle. Pour utiliser cette option, sélectionnez Défini par l'utilisateur dans le menu Texture bulle. Si vous souhaitez que le calque n'apparaisse qu'en tant que bulle, désactivez l'option Vidéo associée à ce calque dans le panneau Montage.

Remarque : *vous pouvez utiliser tout type de fichier pris en charge par After Effects. Si vous avez l'intention d'effectuer un zoom avant ou d'utiliser une taille de bulle élevée, assurez-vous que la résolution du calque est suffisamment élevée pour éviter l'apparition de flou. Gardez à l'esprit que cet effet n'est pas réservé aux bulles ordinaires ; vos « bulles » peuvent revêtir la forme de cellules sanguines, d'étoiles de mer, de microbes, d'extra-terrestres ou de toute autre créature volante. Tout calque de votre composition peut être utilisé comme bulle.*

Orientation de la bulle Définit le sens de rotation de la bulle. Le paramètre Fixe libère la bulle en haut à droite du point réalisateur et conserve cette direction. Utilisez-le si la bulle a des reflets et un ombrage intégrés, comme c'est le cas de toutes les bulles prédéfinies. Le paramètre Orientation physique exerce sur les bulles des forces qui les ballottent et les font tournoyer, donnant une impression de chaos. Le paramètre Vélocité de la bulle place la bulle dans la direction de sa trajectoire. Il est le plus utile pour la création d'animations de masses ou de groupes.

Environnement Définit le calque qui est reflété dans les bulles. Si vous souhaitez utiliser ce calque pour la réflexion uniquement, désactivez l'option Vidéo du calque.

Force de la réflexion Définit la quantité d'espace de l'environnement à faire transparaître dans la bulle par réflexion. Plus cette valeur est élevée, plus la réflexion assombrit la texture initiale de la bulle. La réflexion se limitent aux pixels opaques, si bien que les bulles ayant un haut niveau de transparence, telles que la bulle prédéfinie Gouttelettes, ne produisent qu'une faible réflexion.

Convergence de la réflexion Définit le degré de déformation subi par l'environnement lors de sa réflexion sur les bulles. Une valeur égale à 0 projette l'image de l'environnement à plat au-dessus de toutes les bulles de la scène. Plus la valeur augmente, plus la forme sphérique de chaque bulle se répercute dans la déformation de l'image réfléchie.

Options Image de canalisation

Les options Image de canalisation permettent d'indiquer la matrice suivie par le flux de l'écume :

Image de canalisation Définit le calque utilisé pour contrôler la trajectoire et la vitesse des bulles. Utilisez un calque d'image fixe ; en effet, si vous sélectionnez un film, seule la première image est utilisée. Une image de canalisation est une courbe de hauteur basée sur la luminance : le blanc est haut sur la courbe, le noir est bas. Le blanc n'est pas haut à l'infini ; si une bulle se déplace à une vitesse suffisamment élevée, elle peut éviter un obstacle blanc. Veillez à ce que l'image soit légèrement floue, car les contours trop nets peuvent produire des résultats aléatoires. Par exemple, si vous souhaitez que les bulles traversent un canyon, créez une image de canalisation avec un bord de canyon blanc, un canyon noir et des murs gris flous. Utilisez le vent pour déplacer les bulles dans le sens de votre choix. Les murs délimitent leur mouvement. Vous pouvez également utiliser un léger dégradé au niveau du sol du canyon pour contrôler la trajectoire des bulles, mais cette opération est plus difficile à réaliser.

Remarque : *si les bulles ne suivent pas l'image de canalisation, utilisez l'option Qualité de la simulation. De même, essayez de rendre l'image de canalisation un peu plus floue pour faire en sorte que ses bords ne soient pas trop nets.*

Profondeur de l'image de canal Définit la différence entre le blanc et le noir lors de la définition de la pente. Si les bulles rebondissent hors de l'image de canalisation de façon aléatoire, il convient de diminuer cette valeur.

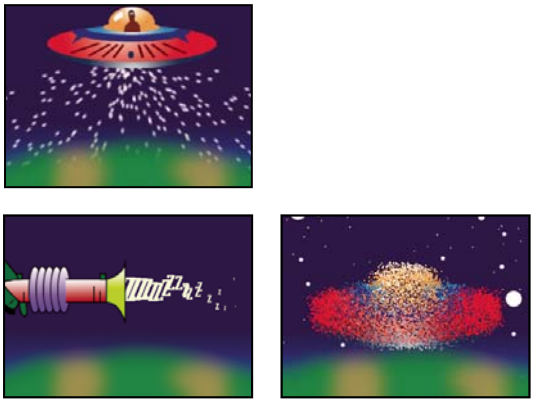
Echelle de l'image de canal Indique si l'image de canalisation est rattachée au calque ou à l'univers. L'image de canalisation se redimensionne selon vos spécifications. Cette option est utile lorsque vous souhaitez agrandir l'univers mais que l'image de canalisation est conçue pour un calque particulier, ou que vous souhaitez que les bulles partent de l'extérieur de l'écran et qu'elles soient affectées par l'image de canalisation lorsqu'elles arrivent à l'écran.

Qualité de la simulation Augmente le degré de précision, et donc le réalisme, de la simulation. Toutefois, plus la valeur est élevée, plus le rendu de la composition prendra de temps. La qualité Normal produit en général de bons résultats et est la plus efficace en termes de durée de rendu. La qualité Elevée produit de meilleurs résultats mais ralentit le rendu. La qualité Intense allonge la durée de rendu mais permet d'obtenir un comportement des bulles moins aléatoire. Vous devez utiliser cette option si les bulles ne suivent pas l'image de canalisation. Elle permet souvent de résoudre les problèmes d'irrégularité de comportement pouvant se produire avec de petites bulles, des bulles rapides ou des pentes abruptes.

Effet Laboratoire de particules

L'effet Laboratoire de particules permet d'animer séparément un grand nombre d'objets semblables, comme un essaim d'abeilles ou une tempête de neige. Utilisez le canon pour créer un flot de particules à partir d'un point déterminé du calque ou utilisez la grille pour générer un plan de particules. Le détonateur de calque et le détonateur de particule peuvent créer de nouvelles particules à partir de calques ou de particules existants. Vous pouvez utiliser toutes les combinaisons de générateurs de particules sur un même calque.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Particules projetées hors d'un calque de vaisseau spatial (en haut à gauche), particules en forme de lettres tirées d'un pistolet à laser (en bas à gauche) et effet Détonateur de calque appliqué à un calque de vaisseau spatial (en bas à droite)

Commencez par créer un flot ou un plan de particules, ou par détoner un calque existant en particules. Une fois le calque de particules créé, vous pouvez contrôler les propriétés des particules comme leur vitesse, leur taille ou leur couleur. Vous pouvez remplacer les particules en forme de points (valeur par défaut) par des images d'un calque existant pour créer, par exemple une véritable tempête de neige à partir d'un calque représentant un seul flocon de neige. Vous pouvez également utiliser des caractères de texte en tant que particules. Par exemple, vous pouvez projeter des mots sur l'écran ou créer un océan de texte dans lequel certaines lettres changent de couleur pour former un message.

Utilisez les options Canon, Grille, Détonateur de calque et Détonateur de particule pour générer des particules. Utilisez l'option Matrice de calque pour spécifier un calque à la place de chaque particule par défaut (en forme de point). Utilisez les options Gravité, Repousser et Mur pour modifier le comportement global des particules. Utilisez les options Mappeur de propriété pour modifier les propriétés des particules. Ces propriétés permettent de définir les options, y compris le remplacement des points par des caractères de texte.

Remarque : *du fait de la richesse de l'effet Laboratoire de particules, les temps de calcul, de prévisualisation et de rendu peuvent sembler longs.*

Pour utiliser l'effet Laboratoire de particules

1 Sélectionnez le calque destiné à recevoir les particules ou créez un nouveau calque de type Solide (de couleur unie).

2 Choisissez Effet > Simulation > Laboratoire de particules. Le calque devient invisible pour que seules les particules soient visibles. L'animation du calque dans le panneau Montage entraîne l'animation de l'ensemble du calque de particules.

3 Configurez un générateur de particules pour déterminer le nombre de particules à créer. Vous pouvez projeter un flot de particules du canon, générer un plan simple occupé par des particules à partir de la grille ou utiliser le détonateur de calque pour créer des particules à partir d'un calque existant. Si vous avez déjà créé des particules, vous pouvez appliquer le détonateur de particule pour les détoner et obtenir un nombre supérieur de nouvelles particules.

4 Sélectionnez les particules. Par défaut, l'effet Laboratoire de particules crée des particules en forme de points. Vous pouvez remplacer les points par un calque de la composition ou par les caractères de texte de votre choix.

5 Spécifiez le comportement général d'une partie ou de toutes les particules. Utilisez l'option Gravité pour orienter les particules dans une direction spécifique, l'option Repousser pour écarter ou rapprocher les particules les unes des autres ou l'option Mur pour limiter les particules à une zone donnée ou les en exclure.

6 Utilisez une image pour déterminer le comportement des particules de manière individuelle. Vous pouvez modifier les options qui changent le mouvement des particules, comme la vitesse et la force, ainsi que les options qui changent l'aspect des particules, comme la couleur, l'opacité et la taille.

L'effet Laboratoire de particules peut avoir un rendu lissé lorsque le calque auquel il s'applique est défini en qualité Optimale. Il applique également un flou directionnel aux particules en mouvement lorsque les options de calque Flou directionnel et de composition Activer le flou directionnel sont toutes les deux activées.

Lorsque vous utilisez un autre calque comme source de particules, le laboratoire de particules ignore les modifications (par exemple, les modifications de valeurs de position) effectuées sur ce calque dans le cadre de cette composition. Il utilise le calque dans son état d'origine. Pour conserver les modifications d'un calque lorsque vous l'utilisez comme source de particules, vous devez précomposer le calque.

Contenu des particules et générateurs de particules

L'effet Laboratoire de particules peut générer trois sortes de particules : des points, un calque et des caractères de texte. Vous ne pouvez spécifier qu'une sorte de particules par générateur.

Vous pouvez créer des particules à l'aide des outils Canon, Grille, Détonateur de calque et Détonateur de particule. La grille permet d'agencer les particules en lignes et en colonnes, tandis que les détonateurs produisent des particules aléatoires à la manière des pétards.

Les générateurs de particules définissent les propriétés des particules au moment de leur création. Le comportement des particules est ensuite déterminé par les options Gravité, Repousser, Mur, Détonateur et Mappeur de propriété. Par exemple, lorsque vous souhaitez faire adhérer des particules aux intersections de la grille, vous pouvez utiliser la propriété Friction statique de l'option Mappeur de propriété continu pour maintenir les particules en place. Sinon, dès leur création, les particules s'éloigneront de leur position d'origine sur la grille.

Options Canon

Le canon est activé par défaut ; pour créer des particules d'une autre façon, désactivez le canon en définissant l'option Particules par seconde sur zéro. L'option canon crée un flux continu de particules.

Position Détermine les coordonnées (x,y) à partir desquelles les particules sont créées.

Rayon du canon Définit la taille du rayon du canon. Les valeurs négatives créent un canon circulaire, et les valeurs positives un canon carré. Lorsque la source est étroite, comme celle d'un pistolet laser, spécifiez une valeur basse. Pour une source large, comme un banc de poissons, préférez une valeur élevée.

Particules par seconde Détermine à quel rythme les particules sont créées. Lorsque la valeur est définie sur 0, aucune particule n'est créée. Une valeur élevée augmente la densité du flot de particules. Si vous ne souhaitez pas que le canon tire en continu, définissez des images clés en réglant cette propriété sur 0 lorsque vous voulez que l'effet cesse de générer des particules.

Direction Définit les angles de tir des particules.

Diff. aléatoire de direction Détermine la déviation aléatoire de la direction de chaque particule par rapport à la direction du canon. Par exemple, une valeur de diffusion de 10 degrés envoie les particules dans toutes les directions à l'intérieur d'un angle de +/-5 degrés par rapport à la direction du canon. Pour un flot très concentré, comme celui d'un pistolet laser, spécifiez une valeur basse. Pour un flot qui s'élargit rapidement, spécifiez une valeur élevée. Vous pouvez spécifier une valeur allant jusqu'à 360°.

Vélocité Détermine la vitesse initiale des particules en pixels par seconde, au moment de leur sortie du canon.

Diffusion aléatoire de vélocité Détermine le niveau de vitesse aléatoire des particules. Vous pouvez spécifier une valeur allant jusqu'à 360 degrés. Si, par exemple, vous définissez une vitesse de 20 et une diffusion aléatoire de vélocité de 10, les particules sortent du canon à des vitesses allant de 15 à 25 pixels par seconde.

Couleur Définit la couleur des points ou des caractères de texte. Ce paramètre n'a aucun effet si vous utilisez un calque comme source de particules.

Rayon de particule Définit le rayon des points en pixels ou la taille des caractères de texte en points. Ce paramètre n'a aucun effet si vous utilisez un calque comme source de particules.

Options Grille

La grille crée un plan de particules continu à partir d'un ensemble d'intersections. Le mouvement des particules de la grille repose entièrement sur les paramètres Gravité, Repousser, Mur et Mappeur de propriété. La propriété Force de l'option Gravité est activée par défaut ; les particules de la grille tombent donc en bas de l'image.

Avec l'option Grille, une nouvelle particule apparaît sur chacune des images à chaque intersection de la grille. Vous ne pouvez pas ajuster cette fréquence, mais si vous souhaitez désactiver la grille ou faire en sorte qu'elle cesse de générer des particules à des moments donnés, définissez l'option Rayon de particules/Taille de la police sur 0, ou bien utilisez des images clés pour animer la valeur des options Particules en travers et Particules vers le bas. Pour accroître le nombre de particules qui apparaissent sur chacun des calques, augmentez les valeurs Particules en travers et Particules vers le bas.

Remarque : *par défaut, le canon est activé et la grille désactivée. Si vous souhaitez utiliser la grille et arrêter de générer des particules avec le canon, désactivez le canon en réglant sur 0 l'option Particules par seconde.*

Position Définit les coordonnées (x, y) du centre de la grille. Lorsqu'une particule de la grille est créée, elle est centrée sur son intersection de la grille, qu'elle soit un point, un calque ou un caractère de texte. Lorsque vous utilisez des caractères de texte comme particules, l'option Utiliser la grille de la boîte de dialogue Modifier le texte de la grille est activée par défaut, plaçant ainsi chaque caractère sur une intersection distincte de la grille ; de cette façon, l'interlettrage, l'intermots et le crénage ne s'appliquent pas. si vous souhaitez que les caractères de texte apparaissent sur la grille avec un espacement normal, utilisez un alignement de texte différent de celui de l'option Utiliser la grille

Largeur, Hauteur Indique les dimensions de la grille en pixels.

Particules en travers, Particules vers le bas Indique le nombre de particules à répartir horizontalement et verticalement sur la zone de la grille. Les particules ne sont générées que lorsque la valeur est égale ou supérieure à 1.

Remarque : *si les options Largeur, Hauteur, Particules en travers et Particules vers le bas ne sont pas disponibles, l'option Utiliser la grille de la boîte de dialogue Modifier le texte de la grille est désactivée.*

Couleur Définit la couleur des points ou des caractères de texte. Ce paramètre n'a aucun effet si vous utilisez un calque comme source de particules.

Rayon de particules/Taille de la police Définit le rayon des points en pixels ou la taille des caractères de texte en points. Ce paramètre n'a aucun effet si vous utilisez un calque comme source de particules.

Détonateur de calque et Détonateur de particule

Le détonateur de calque décompose un calque en nouvelles particules, et le détonateur de particule éclate une particule en plusieurs nouvelles particules. En plus des effets de détonation, les détonateurs sont également pratiques pour simuler des feux d'artifice ou pour augmenter rapidement un nombre de particules.

Les conseils suivants vous aideront à contrôler les particules générées par une détonation :

- Un calque est détoné une fois pour chaque image. Par défaut, cette détonation crée une pluie continuelle de particules pendant la durée de la composition. Pour démarrer ou arrêter une détonation, animez l'option Rayon des nouvelles particules à l'aide d'images clés en ramenant la valeur à zéro aux moments où vous ne voulez pas créer de particules.
- Si la source du calque est une composition imbriquée, vous pouvez définir différentes valeurs d'opacité, ou différents points d'entrée et de sortie pour les calques à l'intérieur des compositions imbriquées, de façon à rendre le calque détoné transparent à différents moments. Le détonateur de calque ne crée pas de particule sur les parties transparentes de la source du calque.
- Pour modifier la position d'un calque détoné, précomposez le calque avec une nouvelle position (utilisez pour cela l'option Transférer tous les attributs vers la nouvelle composition), puis utilisez le calque précomposé comme calque détoné.
- Lorsque vous détonez des particules, les nouvelles particules récupèrent la position, la vitesse, l'opacité, l'échelle et la rotation des particules d'origine.
- Une fois les calques ou les particules détonés, le mouvement des particules dépend des options Gravité, Repousser, Mur et Mappeur de propriété.

Certaines options Mappeur de propriété continu et Mappeur de propriété éphémère peuvent rendre les explosions plus réalistes. Par exemple, modifiez l'opacité pour faire disparaître peu à peu les particules résultant de la détonation, ou bien changez les couches de couleur Rouge, Vert et Bleu de façon à changer la couleur des particules créées au fur et à mesure quelles refroidissent.

Détoner le calque (Détonateur de calque uniquement) Indique le calque à détoner. Pour faire disparaître la vidéo au moment où les particules apparaissent, vous pouvez soit désactiver la vidéo du calque, soit déplacer son point de sortie.

Rayon des nouvelles particules Détermine le rayon des particules résultant de la détonation. Cette valeur doit être plus petite que le rayon du calque ou de la particule d'origine.

Dispersion de la vélocité Indique, en pixels par seconde, la vitesse maximale de la plage à l'intérieur de laquelle le laboratoire de particules modifie la vitesse des particules résultant de la détonation. Des valeurs élevées créent une détonation plus dispersée ou en nuage. Des valeurs basses maintiennent les nouvelles particules plus près les unes des autres et peuvent donner aux particules détonées l'apparence d'un halo ou d'une onde de choc.

Affectation Détermine quelles particules sont modifiées par le détonateur de calque et le détonateur de particule

Options Matrice de calque

Par défaut, les options Canon, Grille, Détonateur de calque et Détonateur de particule créent des particules en forme de points. Pour remplacer les points par un calque de la composition, utilisez l'option Matrice de calque. Si, par exemple, vous prenez la séquence d'un oiseau battant des ailes comme calque source de particules, After Effects remplace chaque point par la séquence avec l'oiseau pour obtenir un vol d'oiseaux. Un calque source de particules peut être une image fixe, un calque de type Solide (de couleur unie) ou une composition imbriquée After Effects.

Un *calque à images multiples* est un calque dont la source varie dans le temps, comme un film ou une composition. Lorsque vous mappez de nouvelles particules vers un calque à images multiples, utilisez l'option Type de décalage temporel pour indiquer comment les images du calque doivent être utilisées. Par exemple, utilisez le paramètre Absolu pour mapper une image fixe sur une particule, ou bien utilisez le paramètre Relatif pour mapper une séquence d'images animées sur une particule. Vous pouvez attribuer aux paramètres Relatif ou Absolu un comportement aléatoire sur l'ensemble des particules.

Remarque : *lorsque vous choisissez un calque pour l'option Matrice de calque, l'effet Laboratoire de particules ignore les modifications effectuées dans la composition. Il utilise le calque dans son état d'origine. Pour conserver les options de transformation, d'effets, de masques et de pixellisation, les expressions ou les modifications de l'image clé d'un calque lorsque vous l'utilisez comme source de particules, vous devez précomposer le calque.*

Utiliser le calque Indique le calque à utiliser comme particules.

Type de décalage temporel Indique comment utiliser les images d'un calque à images multiples. Si, par exemple, vous utilisez un calque représentant un oiseau battant des ailes et choisissez un décalage temporel Relatif d'une valeur de 0, les battements d'ailes de toutes les instances de l'oiseau seront synchronisés. Si cet effet est réaliste pour une fanfare en marche, il ne l'est pas pour un vol d'oiseaux. Pour que les battements d'ailes de chaque oiseau commencent sur une image différente du calque source, choisissez Aléatoire relatif.

- **Relatif** Commence la lecture du calque sur une image en fonction de la valeur de décalage temporel spécifiée, par rapport à l'instant courant du calque d'effet ; avance ensuite avec l'instant courant du calque de l'effet Laboratoire de particules. Si vous réglez l'option Décalage temporel sur 0, toutes les particules affichent l'image correspondant à l'instant actuel du calque d'effet. Si vous choisissez un décalage temporel de 0,1 (votre composition étant définie sur 30 i/s), chacune des nouvelles particules affiche l'image du calque source qui se trouve 0,1 seconde après l'image de la particule précédente. Quelle que soit la valeur de décalage temporel choisie, la première particule affiche toujours l'image du calque source qui correspond à l'instant courant du calque d'effet.

- **Absolu** Affiche une image du calque en fonction de la valeur de décalage temporel définie, quel que soit l'instant courant. Choisissez-le lorsque vous souhaitez qu'une particule affiche la même image d'un calque source à images multiples sur toute sa durée de vie, au lieu de faire défiler différentes images au fur et à mesure que le calque d'effet progresse dans le temps. Si, par exemple, vous choisissez le paramètre Absolu et que vous spécifiez une valeur de décalage temporel de 0, chacune des particules affiche la première image du calque source pendant toute sa durée de vie. Pour afficher une image différente, faites reculer le calque dans le temps jusqu'à ce que l'image désirée corresponde au point d'entrée du calque de l'effet Laboratoire de particules. Si, par exemple, vous spécifiez une valeur de 0,1 pour le décalage temporel, chaque nouvelle

particule affiche une image se situant 0,1 seconde après celle de la particule précédente (ou une image sur trois dans une animation de 30 i/s).

• **Aléatoire relatif** Commence la lecture du calque sur une image choisie de manière aléatoire, dans la plage située entre l'instant courant du calque d'effet et le temps aléatoire maximal spécifié. Si, par exemple, vous choisissez le paramètre Aléatoire relatif et que vous spécifiez la valeur 1 pour l'option Temps aléatoire max, la lecture de chaque particule commence à partir de l'image de calque choisie de manière aléatoire, entre l'instant courant et 1 seconde après l'instant courant. Si, dans un autre cas, vous spécifiez une valeur négative égale à -1 pour l'option Temps aléatoire max, le temps aléatoire maximal se situera avant l'instant courant, de telle sorte que la plage à l'intérieur de laquelle se déroule la lecture des nouvelles particules avancera parallèlement à l'instant courant. Néanmoins, cette plage se situera toujours entre l'instant courant et une seconde avant l'instant courant.

• **Aléatoire absolu** Choisit une image de façon aléatoire dans le calque, en utilisant une valeur comprise entre 0 et le temps aléatoire maximal défini. Utilisez-le lorsque vous souhaitez que chacune des particules représente une image unique différente issue d'un calque à images multiples. Si, par exemple, vous choisissez le paramètre Aléatoire absolu et que vous spécifiez la valeur 1 pour le temps aléatoire maximal, chacune des particules affiche une image de calque à un instant aléatoire compris entre 0 et 1 seconde après le début du calque.

Décalage temporel Indique l'image à partir de laquelle commencer à lire des images séquentielles issues du calque.

Affectation Indique les particules affectées par les options Matrice de calque

Pour remplacer des particules par défaut de l'option Canon par du texte

Vous pouvez utiliser des caractères de texte comme particules. Par exemple, vous pouvez entrer un message que le canon projettera à travers l'image. Vous pouvez également modifier les propriétés de n'importe quel ensemble de 3 caractères. Ainsi, vous pouvez agrandir certains caractères ou les rendre plus lumineux que d'autres

1 Dans le panneau Effets, cliquez sur le bouton Options.

2 Cliquez sur Modifier le texte du canon.

3 Entrez du texte dans la zone de texte, puis définissez les options suivantes :

- Dans les menus Police et Style, choisissez respectivement la police et le style des caractères du canon.
- Dans la section Ordre, spécifiez le sens dans lequel les caractères sortiront du canon, sur la base des caractères saisis dans la zone de texte. Si, par exemple, la direction du canon est définie sur 90° (pointant vers la droite), les dernières lettres du texte doivent sortir en premier du canon pour qu'elles soient lisibles. En conséquence, sélectionnez De droite à gauche.
- Sélectionnez Texte en boucle pour générer en continu les caractères entrés. Désélectionnez cette option pour ne générer les caractères qu'une seule fois.

4 Cliquez sur le bouton OK pour fermer la boîte de dialogue Modifier le texte du canon, puis cliquez de nouveau sur le bouton OK pour refermer la boîte de dialogue Laboratoire de particules.

5 Cliquez sur le triangle pointant vers la droite en regard de l'option Canon pour le faire pointer vers le bas.

6 Cliquez sur la valeur Taille de la police, entrez une valeur au moins égale à 10, puis appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

Pour arrêter le remplacement des particules par défaut par du texte, supprimez tout le texte dans la zone de texte de la boîte de dialogue Modifier le texte du canon.

Pour remplacer des particules par défaut de la grille par du texte

1 Dans le panneau Effets, cliquez sur Options puis sur Modifier le texte de la grille.

2 Définissez les options suivantes :

- Dans les menus Police et Style, choisissez la police et le style des caractères de la grille.
- Dans la section Alignement, cliquez sur Gauche, Centre ou Droite pour positionner le texte dans la zone de texte à l'endroit spécifié dans les propriétés de la grille, ou bien cliquez sur Utiliser la grille pour positionner chacune des lettres du texte sur les intersections successives de la grille.
- Sélectionnez Texte en boucle pour répéter les caractères saisis jusqu'à ce que toutes les intersections de la grille contiennent un caractère. Les intersections de la grille sont définies par les options Particules en travers et Particules vers

le bas Désélectionnez cette option pour ne générer le texte qu'une seule fois. Cette option n'est disponible que si vous sélectionnez Utiliser la grille pour l'alignement.

3 Entrez du texte dans la zone de texte. Si vous choisissez Utiliser la grille pour l'alignement et que vous souhaitez ignorer une intersection de grille, entrez un espace. Pour placer le caractère suivant plus bas, sur la ligne suivante de la grille, appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

4 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Modifier le texte de la grille, puis cliquez sur OK pour refermer la boîte de dialogue Laboratoire de particules.

5 Cliquez sur le triangle pointant vers la droite en regard de l'option Grille pour le faire pointer vers le bas.

6 Cliquez sur la valeur Taille de la police, entrez une valeur au moins égale à 10, puis appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS).

Pour arrêter le remplacement des particules par défaut par du texte, supprimez tout le texte dans la zone de texte de la boîte de dialogue Modifier le texte de la grille.

Pour modifier des particules sur leur durée de vie

Certaines options déterminent le comportement des particules au moment de leur apparition : Canon, Grille, Détonateur de calque et Détonateur de particule. D'autres modifient le comportement des particules au cours de leur durée de vie : Gravité, Repousser, Mur, Mappeur de propriété continu et Mappeur de propriété éphémère. Pour maîtriser complètement le mouvement des particules et leur apparence, vous devez équilibrer ces paramètres.

Si, par exemple, vous souhaitez utiliser le canon pour projeter des étincelles qui s'évanouissent peu à peu, vous pourriez penser qu'il suffit d'animer l'option Couleur du canon. Cependant, avec cette méthode, vous modifiez uniquement la couleur de chacune des nouvelles particules au moment de leur création. Pour contrôler la couleur des particules sur la totalité de leur durée de vie, vous devez créer une matrice de calque et utiliser l'un des mappeurs de propriété pour modifier les couches de couleur des particules

La liste suivante énumère les comportements des particules les plus courants et vous indique comment les contrôler.

Vitesse Au moment de la création d'une particule, la vitesse de la particule est définie par le canon et les détonateurs, les particules générées à l'aide de l'option Grille n'ayant pas de vitesse. Une fois la particule créée, vous pouvez utiliser le paramètre Force des options Gravité et Repousser. Vous pouvez également modifier la vitesse de chacune des particules en utilisant une matrice de calque pour définir les propriétés Vitesse, Friction cinétique, Force et Masse dans les mappeurs de propriété.

Direction Au moment de la création d'une particule, le canon détermine la direction de la particule, les détonateurs de calque et de particule envoient de nouvelles particules dans toutes les directions, tandis que les particules générées à l'aide de l'option Grille n'ont pas de direction. Une fois la particule créée, la direction peut être modifiée par le paramètre Direction de l'option Gravité ou en spécifiant une bordure (masque) dans l'option Mur. Vous pouvez également modifier la direction de chacune des particules à l'aide d'une matrice de calque pour définir les propriétés Force graduelle, Vitesse X et Vitesse Y dans les mappeurs de propriété.

Zone Utilisez un masque de type Mur pour limiter les particules à une autre zone ou pour supprimer toutes les limites. Vous pouvez également limiter les particules à une zone en utilisant une matrice de calque qui servira à définir les valeurs de la propriété Force graduelle dans les mappeurs de propriété.

Aspect Au moment de la création d'une particule, la taille de la particule est définie par le canon, la grille, le détonateur de calque et le détonateur de particule, sauf si vous remplacez les points par défaut par une matrice de calque. Le canon et la grille définissent une couleur initiale, alors que les détonateurs de calque et de particule adoptent la couleur du point, du calque ou du caractère détoné. La boîte de dialogue Options modifie l'aspect initial du texte. Une fois la particule créée, vous pouvez utiliser les mappeurs de propriété pour définir les valeurs des paramètres Rouge, Vert, Bleu, Echelle, Opacité et Taille de la police.

Rotation Au moment de la création d'une particule, le canon et la grille ne définissent aucune rotation ; le détonateur de particule adopte la rotation du point, du calque ou du caractère détoné. Utilisez l'option Rotation auto-orientée pour faire pivoter les particules automatiquement en fonction de leurs trajectoires respectives. Par exemple, une particule peut aller vers le haut sur un arc de cercle montant et vers le bas sur un arc de cercle descendant. La rotation est difficilement perceptible sur une particule en forme de point. Elle est plus facile à observer si vous remplacez le point par un caractère

de texte ou un calque. Une fois la particule créée, utilisez une matrice de calque pour définir les valeurs des propriétés Angle, Vélocité angulaire et Moment de torsion dans les mappeurs de propriété.

Remarque : *l'aspect et la rotation d'une particule de matrice de calque change en fonction de l'aspect et de la rotation d'origine du calque mappé. Si, par exemple, vous remplacez les particules en forme de points (par défaut) par la séquence d'un rouet, les particules du rouet donneront l'impression de tourner alors qu'aucune rotation de particules n'est appliquée.*

Options Gravité

Utilisez les options de gravité pour attirer les particules existantes dans une direction donnée. Les particules accélèrent dans le sens de la gravité. Appliquez une direction verticale pour créer des particules tombant comme la pluie ou la neige, ou s'élevant comme des bulles de champagne. Appliquez une direction horizontale pour simuler le vent.

Force Détermine la force de la gravité. Des valeurs positives augmentent la force, en exerçant une attraction plus forte sur les particules. Des valeurs négatives réduisent la force.

Diffusion aléatoire de force Détermine le caractère aléatoire de la force. Sur zéro, toutes les particules tombent au même rythme. Avec une valeur plus élevée, les particules tombent à des cadences légèrement différentes. Bien que la gravité en elle-même accélère la chute de tous les objets de façon égale, l'augmentation de la valeur Diffusion aléatoire de force peut produire des effets plus réalistes avec des objets tels que des feuilles tombant du ciel, lorsque la résistance de l'air est assez forte pour faire varier la cadence de chute des feuilles.

Direction Détermine l'angle d'attraction de la gravité. La valeur par défaut est 180°, ce qui simule la réalité en attirant les particules vers le bas de l'image.

Affectation Définit le sous-ensemble de particules du calque auquel la gravité s'applique

Options Repousser

Les options Repousser contrôlent la façon dont les particules proches se repoussent ou s'attirent entre elles. Cette fonction simule l'ajout d'une force magnétique positive ou négative à chaque particule. Vous pouvez spécifier les particules, calques et caractères représentant les forces de répulsion, d'une part, et les éléments repoussés, d'autre part.

Remarque : *pour repousser un calque de particules entier d'une zone spécifique, utilisez les options Mappeur de propriété, Mur ou Force graduelle.*

Force Détermine la force de répulsion. Des valeurs élevées repoussent les particules avec plus de force, tandis que des valeurs négatives entraînent l'attraction des particules.

Rayon de force Détermine le rayon (en pixels) à l'intérieur duquel les particules sont repoussées. Une autre particule doit se trouver à l'intérieur de ce rayon pour être repoussée.

Repousseur Détermine quelles sont les particules qui agissent en repoussant ou en attirant un autre sous-ensemble spécifié à l'aide de l'option Affectation.

Affectation Détermine le sous-ensemble de particules du calque auquel la répulsion ou l'attraction est appliquée.

Options Mur

Les options Mur contraignent les mouvements des particules, en limitant leur périmètre de déplacement. Un mur est un masque fermé que vous créez à l'aide d'un outil de masque tel que l'outil Plume. Lorsqu'une particule heurte le mur, elle rebondit à une vitesse dépendant de la force avec laquelle elle a heurté le mur.

Bordure Indique le masque à utiliser en tant que mur. Vous pouvez créer un nouveau masque en le dessinant sur le calque d'effet.

Options Affectation

L'option Affectation se retrouve dans plusieurs groupes d'options de l'effet Laboratoire de particules. Elle permet de définir les particules affectées par le réglage. Par exemple, les options Affectation sous Détonateur de particule définissent les particules affectées par le détonateur de particule.

Particules de Désigne le générateur de particules ou la combinaison de générateurs de particules dont les particules seront modifiées.

Matrice de sélection Indique la matrice de calque qui détermine les particules affectées.

Remarque : *l'espace de simulation n'est pas limité par les dimensions du calque auquel est appliqué l'effet Laboratoire de particules. Vous pouvez utiliser une matrice de sélection plus grande que le calque de l'effet Laboratoire de particules pour que les points invisibles soient tout de même modifiés par la matrice de sélection.*

Caractères Définit les caractères auxquels le réglage doit être appliqué. Ce paramètre s'applique uniquement si vous utilisez des caractères de texte comme type de particules.

Plus vieux/jeune que Détermine le seuil d'existence en secondes, au-dessus ou en dessous duquel vous voulez qu'une particule soit affectée. Utilisez des valeurs positives pour modifier les particules plus vieilles et des valeurs négatives pour modifier les particules plus jeunes. Par exemple, une valeur de 10 signifie que dès qu'une particule atteint 10 secondes, elle adopte la nouvelle valeur.

Contour d'âge Détermine la plage d'âge en secondes, à l'intérieur de laquelle la valeur Plus vieux/jeune que est atténuée. Le contour crée un changement graduel plutôt que brusque. Si, par exemple, vous définissez les paramètres Plus vieux/jeune que sur 10 et Contour d'âge sur 4, environ 20 % des particules commenceront à changer lorsqu'elles auront 8 secondes d'existence, 50 % lorsqu'elles auront 10 secondes d'existence (valeur Plus vieux/jeune que), et le reste des particules changera après 12 secondes d'existence.

Pour utiliser les options Mappeur de propriété de l'effet Laboratoire de particules

Vous pouvez contrôler les propriétés particulières de chaque particule en utilisant une matrice de calque et les options Mappeur de propriété continu ou Mappeur de propriété éphémère. Vous ne pouvez pas modifier une particule spécifique directement, mais vous pouvez utiliser une matrice de calque pour déterminer le sort de toute particule qui transite au-dessus d'un pixel donné du calque. L'effet Laboratoire de particules interprète la luminosité de chaque pixel de la matrice de calque comme une valeur spécifique Le mappeur de propriété associe une couche spécifique de la matrice de calque (Rouge, Vert ou Bleu) à une propriété spécifique ; ainsi, lorsque la particule se déplace au-dessus d'un pixel donné, la propriété est modifiée en fonction de la valeur de luminosité de ce pixel.

La propriété d'une particule peut être modifiée de manière permanente (continue) ou temporaire (éphémère) :

- Une modification *continue* de la propriété d'une particule permet de conserver la dernière valeur définie par la matrice de calque pour la durée de vie restante de la particule, sauf si la particule est modifiée par une autre option comme Repousser, Gravité ou Mur. Si, par exemple, vous utilisez une matrice de calque pour modifier la taille de la particule et que vous animez la matrice de calque pour qu'elle quitte l'image, la particule conserve la dernière valeur de calque définie par la matrice de calque après sa sortie de l'image.
- Une modification *éphémère* de la propriété d'une particule rétablit la valeur d'origine de la propriété après chaque image. Si, par exemple, vous utilisez une matrice de calque pour modifier la taille d'une particule et que vous animez la matrice de calque pour qu'elle quitte l'image, chacune des particules reprend sa valeur d'origine dès qu'aucun pixel de la matrice de calque ne lui correspond plus. De même, si vous appliquez un opérateur comme Addition (+), chaque fois qu'une particule passe au-dessus d'un nouveau pixel de la matrice de calque, la valeur de ce dernier s'ajoute à la valeur d'origine de la particule.

Dans les mappeurs de propriété continu et éphémère, vous pouvez contrôler indépendamment jusqu'à trois propriétés de particule en utilisant une seule image RVB comme matrice de calque. L'effet Laboratoire de particules réalise cette opération par l'extraction séparée des valeurs de luminosité à partir des couches rouge, verte et bleue de l'image. Rien ne vous oblige à utiliser les trois couches si vous souhaitez modifier une seule des propriétés. Pour modifier une seule propriété ou attribuer les mêmes valeurs à trois propriétés (au maximum), utilisez une image en niveaux de gris, car les couches RVB sont identiques.

Associés aux images clés ou aux expressions, les mappeurs de propriété fournissent une maîtrise totale des propriétés des particules individuelles dans l'espace et le temps. En utilisant des matrices de calques, vous pouvez modifier les propriétés des particules quelle que soit leur position à l'intérieur d'une image. En appliquant des images clés ou expressions aux options du mappeur de propriété et en animant une matrice de calque, vous pouvez contrôler les modifications de propriété des particules.

1 Pour l'option Utiliser calque comme matrice, choisissez la matrice de calque dont les valeurs serviront à modifier les valeurs des particules. La matrice de calque doit faire partie de la composition.

2 Pour appliquer l'effet à un sous-ensemble de particules, spécifiez les options Affectation correspondantes.

3 Choisissez une propriété pour chacune des options Mapper rouge vers, Mapper vert vers et Mapper bleu vers. Il n'est pas nécessaire de mapper les propriétés de toutes les couches couleur. Si, par exemple, vous souhaitez modifier l'échelle de la matrice d'image, vous pouvez mapper la couleur rouge pour une mise à l'échelle sans définir d'autres propriétés.

4 Spécifiez les valeurs minimales et maximales que la matrice de calque doit fournir à chaque groupe d'options Mapper vers. La valeur Min est utilisée pour mapper les points noirs, et la valeur Max les points blancs. La distribution complète de la tonalité entre Min et Max est alors recalculée proportionnellement.

5 Si vous utilisez l'option Mappeur de propriété éphémère, vous pouvez appliquer à un opérateur la valeur de propriété d'une particule et la valeur du pixel de la matrice de calque correspondant.

Remarque : *étant donné que les propriétés des particules utilisent plusieurs unités différentes (pixels, degrés, secondes), vous avez la possibilité de réduire ou d'augmenter la plage des valeurs à partir de la matrice de calque de telle sorte que toutes les valeurs résultantes soient utilisables dans le système de mesure d'une propriété de particule spécifique. Tout d'abord, utilisez les options Min et Max, qui définissent la plage des valeurs à utiliser à partir de la matrice de calque. Si un ajustement supplémentaire est nécessaire et que vous utilisez le mappeur de propriété éphémère, utilisez l'option Opérateur et choisissez un opérateur mathématique pour amplifier, atténuer ou limiter l'effet de la matrice de calque.*

A partir des mappeurs de propriété continu et éphémère, vous pouvez utiliser la couche alpha d'une matrice de calque pour appliquer des modifications plus subtiles à la valeur de la propriété de la particule. Par exemple, les particules positionnées au-dessus d'un pixel de matrice de calque dont la couche alpha a une valeur de 255 sont entièrement modifiées, alors que des valeurs inférieures affectent moins les particules. Les pixels d'une matrice de calque qui sont entièrement transparents n'ont aucun effet sur les propriétés des particules.

Lorsque vous définissez l'une des propriétés suivantes, le laboratoire de particules copie la valeur à partir de la matrice de calque (c'est à dire, le calque sélectionné dans le menu Utiliser calque comme matrice) et l'applique à la particule.

Aucun Ne modifie aucune propriété de particule.

Rouge, Vert, Bleu Copie la valeur de la couche rouge, verte ou bleue de la particule ; les valeurs sont comprises entre 0 et 1.

Friction cinétique Copie la valeur de la force de résistance sur un objet en déplacement ; les valeurs sont comprises entre 0 et 1. Augmentez cette valeur pour ralentir ou arrêter l'animation des particules comme avec un frein.

Friction statique Copie la somme d'inertie qui retient une particule immobile en place ; les valeurs sont comprises entre 0 et 1. A zéro, la particule bouge lorsqu'une autre force s'exerce, comme la gravité. Si vous augmentez cette valeur, une particule immobile a davantage besoin d'une autre force pour se mettre en mouvement.

Angle Copie la direction dans laquelle pointe la particule par rapport à l'angle d'origine (en degrés) de la particule. L'angle est facile à observer lorsqu'une particule est un caractère de texte ou un calque sans symétrie radiale.

Vélocité angulaire Copie la vitesse de rotation d'une particule en degrés par seconde. Cette propriété détermine la vitesse à laquelle une particule pivote autour de son axe.

Moment de torsion Copie la force de rotation d'une particule. La vélocité angulaire d'une particule augmente avec un moment de torsion positif et augmente plus lentement avec les particules de masse supérieure. Des pixels plus clairs affectent la vélocité angulaire de manière plus sévère ; si un moment de torsion suffisant est appliqué à la vélocité angulaire, la particule commence à tourner dans le sens opposé.

Echelle Copie la valeur de l'échelle d'une particule sur les axes x et y. Utilisez l'échelle pour étirer une particule proportionnellement. La particule adopte sa taille réelle avec une valeur égale à 1, tandis qu'une valeur de 2 l'agrandit à 200 %, etc.

Echelle X, Echelle Y Copie la valeur de l'échelle d'une particule sur l'axe x ou y. Utilisez ces propriétés pour étirer une particule horizontalement ou verticalement.

X, Y Copie la position (en pixels) d'une particule sur l'axe x ou y de l'image. Une valeur de zéro détermine une position à gauche (pour X) ou au-dessus (pour Y) de l'image.

Vélocité graduelle Copie l'ajustement de la vitesse d'après les zones d'une matrice de calque sur les plans de trajectoire x et y.

Vitesse X, Vitesse Y Copie la vitesse horizontale (vélocité de l'axe x) ou verticale (vélocité de l'axe y) d'une particule, exprimée en pixels par seconde.

Force graduelle Copie l'ajustement de la force d'après les zones d'une matrice de calque sur les plans de trajectoire x et y. Les valeurs de luminosité du pixel de la couche couleur déterminent la résistance de chaque pixel à la force de la particule. De cette manière, la couche couleur (agissant comme une matrice de calque de monts et de vallées) réduit ou augmente la force de la particule. Dans la matrice de calque, des zones de luminosité égales n'entraînent aucun ajustement, comme pour un terrain plat. Des valeurs de pixel basses représentent une résistance moindre à la force de la particule, comme pour une pente. Des valeurs de pixel plus élevées représentent une plus grande résistance à la force de la particule, comme pour une montée. Pour obtenir les meilleurs résultats, utilisez une image de matrice de calque au contour irrégulier.

Si vous utilisez une matrice de calque pour la force graduelle, où les zones plates n'entraînent aucun ajustement, et que vous utilisez les options Min et Max (pas les opérateurs Min et Max) pour définir la plage de valeurs pour la force graduelle, attribuez les mêmes valeurs en positif et négatif (par exemple, -30 et +30). Ainsi, vous vous assurez que le milieu de la plage reste centré sur zéro.

Force X Copie la contrainte le long de l'axe x de la trajectoire. Des valeurs positives poussent la particule vers la droite.

Force Y Copie la contrainte le long de l'axe y de la trajectoire. Des valeurs positives poussent la particule vers le bas.

Opacité Copie la transparence d'une particule, la valeur 0 représentant un élément invisible et la valeur 1 un aplat. Modifiez cette valeur pour atténuer l'apparition ou la disparition d'éléments.

Masse Copie la masse de la particule ; la masse interagit avec toutes les propriétés modifiant la force, comme les propriétés Gravité, Friction statique, Friction cinétique, Moment de torsion et Vélocité angulaire. La force à exercer pour déplacer des particules varie proportionnellement à la masse.

Durée de vie Copie le temps écoulé (en secondes) de la durée de vie d'une particule. A la fin de sa durée de vie, la particule est supprimée du calque. La durée de vie par défaut est infinie.

Caractère Copie la valeur correspondant à un caractère de texte ASCII. Cette valeur remplace la particule actuelle. Ce paramètre ne s'applique que si vous utilisez des caractères de texte comme particules. Vous pouvez spécifier quels caractères de texte apparaissent en peignant ou en dessinant sur la matrice de calque des ombres de gris qui correspondent aux caractères ASCII souhaités. Une valeur de zéro ne produit aucun caractère. Pour les caractères anglais (Etats-Unis), utilisez des valeurs comprises entre 32 et 127. La plage autorisée peut comprendre les caractères japonais. Pour obtenir les valeurs des caractères ASCII d'une police utilisée, reportez-vous à la documentation accompagnant la police, utilisez un utilitaire tel que Table de caractères (Windows) ou contactez le fondeur de la police.

Remarque : *si vous souhaitez simplement faire défiler un message, tapez le texte directement dans la boîte de dialogue Options. La propriété Caractère convient davantage aux messages énigmatiques dont les caractères sont brouillés.*

Taille de la police Copie le corps des caractères. Ce paramètre ne s'applique que si vous utilisez des caractères de texte comme particules. Plus cette valeur est élevée, plus les caractères sont gros.

Décalage temporel Copie la valeur de décalage temporel utilisée par la propriété Matrice de calque. N'appliquez ce paramètre que si vous avez utilisé l'option Matrice de calque pour définir un calque à images multiples (par exemple, une séquence) comme source de particules.

Echelonner la vitesse Copie la valeur de l'échelle d'une particule. Les valeurs positives ont pour effet d'agrandir la particule, et les valeurs négatives de la réduire. Les particules s'agrandissent ou se réduisent d'un certain pourcentage par seconde.

Options Min et Max des options Mappeur de propriété

Lorsque la plage totale des valeurs de luminosité de la matrice de calque est trop grande ou trop petite, utilisez les options Min et Max pour étirer, compresser ou déplacer la plage des valeurs produites par la matrice de calque. Les exemples suivants répertorient les situations où l'ajustement des valeurs Min et Max peut se révéler nécessaire :

- Vous souhaitez définir le plus petit corps de police à 10 points et le plus grand à 96. Définissez la valeur Min à 10 et la valeur Max à 96.
- Vous définissez la couleur initiale d'une particule, puis vous utilisez une matrice de calque pour modifier les couleurs de la particule. Si les modifications chromatiques ne sont pas assez fortes, vous pouvez abaisser la valeur Min et augmenter la valeur Max pour augmenter le contraste de ces modifications.
- Vous définissez la vitesse initiale d'une particule, puis vous utilisez une matrice de calque pour modifier le paramètre Vitesse X. Vous trouvez toutefois que la différence entre les particules les plus rapides et les plus lentes est trop grande.

En augmentant la valeur Min et en abaissant la valeur Max pour la couche de la matrice de calque qui est mappée sur la valeur Vitesse X, vous réduisez la plage des vitesses des particules.

- Vous utilisez une matrice de calque pour modifier la propriété Echelle des particules et vous trouvez que les particules les plus petites ne le sont pas assez, alors que les particules les plus grandes le sont trop. Dans ce cas, vous devez abaisser l'ensemble de la plage de sortie et diminuer les valeurs Min et Max.
- La matrice de calque modifie les particules dans la direction opposée à la direction recherchée. Intervertissez les valeurs Min et Max, ce qui revient à inverser la matrice de calque.

Remarque : *la couche alpha de la matrice de calque est la matrice sélectionnée pour les mappeurs de propriété continu et éphémère.*

Options Opérateur de l'option Mappeur de propriété éphémère

Lorsque vous utilisez les options du mappeur de propriété éphémère, l'effet Laboratoire de particules remplace la valeur de la propriété d'une particule par la valeur représentée par le pixel de la matrice de calque à l'emplacement actuel de la particule. Vous pouvez également amplifier, atténuer ou limiter les valeurs résultantes en spécifiant un opérateur mathématique, puis en utilisant à la fois la valeur de la propriété d'une particule et la valeur du pixel correspondant dans la matrice de calque.

Définir Remplace la valeur de la propriété d'une particule par la valeur du pixel correspondant de la matrice de calque. Par exemple, pour remplacer simplement la valeur de la propriété de la particule par la valeur de luminosité du pixel correspondant sur la matrice de calque, utilisez Définir. Cet opérateur par défaut produit les résultats les plus prévisibles.

Addition Utilise la somme de la valeur de la propriété d'une particule et de la valeur du pixel correspondant de la matrice de calque.

Ecart Utilise la valeur absolue de la différence de valeur entre la propriété d'une particule et la valeur de luminosité du pixel correspondant sur la matrice de calque. Comme cette option se sert de la valeur absolue de l'écart, le résultat est toujours positif. Cet opérateur est utile si vous souhaitez obtenir uniquement des valeurs positives. Il convient moins si vous essayez d'obtenir un modèle réaliste.

Soustraction Soustrait de la valeur de la propriété d'une particule la valeur de luminosité du pixel correspondant sur la matrice de calque.

Produit Multiplie la valeur de la propriété d'une particule par la valeur de luminosité du pixel correspondant sur la matrice de calque et utilise le résultat obtenu.

Min Compare la valeur de luminosité de la matrice de calque à la valeur de la propriété de la particule et utilise la valeur la plus basse. Pour limiter la propriété d'une particule afin quelle soit inférieure ou égale à une valeur, utilisez l'opérateur Min et appliquez cette valeur aux options Min et Max. Si vous utilisez un aplat blanc comme matrice de calque, il suffit d'attribuer cette valeur à l'option Max.

Max Compare la valeur de luminosité de la matrice de calque à la valeur de la propriété de la particule et utilise la valeur la plus élevée.

Pour augmenter les valeurs de propriétés existantes, essayez d'appliquer une valeur positive à l'opérateur Addition ou une valeur supérieure à 1 à l'opérateur Produit. Pour atténuer les changements de la valeur de la propriété, essayez d'appliquer l'opérateur Produit en utilisant des valeurs comprises entre 0 et 1.

Matrices de calque de l'effet Laboratoire de particules

Une *matrice de calque* est une image dont la valeur de luminosité de chaque pixel est utilisée par un effet dans un calcul. Le laboratoire de particules utilise une matrice de calque pour exercer un contrôle précis sur une propriété de particule comme l'opacité. Ainsi, After Effects n'utilise pas une matrice de calque comme une image, mais comme une matrice de chiffres. La plupart du temps, vous ne voyez jamais la véritable matrice de calque dans la séquence finale : vous ne voyez que le résultat d'un effet qui applique les valeurs de pixel de la matrice de calque aux pixels correspondants du calque de destination.

Quelle que soit la profondeur d'échantillonnage de l'image utilisée comme matrice de calque, After Effects utilise toujours ses couches rouge, verte et bleue en les considérant comme des images 8 bits en niveaux de gris. Si vous créez une matrice de calque avec des couleurs, les mappeurs de propriété du laboratoire de particules peuvent extraire les valeurs de luminosité à partir de chaque couche couleur RVB séparément.

La matrice de calque est souvent utilisée comme un calque immobile de la même dimension que le calque de destination. La valeur de chaque pixel de la matrice de calque s'applique uniquement à un pixel spécifique à l'endroit équivalent du calque de destination. Toutefois, lorsque vous animez un calque, l'aspect des pixels du calque de destination varie en fonction des pixels correspondants de la matrice de calque à un moment donné. Les matrices de calque sont souvent animées pour que l'effet de matrice de calque paraisse balayer le calque de destination.

Les matrices de calque sont souvent créées à partir d'un logiciel de retouche d'images comme Adobe Photoshop, bien que tout programme capable de sauvegarder une image compatible avec After Effects convienne aussi bien. La création d'une bonne matrice de calque suppose de tenir compte du fait que la valeur de luminosité de chaque pixel agit sur une propriété d'effet. Conseils et astuces pour créer des matrices de calque :

- Si vous souhaitez qu'une matrice de calque corresponde à la forme d'une image existante, utilisez cette image. Pour obtenir les meilleurs résultats, créez une matrice de calque de même dimension que le calque contenant cette image.
- Vous pouvez créer une matrice de calque en précomposant un calque avec un aplat blanc, un calque avec un aplat noir et un masque sur le calque supérieur, qui détermine les zones blanches ou noires. En accentuant le contour progressif du masque, vous adoucissez les transitions entre les valeurs de noir et de blanc.
- Il existe une méthode simple pour créer une matrice de calque dans Photoshop ; elle consiste à créer un calque avec un fond noir ou blanc, à dessiner une sélection, puis à remplir la sélection avec la couleur opposée. L'application de flou sur l'ensemble du calque adoucit la transition entre les valeurs de noir et de blanc.
- Vous pouvez définir les valeurs de matrice de calque de façon plus précise en peignant des ombres de gris dans une plage comprise entre 0 (noir) et 255 (blanc). Il s'agit de la plage de tonalité d'une couche 8 bits. Pour simplifier le remplissage ou le dessin, vérifiez si votre programme de retouche d'images fournit ou permet de créer une palette de 256 niveaux de gris.

Remarque : *alors que les images créées pour la dispersion (avec d'autres effets ou programmes) mappent souvent les tons avec des valeurs comprises entre -127 et +127, l'effet Laboratoire de particules interprète les tons de gris sur une échelle allant de 0 (noir) à 1 (blanc). Si vous utilisez des images créées pour la dispersion, utilisez les options Min et Max pour modifier la plage de tonalité produite par la matrice de calque.*

- La couche alpha d'une matrice de calque modifie la valeur avant quelle soit appliquée au calque de destination. Les zones dans lesquelles les couches alpha sont complètement désactivées (zones transparentes d'une matrice de calque) n'ont aucun effet sur les valeurs des particules. Les zones pour lesquelles les couches alpha ont une valeur partielle (zones semi-transparentes d'une matrice de calque) affectent partiellement la valeur de la particule. Si, par exemple, le pixel d'une matrice de calque a une valeur de 10 et que la couche alpha d'une matrice de calque a une valeur de 127 (50 %), le pixel de la matrice de calque est affecté de 50 %, et sa valeur réelle est 5. Lorsque vous utilisez les mappeurs de propriété continu et éphémère, la valeur réelle appliquée à une particule est aussi affectée par la plage définie par les options Min et Max.
- Si vous souhaitez modifier une propriété de calque de la matrice de calque (Masques, Effets ou Transformer), changez-la, précomposez le calque, puis utilisez la composition obtenue comme matrice de calque. Sinon, le laboratoire de particules ignore les paramètres des propriétés.
- Le contraste entre les valeurs des pixels adjacents détermine le niveau de fluidité du changement des valeurs sur la surface de la matrice de calque. Pour créer des changements fluides, peignez en utilisant un pinceau doux ou lisse, ou bien appliquez des dégradés. Pour créer des changements brusques, évitez les ombres intermédiaires en utilisant seulement quelques ombres largement espacées comme 50 % de gris, noir et blanc.
- Vous pouvez ajuster le contraste global du contour avec des filtres de flou ou de netteté, si votre programme de dessin ou de peinture le permet.

Remarque : *pour modifier des pixels un par un, ouvrez une matrice de calque dans le programme que vous avez utilisé pour la créer, puis effectuez le changement.*

Avant d'appliquer une matrice de calque à un calque de particules, ces deux éléments doivent se trouver dans la même composition, dans un ordre d'empilement qui produit les résultats que vous souhaitez. Si vous souhaitez que les particules soient visibles en face de la matrice de calque, assurez-vous que le calque sur lequel l'effet Laboratoire de particules est appliqué se trouve en face de la matrice de calque. Si vous souhaitez que la matrice de calque soit invisible, masquez-la en cliquant sur l'icône en forme d'œil du calque, dans le panneau Montage.

Matrices de calque RVB

Le laboratoire de particules peut extraire séparément les valeurs de luminosité à partir des couches rouge, verte et bleue d'une image. Si vous souhaitez créer différentes matrices de calque pour chaque couche, utilisez un programme en mesure de modifier individuellement des couches couleur, comme Adobe Photoshop, puis peignez ou collez chacune des matrices de calque dans sa propre couche. Enregistrez la matrice de calque en tant qu'image RVB dans un format que vous pouvez importer dans After Effects. L'image peut paraître inhabituelle lorsqu'elle est affichée en mode RVB, parce qu'elle est censée être utilisée comme un calque unique masqué contenant trois matrices de calque différentes, et non comme un calque de couleur visible.

Lorsque vous appliquez un effet qui utilise chaque couche couleur en tant que matrice de calque distincte, vous pouvez toujours utiliser une image en niveaux de gris, les couches RVB étant identiques.

Si vous disposez déjà de trois images distinctes, vous pouvez les réunir en un seul fichier RVB à l'aide de l'effet Copier les couches. L'option Copier les couches peut charger chaque image dans sa propre couche à l'intérieur d'un fichier fusionné alors utilisable comme matrice de calque RVB.

Pour optimiser les résultats obtenus avec l'effet Laboratoire de particules

Lors de l'utilisation de l'effet Laboratoire de particules, gardez à l'esprit les règles suivantes :

- Lorsque vous générez un effet Laboratoire de particules, vérifiez régulièrement sur le panneau Info le nombre de particules créées. Si un effet contient plus de 10 000 particules, le rendu peut prendre beaucoup de temps. Si vous observez des problèmes de performance, définissez les options Particules par seconde et/ou Particules vers le bas sur des valeurs assez faibles (entre 1 et 100).
- La grille et le détonateur de calque génèrent des particules sur chaque image, ce qui peut créer trop de particules pour l'effet désiré et ralentir le rendu. Pour éviter la création de particules en continu, animez les options suivantes de sorte qu'elles tendent progressivement vers zéro : Détonateur de calque, Rayon des nouvelles particules, Largeur et Hauteur de la grille, Rayon de particules et Taille de la police. De cette façon, le laboratoire de particules ne génère de nouvelles particules qu'au début de chaque séquence.
- Lorsque vous appliquez un effet du laboratoire de particules à un calque, la position des particules ne se limite pas aux bordures du calque. Pour contrôler les particules que vous ne pouvez pas voir ou qui apparaissent près du bord de l'image, utilisez une matrice de sélection ou de propriété plus grande que la zone du calque du laboratoire de particules. Par ailleurs, After Effects prend en compte la couche alpha d'une matrice d'image. Si vous souhaitez que les zones transparentes de la matrice agissent sur les particules, précomposez le calque de la matrice en plaçant un aplat noir derrière.

Pour appliquer un effet Laboratoire de particules à un rendu de trame, sélectionnez Activer le rendu de trame dans la boîte de dialogue Laboratoire de particules. De cette manière, le laboratoire de particules calcule la simulation à une cadence d'images deux fois supérieure à celle de la composition actuelle ; cette cadence est nécessaire au rendu de trame.

Effet Eclat

Cet effet décompose les objets graphiques. Vous disposez d'options pour définir les points d'explosion, la force et le rayon. Tout ce qui figure hors du rayon n'explose pas, ce qui signifie que certaines parties du calque restent telles quelles. Vous pouvez utiliser une grande variété de formes pour configurer les éclats. Vous pouvez profiler les éclats pour les enfler et leur donner de la profondeur. Vous pouvez même utiliser un calque graduel pour contrôler l'ordre de l'explosion avec précision. Si, par exemple, vous importez un logo, utilisez l'effet Eclat pour qu'un trou ayant la forme du logo se creuse dans le calque par explosion.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

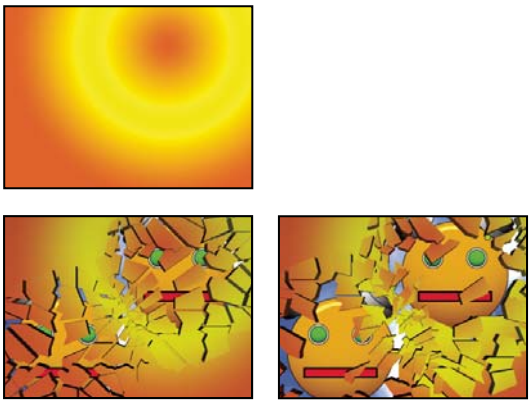


Image d'origine (en haut à gauche) et application progressive de l'effet Eclat pour révéler un autre calque (en bas à gauche et à droite)

Voir aussi

« Options Eclairage et Matériel communes » à la page 465

Options Afficher

L'option Afficher précise l'apparence exacte de la scène dans le panneau Composition en utilisant les modes d'affichage suivants :

Rendu Affiche les éclats avec leur texture et éclairage, tels qu'ils apparaîtront lors de la sortie finale. Utilisez ce mode lors du rendu de l'animation.

Face filaire Affiche le calque sous un angle plein écran normal sans perspective. Ce mode facilite la modification des points d'effet et des autres paramètres difficilement visibles depuis un certain angle. Les silhouettes de la matrice utilisée par l'effet Eclat sont visibles si bien que vous pouvez positionner, faire pivoter et redimensionner le motif de l'éclat de manière précise. Il est très pratique de basculer entre cet affichage et l'affichage avec perspective que vous utilisez pour la scène.

Filaire Affiche la perspective correcte de la scène. Vous pouvez ainsi rapidement régler la caméra comme bon vous semble et ajuster la valeur Profondeur d'extrusion.

Face filaire + Forces Affiche la représentation frontale filaire du calque, accompagnée d'une représentation bleue de chaque sphère de force.

Filaire + forces Affiche une vue filaire, accompagnée d'une représentation bleue des sphères de force. Ce mode inclut des options relatives à la caméra. Vous pouvez ainsi tout positionner avec précision dans un espace 3D.

Option Rendu

L'option Rendu permet d'effectuer le rendu de la scène entière (par défaut), du calque non éclaté ou des éclats de façon individuelle. Si, par exemple, vous souhaitez n'appliquer l'effet Lueur diffuse qu'aux éclats et non aux parties du calque restant intactes, vous devez créer l'explosion, puis dupliquer le calque. Ensuite, pour le calque arrière, sélectionnez Calque dans le menu Rendu et Pièces pour le calque avant. Associez ensuite l'effet Lueur diffuse au calque avant.

Options Forme

Les options Forme définissent la forme et l'apparence des éclats.

Motif Définit le motif prédéfini utilisé pour les éclats.

Eclats personnalisés Indique le calque à utiliser pour la forme des éclats.

Mosaïque blanche fixe Empêche la mosaïque blanche d'exploser dans un calque de type Eclats personnalisés. Vous pouvez utiliser cette propriété pour forcer certaines parties d'un calque à rester intactes.

Utilisez cette option lorsque votre calque d'éclats personnalisés utilise des images ou des lettres telles que le O : définissez la zone à conserver intacte, comme le centre des O et l'arrière-plan, sur blanc pur, puis définissez le reste dans une autre couleur pure.

Répétitions Définit l'échelle du motif de la mosaïque. Cette option ne fonctionne qu'en association avec les calques de type Eclats personnalisés prédéfinis, qui se laissent facilement découper en mosaïque. Si vous augmentez cette valeur, le nombre d'éclats apparaissant à l'écran augmente également par réduction de la taille du calque. Par conséquent, le calque est désintégré en davantage d'éclats plus petits. Il est déconseillé d'animer cette option, car des modifications subites du nombre et de la taille des éclats peuvent alors survenir.

Sens Modifie l'orientation, par rapport au calque, d'un calque de type Eclats personnalisés prédéfini. Tout comme l'option Répétitions, il est déconseillé d'animer cette option, car elle rend l'animation instable.

Origine Positionne avec précision un calque de type Eclats personnalisés prédéfini sur le calque. Cette propriété est utile pour aligner les parties d'une image avec des éclats spécifiques. Il est déconseillé de l'animer, car elle rend l'animation instable.

Profondeur d'extrusion Ajoute un aspect 3D aux éclats. Plus la valeur est élevée, plus les éclats sont épais. Lors de l'affichage en mode Rendu, cet effet est invisible tant que vous ne lancez pas l'effet Eclat ou que vous ne tournez pas la caméra. Si vous choisissez une valeur relativement élevée, il se peut que certains éclats se traversent. Bien que cela ne pose en général aucun problème dans les animations à haute vitesse, ce défaut peut être visible si les éclats deviennent très épais et se déplacent lentement.

Options Force 1 et Force 2

Ces options définissent les zones d'explosion selon deux forces différentes.

Position Définit le centre actuel de l'explosion dans l'espace (x,y).

Profondeur Définit le centre actuel dans l'espace z ou la distance qui sépare l'avant ou l'arrière du calque du point de l'explosion. Modifiez cette valeur pour déterminer quelle proportion du rayon de l'explosion est appliquée au calque. Le rayon de l'explosion est une sphère, tandis que le calque est un plan. C'est pourquoi seule une tranche circulaire de la sphère coupe le plan. Plus le calque est éloigné du centre de l'explosion, plus la tranche circulaire est petite. Lors de l'explosion, les éclats sont propulsés depuis le centre de la force. La profondeur détermine la façon dont les éclats sont propulsés : une valeur positive provoque une explosion vers l'avant, en direction de la caméra (en supposant que les valeurs par défaut de la caméra sont bien 0, 0, 0), tandis qu'une valeur négative provoque une explosion vers l'arrière, s'éloignant de la caméra. Pour observer le résultat du paramétrage de l'option Profondeur, utilisez le mode d'affichage Filaire + forces.

Rayon Définit la sphère de l'explosion. Le rayon correspond à la distance séparant le centre d'un cercle (ou sphère) du contour de l'écran. Vous pouvez modifier cette valeur pour définir avec précision les éléments qui explosent et ceux qui restent intacts. La modification de cette valeur peut influer sur la vitesse et la progression de l'explosion. Une animation croissante produit une explosion à intensité progressive, qui s'apparente à une onde de choc.

Remarque : *pour déterminer le minutage de l'explosion, animez le paramètre Rayon, et non Force. Les éléments se trouvant à l'intérieur de la sphère de la force sont repoussés hors de l'écran par l'effet de gravité, même si le paramètre Force est défini sur 0.*

Force Définit la vitesse à laquelle les éclats évoluent, à savoir l'intensité de leur propulsion/réaspiration depuis/vers le point d'explosion. Une valeur positive a pour effet l'expulsion des éléments du point d'explosion, tandis qu'une valeur négative provoque l'aspiration des éléments vers ce point. Plus la valeur positive est grande, plus l'éloignement des éléments par rapport au point central est rapide et important. Plus la valeur négative est petite, plus le rapprochement des éléments par rapport au centre de la sphère de la force est rapide. Une fois les éclats propulsés, ils ne dépendent plus de la sphère de la force mais des paramètres physiques. Une valeur de force négative n'a pas pour effet de précipiter les éclats dans un trou noir ; les éclats se traversent et sont expulsés de la sphère. Une très faible valeur de force a pour effet de décomposer les éléments et de fissurer le calque mais ne produit pas réellement d'explosion. Après l'explosion, les éclats sont attirés dans la direction de la gravité si la valeur de la gravité est différente de 0.

Remarque : *un éclat est constitué de sommets (points marquant les coins de la forme), de contours (lignes reliant les points) et de surfaces planes (parois de la forme). L'effet Eclat considère que la forme entre en contact avec une sphère de la force lorsqu'un sommet touche la sphère.*

Options Dégradé

Les options Dégradé définissent le calque graduel utilisé pour gérer le minutage d'une explosion et les pièces affectées par l'explosion.

Seuil de l'éclat Définit quels éléments de la sphère de la force éclatent en fonction de la luminance correspondante du calque graduel spécifié. Si le seuil de l'éclat est défini sur 0 %, aucun élément de la sphère de la force n'éclate. S'il est défini sur 1 %, seuls les éléments de la sphère de la force correspondant aux zones blanches (ou presque blanches) du calque graduel éclatent. S'il est défini sur 50 %, tous les éléments de la sphère de la force correspondant aux zones blanches à grises à 50 % du calque graduel éclatent. Si le seuil de l'éclat est défini sur 100 %, tous les éléments de la sphère de la force éclatent. Etant donné qu'il existe 256 teintes de gris (dont le noir et le blanc), chaque point de pourcentage représente environ 2,5 teintes de gris.

L'animation de ce paramètre influe sur le minutage de l'explosion. Si vous le laissez sur 0 %, le calque n'explose jamais. Si, toutefois, vous définissez une image clé de l'option Seuil de l'éclat sur 50 %, les éléments de votre calque se trouvant dans le champ de la force et correspondant aux zones blanches à grises à 50 % de votre calque graduel explosent. Si vous animez ce paramètre jusqu'à 100 %, le reste des éléments se trouvant dans la sphère de la force explosent.

Calque graduel Définit le calque à utiliser pour déterminer les zones du calque cible à faire exploser. Les zones blanches explosent en premier, les zones noires en dernier. L'effet Eclat fait coïncider chaque pixel avec un élément du calque en décomposant le calque en éléments ayant chacun un point central ou point d'équilibre. Si vous superposez le calque de type Eclats personnalisés sur le calque graduel, les pixels de ce dernier se trouvant exactement en dessous de chaque point d'équilibre contrôlent l'explosion.

Remarque : *certaines formes ont des points d'équilibre se trouvant en dehors de la zone réelle de la forme (par exemple, les lettres C et U). Dans ce cas, lorsque vous créez un calque graduel, évitez d'utiliser les versions en niveaux de gris de ces lettres. Utilisez plutôt des formes plus grandes couvrant le point d'équilibre de chaque caractère.*

Inverser le dégradé Inverse les valeurs des pixels du dégradé. Le blanc devient noir, et le noir devient blanc.

Options Physique

Les options Physique définissent la manière dont les éclats se déplacent et tombent dans l'espace.

Vitesse de rotation Définit la vitesse à laquelle les éclats pivotent autour de l'axe défini par l'option Axe de dégringolade, qui vous permet de simuler des vitesses de rotation différentes pour diverses matières. Dans la nature, la vitesse de rotation des éclats de forme identique varie en fonction de leur masse et de la friction de l'air. Par exemple, une brique tourne plus rapidement que de la mousse de polystyrène.

Axe de dégringolade Définit l'axe de rotation des éclats. Le paramètre Disponible fait pivoter les éclats dans n'importe quel sens. Le paramètre Sans élimine toute rotation. Les paramètres X, Y et Z font pivoter les éclats autour de l'axe sélectionné. Les paramètres XY, XZ et YZ font pivoter les éclats autour des axes combinés sélectionnés.

Remarque : *toute application d'une rotation autour de l'axe z n'apparaît que lorsque la seconde force atteint le calque. Les éclats ne tournent pas à partir de la première explosion si seule la rotation autour de l'axe z est sélectionnée.*

Aléatoire Définit les vitesses et rotations initiales générées par la sphère de la force. Lorsque cette option est définie sur 0, les éclats s'éloignent directement du centre de l'explosion (en supposant la présence d'une force positive). Les explosions réelles étant rarement aussi ordonnées, cette option vous permet de rendre les choses plus réelles.

Viscosité Définit la vitesse de décélération des éléments après explosion. Plus la viscosité est élevée, plus les éléments rencontrent de résistance dans leur déplacement et leur rotation. Si vous définissez une valeur suffisamment élevée, les éléments s'arrêtent rapidement. Pour simuler une explosion dans de l'eau ou de la boue, définissez une valeur de viscosité élevée. Dans l'air, une valeur moyenne suffit. Dans l'espace, choisissez une valeur très basse ou égale à 0.

Variance de la masse Définit le poids théorique des éléments lors de l'explosion. Par exemple, un élément de grande taille est plus lourd qu'un élément de petite taille. Il ne se déplace ni aussi vite, ni aussi loin lorsque l'explosion se produit. Par défaut, la variance de la masse est égale à 30 %, ce qui reflète assez bien cette loi physique. Une valeur de 100 % augmente de façon très exagérée la différence de comportement entre les grandes pièces et les pièces plus petites. Une valeur de 0 % produit un comportement identique de tous les éléments, indépendamment de leur taille.

Gravité Définit ce qu'il advient des éclats après l'explosion. Plus la valeur de la gravité est élevée, plus la vitesse d'aspiration des éclats dans la direction déterminée par les paramètres Direction de la gravité et Inclinaison de la gravité est élevée.

Direction de la gravité Définit la direction, dans l'espace (x,y), dans laquelle les éclats se déplacent lorsqu'ils subissent la gravité. La direction dépend du calque. Si l'option Inclinaison de la gravité a une valeur de -90 ou 90, le paramètre Direction de la gravité reste sans effet.

Inclinaison de la gravité Définit la direction, dans l'espace z, dans laquelle les éclats se déplacent après l'explosion. Une valeur de 90 provoque une explosion vers l'avant par rapport au calque. Une valeur de -90 provoque une explosion vers l'arrière par rapport au calque.

Options Textures

Les options Textures déterminent la texture des éclats.

Couleur Définit la couleur de l'éclat, telle que définie dans les menus Mode face, Mode côté et Mode arrière. Cette couleur peut être visible ou non en fonction des paramètres de mode : quand le mode est défini sur Couleur, Calque teinté, Couleur + Opacité ou Calque teinté + Opacité, la couleur sélectionnée est reflétée dans l'aspect de l'éclat.

Opacité Définit l'opacité du paramètre de mode sélectionné. Pour que la valeur Opacité influe sur l'aspect de l'éclat, le paramètre de mode doit être défini sur Couleur + Opacité, Calque + Opacité ou Calque teinté + Opacité. Vous pouvez utiliser cette option en association avec des calques de texture pour créer l'aspect de matériaux semi-transparents.

Mode face, Mode côté et Mode arrière Définissent l'aspect de l'avant, des côtés et de l'arrière des éclats. Le paramètre Couleur applique la couleur sélectionnée au côté approprié de l'éclat. Le paramètre Calque mappe sur le côté approprié de l'éclat le calque sélectionné dans le menu Calque correspondant. Le paramètre Calque teinté fusionne le calque sélectionné avec la couleur sélectionnée ; l'effet produit s'apparente à celui obtenu en observant un calque à travers un filtre de couleur. Le paramètre Couleur + Opacité combine la couleur et le degré d'opacité sélectionnés. Si l'opacité est définie sur 1, le côté approprié adopte la couleur sélectionnée. Si l'opacité est définie sur 0, le côté approprié est transparent. Le paramètre Calque + Opacité combine le calque et le degré d'opacité sélectionnés. Si l'opacité est définie sur 1, le calque sélectionné est mappé sur le côté approprié. Si l'opacité est définie sur 0, le côté approprié est transparent. Le paramètre Calque teinté + Opacité combine le calque teinté et le degré d'opacité sélectionnés. Si l'opacité est définie sur 1, le calque teinté sélectionné est mappé sur le côté approprié. Si l'opacité est définie sur 0, le côté approprié est transparent.

Remarque : *si vous appliquez l'effet Eclat à un calque contenant une couche alpha à utiliser pour la transparence, utilisez la même texture (ou, au minimum, un autre calque avec une couche alpha identique) pour les faces avant, latérales et arrière afin de rendre tous les côtés transparents.*

Calque face, Calque côté et Calque arrière Définissent le calque à mapper sur le côté correspondant de l'éclat. L'option Calque face mappe le calque sélectionné sur la face avant de l'éclat. L'option Calque arrière mappe le calque sélectionné sur la face arrière de l'éclat. Si vous avez sélectionné Calque pour les modes face et arrière, et que vous avez spécifié le même calque, chaque éclat présentera les mêmes informations de pixel sur ses deux faces. L'option Calque côté mappe une extrusion du calque sélectionné sur les côtés profilés de l'éclat, comme si le calque sélectionné était aussi mappé sur les faces avant et arrière et que le calque avait été découpé.

Remarque : *si vous sélectionnez un calque auquel un effet à été appliqué, cet effet ne sera pas reflété dans la texture, à moins que vous ne précomposiez le calque. Si, toutefois, vous sélectionnez Aucun, le calque auquel vous avez appliqué l'effet Eclat, avec tous les éventuels effets préalables, fait office de matrice de texture.*

Options Système caméra et Position de la caméra

Système caméra Utilisez les propriétés Position de la caméra de l'effet, les propriétés Coins de l'effet ou la position par défaut des lumières et de la caméra de la composition pour effectuer le rendu des images 3D.

Rotation X, Rotation Y, Rotation Z Font pivoter la caméra autour de l'axe correspondant. Utilisez ces paramètres pour regarder les cartes du dessus, de côté, de l'arrière ou suivant l'angle de votre choix.

Position X,Y Indique la position de la caméra dans l'espace (x, y).

Position Z Position de la caméra sur l'axe z. Une valeur faible rapproche la caméra du calque, et une valeur élevée l'en éloigne.

Distance focale Facteur de zoom. Une valeur faible élargit l'objectif.

Ordre de transformation Détermine l'ordre de rotation de la caméra autour de ses trois axes et indique si la caméra pivote avant ou après son positionnement au moyen des options Position de la caméra.

Options Coins

Le principe des quatre coins constitue un autre système de contrôle de caméra. Utilisez-le pour intégrer l'effet à une scène sur une surface plane et inclinée par rapport à l'image.

Angle supérieur gauche, Angle supérieur droit, Angle inférieur gauche, Angle inférieur droit Points d'attache des coins du calque.

Distance focale automatique Contrôle la perspective de l'effet pendant l'animation. Si cette option est désélectionnée, la distance focale spécifiée permet de déterminer une position et une orientation de caméra qui calqueront, si possible, les coins du calque sur les quatre coins. A défaut, le calque est remplacé par sa silhouette, dessinée entre les coins. Si cette option est sélectionnée, la distance focale nécessaire pour faire correspondre les quatre coins est, si possible, utilisée. A défaut, la valeur correcte est obtenue par interpolation des images proches.

Distance focale Prévaut sur les autres réglages si les résultats que vous avez obtenus ne sont pas ceux que vous escomptiez. Si vous définissez la distance focale sur une valeur ne correspondant pas à la distance focale d'une configuration comprenant les coins, l'image risque de ne pas s'afficher correctement (un aspect cisaillé, par exemple). Si, toutefois, vous connaissez la distance focale à reproduire, cette option est la façon la plus simple d'obtenir des résultats corrects.

Pour créer un calque de type Eclats personnalisés

Tous les calques d'After Effects sont représentés en tant qu'image RGBA, y compris les images en noir et blanc. L'effet Eclat calcule le seuil de luminance de chaque couche pour créer un calque de type Eclats personnalisés. Il calcule le seuil de luminance de 50 % de chaque couche, créant ainsi une image composée de huit couleurs seulement : rouge, vert, bleu, jaune, magenta, cyan, blanc et noir. Ces huit couleurs deviennent des associations possibles des couches, définies comme étant activées (255) ou désactivées (0) pendant tout le processus. Le calque d'éclats se divise le long des contours de ces différentes sections colorées.

Lorsque vous créez un calque de type Eclats personnalisés, il peut être utile de définir manuellement un seuil de 50 % pour chaque couche de l'image. Vous pouvez utiliser l'effet Courbes pour réaliser cette opération. Lorsque vous définissez ce seuil, vous remarquez que l'image est décomposée en une multitude d'éclats. Vous pouvez également créer des calques de type Eclats personnalisés en dessinant une image à l'aide des seules huit couleurs énumérées ci-dessus, sans teintes intermédiaires ni lissage.

Remarque : *utilisez l'effet Colorama pour postériser les couleurs d'une image vers ces huit couleurs. Désactivez l'option Interpolation de palette dans les options de l'effet Colorama (voir la section « Effet Colorama » à la page 379).*

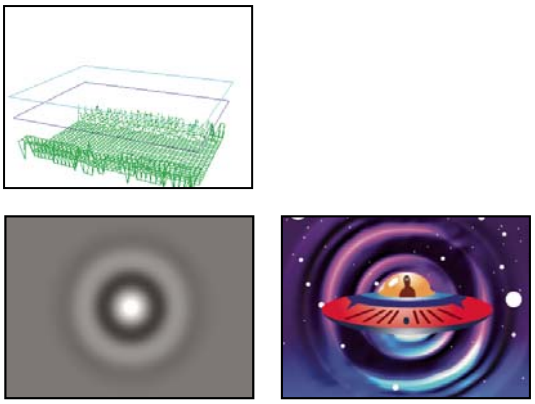
La couche alpha détermine si un éclat existe. Une couche alpha blanche génère des éclats ; une couche alpha noire ne crée aucun éclat. Les couches alpha vous permettent de créer une mosaïque contenant des trous ou de générer des modèles 3D, tels que le modèle de texte profilé.

Remarque : *le calque de type Eclats personnalisés détermine la forme des éclats résultant de l'éclatement d'un calque, et non le moment de l'explosion. Le minutage est géré par les options relatives à la force. Si vous souhaitez le contrôler avec davantage de précision, utilisez un calque graduel.*

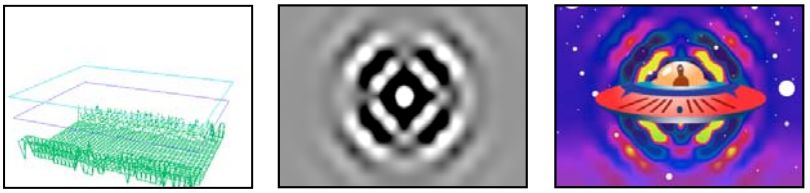
Effet Générateur de vagues

Vous pouvez utiliser cet effet pour créer un calque de dispersion en niveaux de gris en association avec d'autres effets, tels que l'effet Caustique ou Colorama. Cet effet crée des ondes basées sur une simulation de la physique des liquides. Les vagues naissent à l'endroit où se trouve le point d'effet. Elles interagissent entre elles et réfléchissent leur environnement de façon réaliste. Utilisez le générateur de vagues pour créer une vue descendante d'un logo, les vagues réfléchissant le logo et les côtés du calque.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Affichage filaire (en haut à gauche), affichage Hauteur de la table (en bas à gauche) et image obtenue (en bas à droite). Le résultat obtenu servira de calque Surface d'eau dans l'exemple basé sur l'effet Caustique.



Affichage filaire (gauche), affichage Hauteur de la table (centre) et image obtenue (droite). Le résultat obtenu servira de calque Phase d'entrée dans l'exemple basé sur l'effet Colorama.

Les informations suivantes, relatives aux mécanismes physiques des vagues vous aideront à mieux comprendre cet effet : une vague est constituée d'une crête et d'un creux. L'amplitude d'une vague est la hauteur, ou distance, séparant la crête du creux. La longueur d'onde est la distance séparant deux crêtes successives. La fréquence est le nombre de vagues passant à un point fixe par seconde.

Options Afficher

Les options Afficher définissent la méthode utilisée pour la prévisualisation de l'effet Générateur de vagues. Choisissez l'un des affichages suivants :

Hauteur de la table Représente les points les plus hauts par des pixels clairs et les points les plus bas par des pixels foncés. Ce mode est recommandé pour créer un calque de dispersion.

Prévisualisation filaire Fournit une représentation visuelle du mode de création de la vague. La sortie en niveaux de gris représente une hauteur de table : le blanc représente la vague la plus haute, et le noir la vague la plus basse. Les deux silhouettes rectangulaires représentent ces deux extrêmes : le rectangle cyan représente le blanc pur, et le rectangle violet le noir pur. La grille verte représente le calque de fond ; il est plat par défaut mais peut être déformé à l'aide d'une image en niveaux de gris. La grille blanche représente la surface de l'eau.

Options filaires

Les options filaires permettent de modifier l'aspect du modèle filaire. Elles n'ont aucun effet sur la sortie en niveaux de gris.

Rotation horizontale Fait pivoter la prévisualisation filaire autour d'un axe horizontal (vers la droite et vers la gauche). Pendant la modification, le modèle filaire déformé reste affiché en plein écran.

Rotation verticale Fait pivoter la prévisualisation filaire autour d'un axe vertical (vers le haut et vers le bas).

Échelle verticale Déforme verticalement la prévisualisation filaire de manière à rendre les crêtes plus visibles. Cette option n'a aucun effet sur la sortie en niveaux de gris.

Options de hauteur de la table

Les options de hauteur de la table définissent l'aspect de la table.

Remarque : *tant que vous n'avez pas terminé de définir le contraste et la luminosité, maintenez le calque constituant la surface de l'eau entre les rectangles cyan et violet. Si un sommet dépasse du rectangle cyan, il est rogné et adopte comme couleur un blanc pur. Si un sommet est plus bas que le rectangle violet, il est écrêté et adopte comme couleur un noir pur. Si vous souhaitez créer un calque de dispersion, évitez au maximum l'écrêtage. En effet, celui-ci a pour effet d'aplatir les sommets et les creux, donnant ainsi un aspect moins naturel à la scène.*

Luminosité Modifie la hauteur globale de la surface de l'eau. En fonction des valeurs qui lui sont attribuées, cette option peut soit éclaircir, soit assombrir la sortie en niveaux de gris. Si vous utilisez l'effet Générateur de vagues pour simuler un mouvement, cette option déplace la surface de l'eau vers le haut ou le bas.

Contraste Accentue ou atténue le contraste entre les gris des sommets et des creux. Les valeurs faibles ont pour effet d'uniformiser les gris, tandis que les valeurs élevées permettent d'obtenir une gamme plus étendue de couleurs allant du noir au blanc (jusqu'à l'écrêtage).

Réglage Gamma Contrôle la pente des vagues par rapport à la luminosité. Les résultats sont uniquement visibles en mode Hauteur de la table. Les valeurs élevées ont pour effet de créer des sommets plus ronds et des vallées plus étroites, tandis que les valeurs faibles permettent d'obtenir des vallées plus arrondies et des sommets plus pointus.

Rendre original en Définit le type de rendu de la surface de l'eau lorsqu'elle contient une zone sèche. Les zones sèches sont créées par remontée d'une partie du calque de fond à la surface de l'eau. L'option Pente vous permet de manipuler ces zones sèches.

Cette option est utile pour ajouter un effet Générateur de vagues à une scène. Par exemple, vous pouvez utiliser une scène Générateur de vagues précomposée avec transparence en tant que calque de dispersion pour l'effet Caustique et en tant que cache par approche pour le calque d'effet.

Transparence Contrôle la clarté de l'eau en modifiant le degré d'opacité de la couche alpha dans les zones peu profondes. Ainsi, vous pourrez facilement voir le fond d'un bassin rempli d'eau claire, alors que seuls quelques centimètres de profondeur seront visibles dans un bassin rempli de café, par exemple. Cette option est très utile pour ajouter un effet Générateur de vagues à une scène. Vous pouvez par exemple utiliser une composition Générateur de vagues en tant que calque source pour l'effet Caustique et en tant que cache par approche pour le calque d'effet.

Options Simulation

Les options Simulation suivantes permettent de définir la résolution de la surface de l'eau et des grilles de fond.

Résolution de la grille Définit le nombre de divisions horizontales et verticales composant la surface de l'eau et les grilles de fond. Les valeurs élevées augmentent la précision de la simulation, mais sollicitent davantage de mémoire et augmentent le temps de rendu.

Réduction de résol. de grille Réduit la résolution interne de la simulation lorsque celle de la sortie diminue, ce qui augmente la vitesse de rendu. Toutefois, le résultat peut modifier considérablement l'aspect de la sortie.

Vitesse Définit la vitesse de déplacement des vagues à partir de leur point de départ.

Limiter Définit la vitesse d'absorption de l'énergie d'une vague par le liquide dans lequel elle évolue. Plus la valeur est élevée, plus l'énergie de la vague est absorbée rapidement, et plus la distante parcourue par la vague est courte.

Vitesse, Limiter Détermine la viscosité apparente du liquide ainsi que la taille apparente du corps de ce liquide. Par exemple, les vagues évoluant dans de l'eau se déplacent plus rapidement et parcourent davantage de distance que celles créées dans du miel ; de la même façon, les vagues créées dans un évier se déplacent et disparaissent beaucoup plus rapidement que celles d'un lac.

Remarque : *l'effet Générateur de vagues est optimisé pour des corps aqueux de taille petite à moyenne (de la taille d'une tasse à café à celle d'un petit lac). Les grandes étendues d'eau, comme les océans, se caractérisent par la présence de houle ou de grandes vagues stables sans ralentissement apparent. Même en affectant des valeurs très faibles, l'effet Générateur de vagues ne peut pas générer de houle, car les vagues disparaissent assez rapidement.*

Réfléchir les contours Définit la manière dont les vagues rebondissent sur les contours du calque et reviennent dans la scène.

Preroll (secondes) Définit le moment où les vagues commencent à se former. Par défaut, l'effet démarre avec une surface plane, sans vagues ni ondulations. Si vous souhaitez mettre les vagues en mouvement avant le début du calque, vous devez

utiliser cette option. Les valeurs définies dans la première image de l'effet sont appliquées au calque lors de ce temps de préparation.

Options Fond

Les options Fond permettent de définir l'apparence du calque de fond.

Fond Définit le calque se trouvant au fond du corps d'eau. Si vous utilisez un calque animé pour le fond, l'effet Générateur de vagues ne sélectionne que la première image. Cet effet détermine l'endroit où la surface de l'eau rencontre le contour du fond, calcule le nombre de vagues rebondissant hors de l'eau et ajuste correctement la vitesse des vagues en fonction de la profondeur. La surface de fond dépend de la luminosité du calque : le blanc représente une profondeur faible, et le noir une profondeur importante.

Pente Modifie la pente du fond par extension et réduction de la hauteur de l'image filaire déplacée. Le maillage est verrouillé au niveau du noir. Ainsi, il part toujours du fond. En d'autres termes, vous ne pouvez pas rendre le fond d'un canyon plus profond ; vous ne pouvez qu'en modifier le contour pour qu'il soit plus haut. Pour que le canyon semble plus profond, vous pouvez combiner une pente élevée avec une hauteur faible.

Hauteur Contrôle la distance entre la surface de l'eau et le point du fond le plus profond possible. Ce paramètre permet de rendre le corps aqueux plus ou moins profond. Lorsque vous modifiez la profondeur de l'eau, les vagues se comportent en conséquence : elles se déplacent plus rapidement en eaux profondes et plus lentement en eaux peu profondes. En prévisualisation filaire, la modification de l'option Hauteur peut sembler baisser le niveau du fond, mais la caméra filaire se déplace toujours avec le niveau de l'eau.

Force de l'onde Contrôle la taille des vagues obtenues par animation de la hauteur ou de la pente du fond. Une valeur de 0 correspond à l'absence de vagues.

Remarque : *vous pouvez créer un effet de vague graduelle en animant la pente du fond de sorte que le fond dépasse de l'eau, produisant ainsi des vagues. Utilisez ensuite l'option Force de l'onde pour renforcer l'effet.*

Options Réalisateur 1 et Réalisateur 2

Les options de réalisateur permettent de définir le point d'origine des vagues.

Type Définit le type du réalisateur. Le paramètre Cercle crée une vague en simulant l'effet d'une pierre lancée dans une mare ; les vagues se déplacent vers l'extérieur de la mare par mouvements circulaires (ou ellipses, en fonction de la taille du point d'effet). L'option Graphe linéaire crée des vagues issues du point réalisateur sous la forme d'une ligne et non d'une ellipse. Ce paramètre permet de créer des vagues semblant venir de beaucoup plus loin. Les vagues sont produites perpendiculairement aux contours de la ligne. La longueur de la ligne dépend de la valeur attribuée au paramètre Hauteur/Longueur.

Position Détermine l'emplacement du centre du réalisateur de la vague.

Hauteur/Longueur Détermine la hauteur (verticale) d'un réalisateur de type Cercle et la longueur d'un réalisateur de type Graphe linéaire.

Largeur Modifie la largeur (horizontale) de la zone du réalisateur.

Angle Définit l'angle de la zone du réalisateur de la vague pour les types Cercle et Graphe linéaire. Cette option contrôle l'orientation de la ligne et, par conséquent, la trajectoire initiale des vagues émanant de l'un ou l'autre des côtés de la ligne, perpendiculairement à sa longueur.

Amplitude Définit la hauteur de la vague générée. Les valeurs élevées créent des vagues plus impressionnantes mais peuvent nécessiter un écrêtage, que vous pouvez contourner grâce aux paramètres Luminosité et Contraste.

Fréquence Définit le nombre de vagues produites par seconde. Une valeur de 1 provoque l'émergence d'une vague par seconde.

Phase Définit le point, dans la séquence de formation des vagues, où la vague débute réellement. Par exemple, avec une valeur par défaut de 0°, la première perturbation du liquide a la forme d'une vague convexe (se projetant vers le haut depuis la surface de l'eau). Si ce paramètre est défini sur 180°, la première perturbation du liquide a la forme d'une vague concave.

Effets esthétiques

Effet Animer peinture

Cet effet donne grossièrement l'impression qu'une image a été peinte. En réglant la longueur des coups de pinceau (tracés) sur 0 tout et en augmentant la densité du trait, vous pouvez également obtenir un style pointilliste. Même si vous définissez la direction des tracés, ces derniers sont quelque peu éparpillés de manière aléatoire pour obtenir un résultat plus naturel. Cet effet modifie la couche alpha et les couches de couleur. Si vous avez préalablement masqué une partie de l'image, les tracés sont peints sur les contours du masque.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

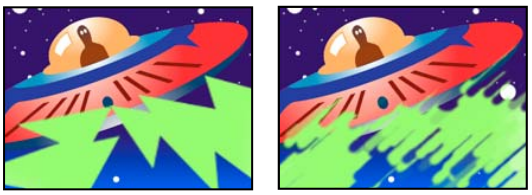


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Angle Direction des tracés. L'image est orientée dans ce sens, d'où un risque d'écrêtage sur les limites du calque.

Epaisseur Epaisseur du pinceau en pixels.

Longueur Longueur maximale en pixels de chaque tracé.

Densité Augmentez les valeurs de densité pour obtenir des tracés superposés.

Aléatoire Crée des tracés non uniformes. Plus cette valeur est élevée, plus les tracés s'éloignent des paramètres de pinceau et de tracé spécifiés.

Peindre sur Indique les endroits à peindre :

- **Original** Place les tracés par dessus le calque non modifié. Il s'agit de l'option par défaut.
- **Transparent** Choisissez cette option pour que seuls les tracés apparaissent, en laissant le calque transparent entre les tracés.
- **Fond blanc/Fond noir** Applique des tracés sur un arrière-plan blanc ou noir.

Part de l'original La transparence de l'effet. Le résultat de l'effet est fusionné avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins le calque est affecté par l'effet. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Estampage couleur

Cet effet est presque identique à l'effet Estampage ; à la différence de ce dernier, il préserve les couleurs d'origine de l'image.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

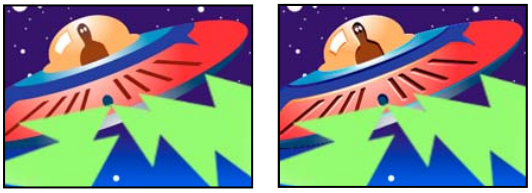


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Voir aussi

« Effet Estampage » à la page 496

Effet Estampage

Cet effet accentue la netteté des contours des objets dans une image et supprime les couleurs. Il permet également de mettre en relief les contours depuis un angle déterminé. Le paramètre de qualité du calque influe sur cet effet, notamment sur le réglage de la hauteur. La hauteur est calculée au sous-pixel près si vous sélectionnez la qualité Optimale. Elle est arrondie au niveau du pixel si vous sélectionnez la qualité Ebauche.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

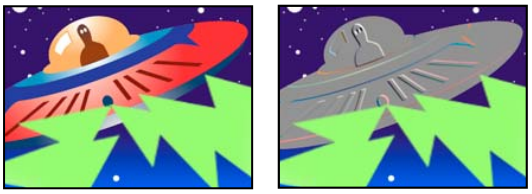


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Angle Direction de la source d'éclaircissement.

Hauteur Profondeur du relief apparent, en pixels. En fait, cette option régit la largeur maximale des contours mis en relief.

Contraste Détermine la netteté de l'image.

Part de l'original La transparence de l'effet. Le résultat de l'effet est fusionné avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins la séquence est affectée par l'effet. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur l'élément ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Effet Détection des contours

Cet effet identifie les zones d'une image qui comportent des transitions importantes et fait ressortir les contours. Les contours peuvent s'afficher sous la forme de lignes sombres sur fond blanc ou sous la forme de lignes colorées sur fond noir. Si vous utilisez cet effet, les images ont souvent l'aspect d'esquisses ou de négatifs de photographies.

Inverser Inverse l'image, une fois les contours détectés. Si vous ne sélectionnez pas cette option, les contours présentent des lignes sombres sur fond blanc. Si vous sélectionnez cette option, les contours présentent des lignes colorées sur fond noir.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Effet Lueur diffuse

Cet effet identifie les zones les plus claires de l'image et les fait briller, ainsi que les pixels qui les entourent, pour donner une impression de halo diffus. Il permet également d'imiter la surexposition d'objets fortement éclairés. La lueur diffuse doit se trouver sur les couleurs d'origine de l'image ou sur sa couche alpha. Les lueurs diffuses figurant sur les couches alpha ne génèrent une luminosité diffuse que sur les contours de l'image, entre les zones opaques et transparentes. Vous pouvez également utiliser cet effet pour créer un dégradé entre deux couleurs (couleurs A et B) et des effets comprenant une boucle d'effets multicolores.

Le rendu de cet effet avec une qualité Optimale peut parfois modifier l'aspect du calque. C'est notamment le cas lorsque vous utilisez des courbes Photoshop pour colorer les lueurs diffuses. Avant d'effectuer le rendu, n'oubliez pas d'afficher un aperçu en qualité Optimale.

Les lueurs ont tendance à être plus claires et plus réalistes dans les projets 32 bpc. Pour cette raison, essayez de travailler en couleurs 32 bpc, même si les métrages ne contiennent pas de valeurs chromatiques de gamme dynamique élevée.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

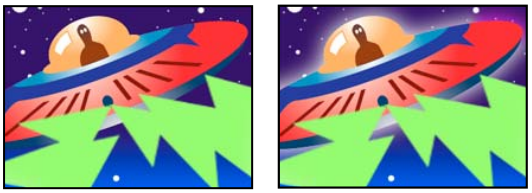


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Couches Détermine si la lueur est basée sur des valeurs chromatiques ou des valeurs de transparence.

Seuil Définit le seuil de luminosité, en pourcentage, au-delà duquel la lueur diffuse est appliquée. Plus le pourcentage est faible, plus la lueur est forte, et inversement.

Rayon Rayon, en pixels, de l'étendue de la lueur à partir des zones claires de l'image. Plus la valeur est élevée, plus les lueurs sont diffuses. Plus la valeur est faible, plus les contours de la lueur sont nets.

Intensité Luminosité de la lueur.

Composite original Indique comment intégrer les résultats de l'effet au calque. Le paramètre Devant place la lueur diffuse devant l'image, en utilisant le mode de fusion sélectionné. Le paramètre Derrière place la lueur diffuse derrière l'image, créant un résultat d'éclairage en contre-jour. Le paramètre Aucune sépare la lueur diffuse de l'image.

Pour que le calque contienne uniquement la lueur diffuse, sélectionnez le paramètre Aucune pour l'option Composite original et Aucun pour l'option Mode de fusion. Pour obtenir un effet de lueur diffuse pour du texte qui neutralise (masque) tous les calques inférieurs, sélectionnez le mode de fusion Silhouette Alpha. Ces effets de lueur diffuse sont plus marqués si l'image a un contour progressif.

Couleurs Couleurs du rayonnement. Le paramètre A et B crée un dégradé à partir des couleurs spécifiées à l'aide des options Couleur A et Couleur B.

Cycle des couleurs Forme de la courbe de dégradé à utiliser si le paramètre A et B est sélectionné pour l'option Couleurs.

Nombre de cycles Crée des anneaux de différentes couleurs si vous sélectionnez au moins deux cycles. Un cycle unique se déplace en boucle sur le dégradé (ou la couche Photoshop) défini pour l'option Couleurs.

Phase Point de départ des cycles de couleurs. Par défaut, les cycles de couleur commencent au point d'origine du premier cycle.

Milieu A-B Cette fonction indique la proportion relative des deux couleurs dans le dégradé. Si vous entrez un pourcentage plus faible, la couleur A sera moins utilisée. Si vous entrez un pourcentage plus élevé, c'est la couleur B qui sera moins utilisée.

Couleur A, Couleur B Couleur du rayonnement si vous choisissez le paramètre A et B pour l'option Couleurs.

Dimensions Indique si la lueur est horizontale, verticale ou les deux à la fois.

Effet Mosaïque

L'effet Mosaïque remplit un calque de rectangles de couleur unie, pixellisant l'image d'origine. Cet effet est utile lorsque vous souhaitez simuler des affichages à faible résolution et assombrir des surfaces. Vous pouvez également l'animer pour créer une transition. En qualité Optimale, les contours des rectangles sont lissés.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

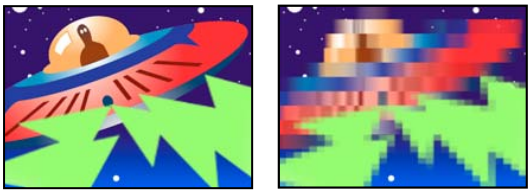


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Carreaux horizontaux/verticaux Nombre de carreaux dans chaque ligne et colonne.

Couleur centrale Donne à chaque mosaïque la couleur du pixel au centre de la région correspondante dans l'image d'origine. A défaut, la couleur moyenne de la région correspondante dans l'image d'origine est attribuée à chaque mosaïque.

Effet Juxtaposition directionnelle

Cet effet permet de répliquer l'image source sur l'image en sortie. L'effet fait intervenir un flou directionnel (lorsque cette option est activée) pour accentuer le mouvement.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Juxtaposition centrale Centre de la mosaïque principale.

Juxtaposition en largeur, Juxtaposition en hauteur Dimensions des mosaïques en pourcentage des dimensions du calque d'entrée.

Largeur en sortie, Hauteur en sortie Dimensions de l'image en sortie en pourcentage des dimensions du calque d'entrée.

Contours du miroir Fait basculer des mosaïques adjacentes pour former des images miroir. Si vous sélectionnez cette option lorsque la phase est définie sur 0, les contours du calque seront obtenus par effet de miroir avec les carreaux environnants.

Phase Décalage horizontal ou vertical des mosaïques.

Changement de phase horizontale Décale les mosaïques horizontalement plutôt que verticalement.

Effet Postérisation

Cet effet permet de spécifier le nombre de niveaux de tons (ou valeurs de luminosité) pour chaque couche d'une image. Les pixels sont ensuite associés avec le niveau de correspondance le plus proche. Si, par exemple, vous choisissez deux niveaux de tons dans une image RVB, vous obtenez six tons : deux pour le rouge, deux pour le vert et deux pour le bleu. Les valeurs sont comprises entre 2 et 255.

Niveau Nombre de niveaux de ton pour chaque couche.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Effet Contours bruts

L'effet Contours bruts altère les contours d'une couche alpha et peut ajouter de la couleur pour simuler la rouille et d'autres types de corrosion. Cet effet donne aux textes ou aux graphiques pixellisés un aspect naturellement brut, comme celui d'un texte tapé à la machine.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Type de contour Type de contours bruts à utiliser.

Couleur du contour Couleur à appliquer au contour pour le paramètre Couleur brun roux ou Couleur brute ou au remplissage pour le paramètre Couleur Photocopy.

Bordure Etendue, en pixels, de l'effet vers l'intérieur à partir du contour de la couche alpha.

Netteté du contour Des valeurs faibles créent des contours plus flous. Des valeurs élevées créent des contours plus nets.

Influence fractale Valeur d'irrégularité.

Echelle Echelle de la fractale utilisée pour calculer l'irrégularité.

Augmenter largeur ou hauteur Largeur ou la hauteur de la fractale utilisée pour calculer l'irrégularité.

Décalage (Turbulence) Définit la partie de la forme fractale utilisée pour créer l'irrégularité.

Complexité Détermine le niveau de détail dans l'irrégularité.

Remarque : *plus vous augmentez la complexité, plus les temps de rendu sont longs. Pour obtenir le même résultat, réduisez la valeur Echelle plutôt que d'augmenter la valeur Complexité.*

Evolution L'activation de cette option modifie l'irrégularité dans le temps.

Remarque : *bien que la valeur Evolution soit définie en nombre d'unités appelées révolutions, il faut bien comprendre que ces révolutions sont progressives. L'état de l'évolution poursuit sa progression indéfiniment avec chaque nouvelle valeur. Utilisez l'option Evolution du cycle pour rétablir l'état d'origine du paramètre Evolution à chaque révolution.*

Options d'évolution Ces options permettent de créer un rendu de l'effet sur un cycle court, puis de le boucler sur la durée du calque. Utilisez-les pour obtenir un prérendu de vos éléments bruts en boucle, et ainsi accélérer le temps de rendu. Utilisez les options ci-dessous pour créer une boucle continue, progressive et non répétitive.

- **Evolution du cycle** Crée une boucle qui ramène l'état de l'évolution à son point de départ.
- **Cycle** Nombre de révolutions du paramètre Evolution que le bruit fractal parcourt avant de se répéter. La synchronisation de ces cycles d'évolution est déterminée par l'intervalle autorisé entre des images clés d'évolution.

Remarque : *l'option Cycle affecte uniquement l'état de la fractale, et non la géométrie ou d'autres paramètres, afin que vous puissiez obtenir des résultats différents avec des valeurs Taille ou Décalage différentes.*

- **Générateur aléatoire** Définit une valeur à partir de laquelle générer la texture de l'irrégularité. L'activation de cette option permet de passer en un clin d'œil d'un ensemble de formes fractales à un autre dans le même type de fractale. Pour une transition progressive de l'irrégularité, utilisez l'option Evolution.

Remarque : *vous pouvez créer de nouvelles animations d'irrégularité en réutilisant les cycles d'évolution créés précédemment et en changeant seulement la valeur Générateur aléatoire. En spécifiant une nouvelle valeur de générateur aléatoire, vous modifiez le motif bruit sans perturber l'animation de l'évolution.*

Effet Flou artistique

Cet effet disperse les pixels sur un calque pour lui donner un aspect flou ou maculé. Sans modifier la couleur de chaque pixel, l'effet Flou artistique redistribue les pixels au hasard, en les laissant dans leurs zones d'origine.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

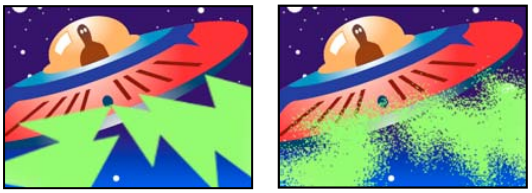


Image d'origine (gauche) et après application de l'effet (droite)

Grain Direction dans laquelle les pixels sont dispersés (horizontalement ou verticalement). Sélectionnez Les deux pour disperser les pixels dans toutes les directions.

Motif Indique si le flou artistique est modifié à chaque image. Pour animer le flou artistique sans images clés ni expressions, sélectionnez l'option Différent sur chaque image.

Effet Stroboscope

Cet effet se traduit par une opération arithmétique sur un calque ou rend le calque transparent à intervalles réguliers ou irréguliers. Par exemple, le calque peut devenir complètement transparent pendant un dixième de seconde toutes les 5 secondes, ou bien les couleurs d'un calque peuvent s'inverser à des intervalles définis de manière aléatoire.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Couleur Couleur de la lumière.

Part de l'original La transparence de l'effet. Le résultat de l'effet est fusionné avec l'image d'origine, avec le résultat de l'effet composite au-dessus. Plus cette valeur est élevée, moins le calque est affecté par l'effet. Par exemple, si vous définissez cette valeur sur 100 %, l'effet n'a aucun résultat visible sur le calque ; si vous la définissez sur 0 %, l'image d'origine n'apparaît pas.

Durée (sec) Durée, en secondes, d'un effet stroboscopique.

Période (sec) Durée, en secondes, qui s'écoule entre chaque application de l'effet.

Probabilité aléatoire Probabilité selon laquelle l'effet stroboscopique s'applique à une image donnée.

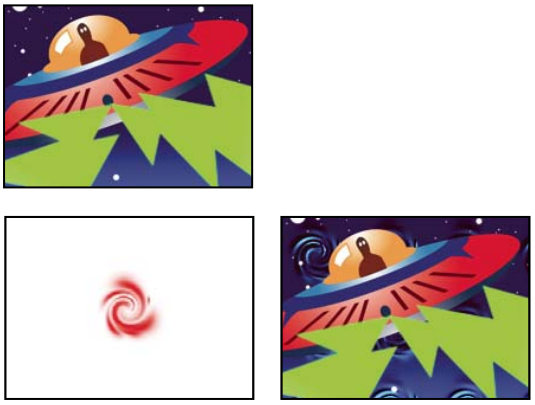
Mode Choisissez le mode Transparent pour chaque effet stroboscopique pour rendre le calque transparent. Choisissez le mode Couleurs pour utiliser l'opération spécifiée par l'option Opérateur.

Opérateur Opération à utiliser pour chaque effet stroboscopique.

Effet Placage de texture

Cet effet donne l'impression qu'un calque dispose de la texture d'un autre calque. Par exemple, vous pouvez insérer une texture qui imite la brique dans la représentation d'un arbre, tout en gérant la profondeur de la texture et la source de lumière apparente. Lorsque vous sélectionnez la qualité Optimale, l'emplacement et la mise à l'échelle du calque de texture sont calculés au sous-pixel près.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Calques d'origine (gauche) et après application de calque tourbillon en tant que texture (en bas à droite)

Calque de texture Source de la texture.

Lumière Angle auquel la lumière atteint la texture.

Contraste Magnitude du résultat.

Disposition Mode d'application du calque de texture au calque d'effet :

- **Juxtaposer** Applique la texture plusieurs fois.
- **Centrer** Place la texture au centre.
- **Adapter** Etire la texture pour l'adapter aux dimensions du calque sélectionné.

Effet Seuil

L'effet Seuil convertit les images en niveaux de gris ou en couleurs en images noir et blanc fortement contrastées. Vous devez spécifier un seuil ; tous les pixels en dessous du seuil indiqué sont convertis en blanc et tous ceux au-dessus sont convertis en noir.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Effet appliqué avec les paramètres de seuil de 44 (gauche), 70 (centre) et 200 (droite)

Effets de texte

Effet Texte de base

L'effet Texte de base permet d'insérer du texte dans un calque existant, à l'inverse du texte créé sur des calques de texte ou du texte importé créé dans Adobe Photoshop ou Adobe Illustrator, qui se transforme en calque. Utilisez des calques de texte pour un meilleur contrôle sur la mise en forme et l'animation de texte (voir la section « Texte » à la page 267).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

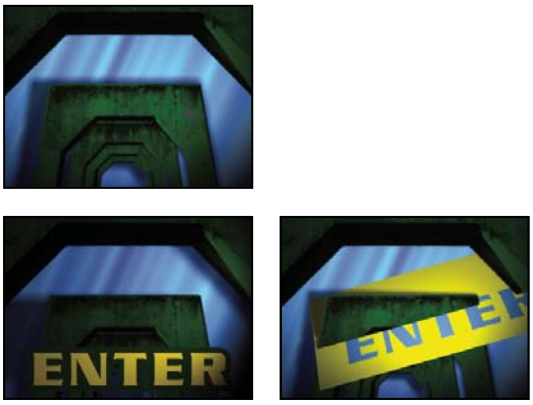


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet Texte de base (en bas à gauche) et sélection de l'option Composite sur originale (en bas à droite)

After Effects génère une couche alpha pour le texte qu'il crée. Vous pouvez utiliser la couche alpha d'un effet de texte avec des fonctions comme le cache par approche.

Remarque : *la largeur et la hauteur du texte ne sont pas limitées par les dimensions du calque. Ces dernières délimitent uniquement la zone d'affichage du texte. Cette fonction permet de faire défiler facilement du texte sur un calque.*

Position Position du texte sur le calque.

Remarque : *le comportement du point Position dépend du paramètre Alignement de la boîte de dialogue Texte de base. Le point positionne toujours le centre vertical du texte par rapport au calque. Cependant, si le texte est aligné à gauche, le point se place sur le bord gauche. Si le texte est centré, le point se positionne au centre. Enfin, si le texte est aligné à droite, le point se positionne sur le bord droit.*

Effet Nombres

L'effet Nombres génère des nombres aléatoires ou séquentiels dans des formats différents, tels qu'un nombre décimal, des dates et des codes temporels (y compris la date et l'heure actuelles lors du rendu). Le décalage maximum pour des nombres séquentiels est de 30 000.

Utilisez des calques de texte pour un meilleur contrôle sur la mise en forme et l'animation de texte (voir la section « Texte » à la page 267).

Appliquez l'animation prédéfinie Format d'instant courant à un calque de texte pour afficher l'heure de l'instant courant dans le format correspondant au style d'affichage du temps pour le projet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche) ; après application de l'effet Nombres (en bas à gauche) ; et après réglage de l'option Type sur Nombres, Temps et Hexadécimal sur trois calques différents (en bas à droite)

Les options suivantes sont disponibles dans la boîte de dialogue Nombres : Police, Style, Direction et Alignement. Pour rouvrir cette boîte de dialogue, cliquez sur la mention Options située au-dessus de l'effet dans le panneau Effets.

Type Système de numérotation :

- **Nombre** Nombres décimaux.
- **Nombre [Zéros à gauche]** Nombres décimaux comportant toujours 5 chiffres à gauche de la virgule.
- **Code temporel [30], Code temporel [25] et Code temporel [24]** Formats de code temporel standard (image non compensée) (XX:XX:XX:XX) à partir de la cadence d'images spécifiée. Les types de code temporel utilisent l'instant courant du calque comme référence.
- **Temps** Heures et minutes. Si vous sélectionnez également l'option Heure/date du jour, la valeur de l'option Valeur/Décalage/Maxi aléatoire est ignorée. Si l'option Valeurs aléatoires est sélectionnée, l'heure est comprise entre la valeur 0 (12:00) et celle du curseur.
- **Date numérique, Date courte et Date longue** Si vous ne sélectionnez pas l'option Heure/date du jour, la valeur de l'option Valeur/Décalage/Maxi aléatoire correspond au nombre de jours écoulés depuis le 1er janvier 1995 (0 sur le curseur correspond au 1er janvier 1995). Si vous sélectionnez l'option Heure/date du jour, la valeur de l'option Valeur/Décalage/Maxi aléatoire correspond au nombre de jours écoulés depuis la date du jour (0 sur le curseur correspond à la date du jour). Si vous cochez la case Valeurs aléatoires, la date est comprise entre la valeur 0 (la date est celle du jour ou le 1er janvier 1995) et celle du curseur.

Remarque : *les années bissextiles sont prises en compte. Sur certains systèmes Mac OS, l'horloge commence le 1er janvier 1904 et ne va pas au-delà du 6 février 2040.*

- **Hexadécimal** Nombres en base 16 (chiffres de 0 à F). Les nombres hexadécimaux s'incrémentent de 0 x 1 à chaque fois que la valeur Valeur/Décalage/Maxi aléatoire augmente de 0,0000125 et de 0 x 10 000 à chaque fois que la valeur Valeur/Décalage/Maxi aléatoire augmente de 1. Si vous cochez la case Valeurs aléatoires, le nombre est compris entre la valeur 0 et la valeur Valeur/Décalage/Maxi aléatoire.

Valeurs aléatoires Valeurs aléatoires limitées par la valeur Valeur/Décalage/Maxi aléatoire. Si ce dernier est défini sur 0, les valeurs sont choisies de manière aléatoire dans leur plage de valeurs maximales.

Valeur/Décalage/Maxi aléatoire Varie en fonction du type sélectionné et selon que l'option Valeurs aléatoires est sélectionnée.

Points décimaux Indique le nombre de chiffres à droite de la virgule décimale.

Heure/date du jour Sélectionnez cette option pour que les nombres d'heure et de date soient basés sur l'heure et la date du jour.

Position Position des nombres sur le calque.

Options d'affichage Permet de choisir d'appliquer un fond, un contour ou l'association des deux au texte. Le paramètre Remplissage seul applique une couleur de remplissage aux caractères. Le paramètre Tracé seul entoure les caractères d'une couleur. Le paramètre Remplissage sur tracé recouvre la couleur du tracé par la couleur du fond. Le paramètre Tracé sur remplissage recouvre la couleur du fond par la couleur du tracé.

Taille Taille des caractères.

Approche Distance moyenne entre les caractères.

Espacement proportionnel Les nombres utilisent un espacement proportionnel et non un espacement constant.

Composite sur originale Le texte est intégré au-dessus de l'image d'origine. Si cette option est désélectionnée, l'image d'origine n'est pas visible.

Effet Texte sur chemin

Cet effet permet d'animer du texte le long d'une trajectoire (un tracé). Ce tracé peut prendre la forme d'une droite, d'un cercle d'un diamètre quelconque ou d'une courbe de Bézier. Il peut également s'agir d'un tracé importé natif d'Adobe Photoshop ou d'Adobe Illustrator. L'effet Texte sur chemin peut fonctionner avec des pixels non carrés, modifiant ainsi à la fois la forme du caractère et la forme du tracé.

Utilisez des calques de texte pour un meilleur contrôle sur la mise en forme et l'animation de texte (voir la section « Texte » à la page 267).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

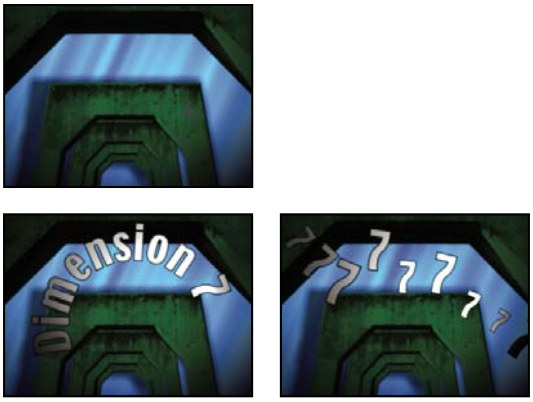


Image d'origine (en haut à gauche), après application de l'effet Texte sur chemin (en bas à gauche) et après définition de l'option Type de forme sur Bézier et augmentation des paramètres Bougé max. de la ligne de base et Bougé maximal d'échelle (en bas à droite)

Remarque : *si vous utilisez Adobe Type Manager (ATM) et que le texte de grande taille ne s'affiche pas correctement, augmentez la capacité de la mémoire cache des polices dans le tableau de bord d'ATM.*

Lorsque vous modifiez la forme d'une courbe de Bézier dans le temps, assurez-vous de créer des images clés d'origine pour les quatre points de contrôle du tracé. Sans image clé d'origine, il n'est pas possible de déplacer un point de contrôle dans le temps. Il est plus facile d'animer un tracé en modifiant individuellement les trajectoires des points de contrôle dans le panneau Calque.

Remarque : *des poignées n'apparaissent dans le panneau Composition que si l'effet est sélectionné dans le panneau Effets et que vous n'animez pas du texte le long d'un masque ou d'un tracé.*

Si vous souhaitez déplacer une courbe de Bézier à travers la composition sans en modifier la forme, animez le calque plutôt que la courbe. Déplacez ensemble une paire tangente-sommet si vous souhaitez étirer, rétrécir ou déplacer dans tous les sens une moitié de la courbe de Bézier tout en conservant l'autre moitié dans la même position. Pour cela, créez des images clés pour les deux moitiés en faisant glisser le cercle extérieur du sommet adéquat.

Remarque : *lors de l'animation des points de contrôle d'une courbe de Bézier, ne confondez pas la forme de la courbe de Bézier avec l'interpolation spatiale de Bézier des images clés. Comme les images clés des autres options relatives à la position, les images clés du sommet ou de la tangente d'une courbe de Bézier peuvent être de type linéaire ou Bézier. L'interpolation spatiale par défaut est indiquée dans les préférences générales. Vous pouvez l'activer de manière individuelle pour certaines images clés en choisissant Animation > Interpolation d'images clés.*

Vous pouvez appliquer un flou directionnel à l'animation créée avec l'effet Texte sur chemin. Le flou s'applique à tous les caractères. Comme le flou directionnel appliqué aux calques, le flou appliqué aux caractères est plus visible lorsque le mouvement est rapide. Par exemple, le flou est très prononcé lorsque vous sélectionnez des valeurs de bougé négatives, produisant des mouvements saccadés.

Options de chemin

Type de forme Définit la forme du tracé. Le nom de l'effet Texte sur chemin doit être sélectionné dans le panneau Effets pour que le tracé soit visible dans le panneau Composition.

- **Bézier** Configure le texte le long d'une courbe de Bézier en utilisant quatre points de contrôle (Sommet 1/Centre du cercle, Tangente 1/Point du cercle, Tangente 2 et Sommet 2). Les caractères qui ne tiennent pas sur le tracé sont repoussés en ligne droite à l'extrémité du tracé.

- **Cercle** Enroule le texte sur la circonférence d'un cercle avec deux points de contrôle (Tangente 1/Point du cercle et Sommet 1/Centre du cercle). Si le texte est plus long que la circonférence du cercle, il se chevauche lui-même. En cas de sélection d'un tracé aléatoire fermé, le texte s'enroule autour du tracé (au lieu de l'enfermer dans une boucle).

• **Boucle** Enroule le texte sur la circonférence d'un cercle avec deux points de contrôle (Sommet 1/Centre du cercle et Tangente 1/Point du cercle). Si le texte est plus long que la circonférence du cercle, il repousse le point Tangente 1 en ligne droite. Vous pouvez également configurer les marges pour que le texte entre dans un cercle (ou en sorte) en ligne droite.

• **Ligne** Insère le texte en ligne droite, définie par deux points de contrôle (Sommet 1/Centre du cercle et Sommet 2). Notez bien que, comme pour le tracé Bézier, la distance entre les deux points de contrôle n'a aucune incidence sur l'espacement du texte, sauf lorsque l'option Alignement est réglée sur Force

Points de contrôle Indique les points sur le tracé.

• **Tangente 1/Point du cercle** Indique les points suivants : la tangente de départ pour une courbe de Bézier, le diamètre et le point de départ ou d'arrivée du texte (selon l'alignement défini) pour un cercle, le diamètre et le point de saisie du texte pour une boucle.

• **Sommet 1/Centre du cercle** Indique le sommet de départ pour une courbe de Bézier, le centre d'un cercle ou d'une boucle et le point de départ ou d'arrivée du texte sur une ligne (en fonction de l'alignement indiqué).

• **Tangente 2** Indique la tangente d'arrivée de la courbe de Bézier. La ligne entre la tangente 2 et le sommet 2 indique l'inclinaison de la courbe à son point d'arrivée. La tangente 2 est ignorée pour les cercles et les boucles.

• **Sommet 2** Indique le sommet d'arrivée d'une courbe de Bézier et l'angle d'une ligne. Il est ignoré pour les cercles et les boucles.

Chemin personnalisé Indique un tracé aléatoire. Vous pouvez utiliser un masque créé dans le panneau Calque ou dans Adobe Illustrator.

Inverser le chemin Inverse le chemin.

Options Caractère

Taille Taille des caractères.

Approche Distance moyenne entre les caractères.

Crénage Contrôle la distance horizontale entre deux caractères. Si vous modifiez le texte, le crénage indiqué est conservé pour toutes les paires de caractères inchangées. Vous ne pouvez pas utiliser la commande Annuler pour annuler les modifications de crénage. Pour modifier l'espacement horizontal entre les caractères dans le temps, utilisez le paramètre Bougé maximal du crénage ou créez des images clés pour l'approche.

• **Crénage de paires** Indique la paire de caractères à créner. Faites glisser la flèche pour passer d'une paire à une autre.

• **Valeur du crénage** Valeur du crénage à appliquer.

Orientation Indique l'orientation ou les valeurs de rotation de chaque caractère.

• **Rotation des caractères** Chaque caractère subit une rotation du nombre de degrés indiqué en partant de l'angle actuel. Le centre de la rotation se trouve à l'intersection du caractère avec le tracé. L'option Perpendiculaire au chemin modifie l'angle initial des caractères.

• **Perpendiculaire au chemin** Fait pivoter chaque caractère afin qu'il soit perpendiculaire au chemin. Si cette option est désélectionnée, les caractères restent toujours droits (sauf si vous les faites pivoter à l'aide du paramètre Rotation des caractères).

• **Ecriture verticale** Fait pivoter tous les caractères pour qu'ils épousent verticalement le tracé.

• **Faire pivoter les car. romains** Fait pivoter les caractères romains verticalement le long du tracé. Si cette option n'est pas sélectionnée, seuls les caractères non romains subissent la rotation.

Cisaillement horizontal Incline les caractères vers la gauche ou vers la droite, comme le format italique. L'inclinaison se fait à l'intersection du caractère avec le tracé. Pour incliner les caractères à partir de leur centre, définissez l'option Changement de ligne de base de sorte que le tracé transverse le centre des caractères.

Echelle horizontale, Echelle verticale Mettent les caractères à l'échelle selon le pourcentage indiqué horizontalement et verticalement. Le texte est mis à l'échelle à partir du format de pixellisation initial, indiqué par le paramètre Taille. Un pourcentage de mise à l'échelle supérieur à 100 rend les contours flous. Pour obtenir les meilleurs résultats ainsi qu'une taille de texte maximale, entrez une taille en point dont la mise à l'échelle au-delà de 100 % est superflue. Par exemple, pour

augmenter le corps du texte de 48 à 88 points, entrez une taille de 88 et une valeur de départ de 55 % pour l'échelle horizontale et l'échelle verticale. Remplacez ensuite les deux valeurs d'échelle par 100 % pour afficher le texte à 88 points.

Options Paragraphe

Alignement Indique l'alignement horizontal du texte sur le tracé spécifié.

• **Gauche** Place le premier caractère à l'endroit indiqué par l'option Marge gauche ; tous les autres caractères sont placés à la suite. La marge de droite est ignorée.

• **Droite** Place le dernier caractère à l'endroit indiqué par l'option Marge droite ; tous les autres caractères sont placés avant. La marge de gauche est ignorée.

• **Centre** Centre le texte entre la marge de gauche et la marge de droite.

• **Force** Place le premier caractère à l'endroit indiqué par l'option Marge gauche et le dernier caractère à l'endroit indiqué par l'option Marge droite, en espaçant uniformément les caractères situés entre ces deux marges. L'approche est ignorée.

Marge gauche, Marge droite Définissent les marges. L'option Marge gauche indique la position du premier caractère, en pixels, par rapport au point de départ. L'option Marge droite indique la position du dernier caractère, en pixels, par rapport au point d'arrivée. En ce qui concerne les formes du tracé, les courbes de Bézier et les droites ont pour point de départ le sommet 1, tandis que les cercles et les boucles ont pour point de départ la tangente 1. Par ailleurs, les courbes de Bézier ont pour point d'arrivée le sommet 2, tandis que les cercles et des boucles ont pour point d'arrivée la tangente 1. Pour déplacer le texte à travers la forme du tracé définie, créez des images clés ou des expressions pour les marges de droite et de gauche (en fonction de l'alignement indiqué). Une valeur positive déplace le texte vers la droite. Une valeur négative le déplace vers la gauche.

Espacement de ligne Indique l'interligne des caractères.

Changement de ligne de base Indique la distance, en pixels, entre le tracé et la base des caractères. En fonction de la forme du tracé, le texte semble mieux espacé si le tracé traverse le centre des caractères. Entrez une valeur de changement de ligne de base négative pour que les centres des caractères croisent le tracé.

Options Avancé

Caractères visibles Nombre de caractères qui apparaissent à l'instant courant. Activez l'option Caractères visibles pour afficher un ou plusieurs caractères à la fois en vue d'obtenir un effet « machine à écrire ». Une valeur positive indique le nombre de caractères visibles du début à la fin du texte. Une valeur négative indique le nombre de caractères visibles de la fin au début du texte. Les espaces comptent également pour un caractère.

Vous pouvez utiliser cette option en association avec l'option Durée de fondu pour estomper les caractères. Lorsque la durée de fondu est définie sur 0, le caractère suivant apparaît lorsque la valeur Caractères visibles est à mi-chemin du nombre entier suivant. Par exemple, le deuxième caractère apparaît lorsque la valeur des caractères visibles est de 1,5, et le troisième, lorsque la valeur atteint 2,5 et ainsi de suite. Une durée de fondu de 0 produit un effet « machine à écrire ».

Remarque : *les caractères visibles ne modifient pas les positions des caractères définies par le tracé et d'autres options.*

Durée de fondu Indique un laps de temps pendant lequel un caractère donné est partiellement visible. L'option Durée de fondu fonctionne en association avec l'option Caractères visibles. Si la durée de fondu est définie sur 0, chaque lettre apparaît entièrement opaque avec la valeur Caractères visibles appropriée. Si la durée de fondu est de 100 %, un caractère donné devient de plus en plus opaque au fur et à mesure que la valeur Caractères visibles augmente d'un nombre entier à un autre. L'opacité exacte du caractère est égale à la partie fractionnaire de la valeur Caractères visibles. Par exemple, le huitième caractère s'affiche avec une opacité de 10 % si la valeur Caractères visibles est de 7,10 et celle de la durée de fondu de 100 %. Le même caractère s'affiche avec une opacité de 60 % lorsque la valeur des caractères visibles est de 7,60, et ainsi de suite.

Pour des valeurs de durée de fondu comprises entre 0 et 100 %, l'opacité du caractère est définie en tant que plage incluant le point central entre les valeurs de nombre entier définies dans l'option Caractères visibles. Par exemple, si la durée de fondu est de 20 %, le huitième caractère commence à apparaître lorsque la valeur Caractères visibles est de 7,40 et devient entièrement opaque lorsque la valeur 7,60 est atteinte. Si la durée du fondu est de 60 %, le même caractère commence à apparaître à la valeur 7,20 pour enfin devenir entièrement opaque à la valeur 7,80.

Mode Mode de fusion utilisé si des caractères se chevauchent.

Paramètres de bougé Déterminent le taux de variation maximal appliqué de façon aléatoire à la ligne de base, au crénage, à la rotation ou à l'échelle. Plus les valeurs sont élevées, plus les variations sont importantes. Les valeurs positives produisent un mouvement continu ; les valeurs négatives produisent un mouvement saccadé. Le mouvement est créé sans images clés ni expressions bien que vous puissiez en utiliser pour modifier les valeurs maximales.

Une valeur de bougé spécifique génère le même mouvement aléatoire apparent pour un texte et des paramètres identiques. Si une composition contient du texte animé dupliqué, vous pouvez générer un mouvement différent pour chaque instance du texte en modifiant un paramètre, sans pour autant rendre ce changement visible. Par exemple, vous pouvez ajouter un espace à la seconde instance du texte, puis ajuster le crénage de façon à ce que l'espace ne soit pas visible. Bien qu'elle soit invisible, cette modification produit un mouvement différent.

Les options de bougé suivantes sont disponibles :

• **Bougé max. de la ligne de base** Définit une distance maximale, en pixels, sur laquelle les caractères sont déplacés de façon aléatoire au-dessus ou au-dessous du tracé après application de l'option Changement de ligne de base.

• **Bougé maximal du crénage** Définit une distance maximale, en pixels, sur laquelle les caractères sont séparés les uns des autres de façon aléatoire sur l'axe horizontal après application des options Crénage et Approche.

• **Bougé maximal de rotation** Définit un angle maximal, en degrés, de rotation aléatoire des caractères après application de l'option Rotation des caractères.

• **Bougé maximal d'échelle** Définit un facteur maximal de mise à l'échelle aléatoire après application des options Echelle horizontale et Echelle verticale. Pour obtenir les meilleurs résultats, il est déconseillé de choisir une valeur de mise à l'échelle des caractères supérieure à 100 %.

Pour déplacer les sommets, les centres de cercle et les tangentes

- Pour déplacer les sommet 1/centre du cercle et tangente 1/point du cercle en même temps, faites glisser le cercle extérieur du sommet 1/centre du cercle.
- Pour déplacer uniquement les sommet 1/centre du cercle, faites glisser le curseur en croix..
- Pour placer automatiquement les tangente 1/point du cercle au-dessus des sommet 1/centre du cercle, sélectionnez l'outil Plume, puis cliquez sur le cercle extérieur de la tangente 1 (Windows) ou cliquez sur le cercle extérieur (et non pas sur le curseur en croix) de la tangente 1 tout en maintenant la touche Cmde enfoncée (Mac OS).
- Pour définir des incréments de 45° pour les tangente 1/point du cercle à partir du sommet 1/centre du cercle, faites glisser le cercle extérieur de la tangente 1 tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
- Pour déplacer à la fois le sommet 2 et la tangente 2, faites glisser le cercle extérieur du sommet 2.
- Pour déplacer uniquement le sommet 2, faites glisser le curseur en croix.

Effet Code temporel

L'effet Code temporel créé une incrustation de texte affichant le code temporel ou le nombre d'images dans un calque. Cet effet ne modifie pas les codes temporels provenant de sources externes comme QuickTime.

Utilisez des calques de texte pour un meilleur contrôle sur la mise en forme et l'animation de texte (voir la section « Texte » à la page 267).

Appliquez l'animation prédéfinie Format d'instant courant à un calque de texte pour afficher l'heure de l'instant courant dans le format correspondant au style d'affichage du temps pour le projet.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

Format d'affichage Spécifie si le code temporel est affiché au format SMPTE, en nombre d'images, ou en pieds et en images de film 35 mm ou 16 mm.

Unité Cadence en images par seconde (ips) à utiliser par cette instance de l'effet Code temporel. Ce paramètre affecte uniquement les numéros affichés par l'effet Code temporel. Il n'a aucune influence sur la cadence de la composition ou sur la cadence du métrage source du calque.

Image compensée Sélectionnez l'option Image compensée pour générer du code temporel d'image compensée ou désélectionnez-la pour générer du code temporel d'image non compensée.

Première image Numéro de l'image affecté à la première image du calque.

Position du texte Position de l'incrustation de texte dans l'espace de composition.

Corps des caractères Taille du texte, en points.

Effets temporels

Effet Echo

Cet effet permet de combiner des images avec plusieurs durées différentes dans un calque. Vous pouvez en faire une utilisation variée, qu'il s'agisse d'un simple écho visuel ou d'un maculage. Les résultats de l'effet ne sont visibles que si un changement temporel (un mouvement, par exemple) se produit dans le calque.

Remarque : *les masques d'un calque et tous les effets antérieurs ne sont pas pris en compte par l'effet Echo. Pour combiner les images d'un calque avec ses masques et ses effets, précomposez le calque avant d'appliquer l'effet Echo.*

Cet effet fonctionne en mode 8 bpc, 16 bpc et 32 bpc.



Effet Echo

Intervalle (secondes) Intervalle, en secondes, entre les échos. Avec des valeurs négatives, l'écho se base sur les images précédentes ; avec des valeurs positives, il se base sur les images suivantes.

Nombre d'échos Nombre d'échos. Par exemple, si la valeur est 2, le résultat est une combinaison de trois images : l'instant courant, l'instant courant + l'intervalle et l'instant courant + (2 x l'intervalle).

Intensité initiale Opacité de la première image de la séquence des échos.

Atténuation Rapport entre l'opacité d'un écho et l'opacité de l'écho le précédant dans la séquence des échos. Par exemple, si l'atténuation est définie sur 0,5, l'opacité du premier écho est équivalente à la moitié de l'intensité initiale ; celle du second écho correspond à la moitié de celle du premier écho ou au quart de l'intensité initiale.

Opérateur Opération de fusion utilisée pour combiner les échos.

- **Addition** Combine les échos en ajoutant la valeur de leurs pixels. Si l'intensité initiale est trop élevée, ce mode peut être rapidement saturé et produire des bandes blanches.
- **Maximum** Combine les échos en prenant le nombre de pixels maximum parmi tous les échos.
- **Minimum** Combine les échos en prenant le nombre de pixels minimum parmi tous les échos.
- **Superposition** Réalise une simulation en combinant les échos, c'est-à-dire en les empilant optiquement. Ce mode est équivalent à l'option Addition, mais sature moins vite que cette dernière.
- **Combinaison en arrière** Utilise les couches alpha des échos pour les associer en partant de l'arrière vers l'avant.
- **Combinaison en avant** Utilise les couches alpha des échos pour les associer en partant de l'avant vers l'arrière.
- **Fusion** Combine uniformément tous les échos.

Voir aussi

« Précomposition de calques » à la page 119

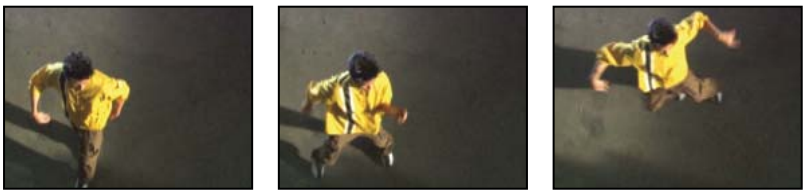
Effet Postérisation temporelle

Cet effet permet de forcer un calque à utiliser une cadence d'images déterminée. Si cet effet spécial est utile tel quel, il offre également des possibilités d'utilisation plus subtiles. Vous pouvez ainsi verrouiller à 24 images/seconde une bande vidéo à 60 trames/seconde (puis réaliser le rendu à 60 trames/seconde) pour obtenir un effet cinématographique. Des compositions imbriquées peuvent également être verrouillées dans une cadence d'images donnée. Cet effet est parfois appelé *stroboscope* sur certains équipements.

Remarque : *les masques d'un calque et tous les effets antérieurs ne sont pas pris en compte par l'effet Postérisation temporelle. Pour postériser la durée d'un calque avec ses masques et ses effets, précomposez le calque avant d'appliquer l'effet Postérisation temporelle.*

Si vous animez la valeur définie à l'aide du curseur Images/seconde, vous risquez d'obtenir des résultats aléatoires. Pour cette raison, la seule méthode d'interpolation autorisée pour la cadence d'images est Maintenir.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Effet Postérisation temporelle

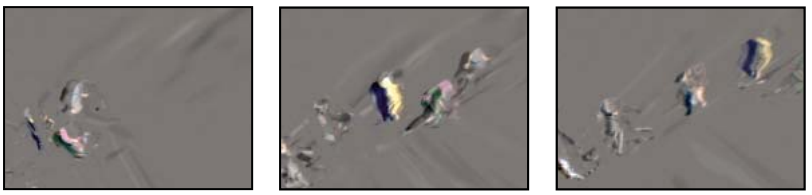
Voir aussi

« Précomposition de calques » à la page 119

Effet Différence temporelle

Cet effet calcule la différence de couleur entre deux calques. Il se révèle particulièrement utile pour la correction colorimétrique. Utilisez-le pour extraire des différences chromatiques lors de l'ajustement d'une plaque d'arrière-plan nettoyée et d'un métrage de premier plan. Il est également efficace dans la création de caches utilisés ensuite pour appliquer des traînées de fumée, des flammes ou des échos. Une fois que vous avez appliqué l'effet Différence temporelle pour localiser les différences de couleur dans le métrage, utilisez les paramètres de couleur et de niveaux pour appliquer les corrections chromatiques.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.



Effet Différence temporelle

Utilisez l'effet Différence temporelle avec l'effet Laboratoire de particules pour déverser des particules uniquement à partir des sections animées.

Cible Définit le calque à comparer au calque d'effet. Le bouton Vidéo du calque de comparaison n'a pas besoin d'être activé (à moins que vous ne sélectionniez le calque source comme cible).

Décalage temporel Définit, en secondes, le point dans le temps auquel les calques sont comparés dans le calque de comparaison. Si ce paramètre est égal à 0, la comparaison a lieu à l'instant présent. Pour comparer le calque d'effet à un point situé à 3 secondes dans le calque de comparaison, par exemple, définissez la valeur du décalage temporel sur 3. Lorsque vous sélectionnez la valeur de décalage soulignée, vous pouvez entrer la valeur du décalage d'image spécifique au format *images*/*cadence*. After Effects calcule alors automatiquement la valeur. Par exemple, tapez 3/30 pour obtenir un décalage de trois images vers l'avant dans une composition de 30i/s. La valeur calculée est égale à 0,1 ou 10 % du temps total.

Contraste Règle le résultat de la comparaison. Cette option est particulièrement utile pour parfaire les corrections chromatiques.

Différence absolue Affiche le résultat de la comparaison sous forme de valeur absolue. Les zones du calque de comparaison qui ne présentent aucune différence par rapport au calque d'effet sont représentées en noir, tandis que celles qui diffèrent apparaissent en plus clair. Si cette option est désélectionnée, les zones comparées qui ne présentent aucune différence sont représentées en gris.

Couche Alpha Définit la méthode de calcul de la couche alpha.

- **Original** Utilise la couche alpha du calque d'effet.
- **Cible** Utilise la couche alpha du calque cible.
- **Fusion** Fusionne les couches alpha du calque d'effet et du calque cible.
- **Max.** Utilise la plus opaque des couches alpha des calques source et cible d'origine.
- **Tout** Rend la couche alpha complètement opaque.
- **Luminosité du résultat** Utilise les valeurs de luminosité de la différence RVB comme couche alpha.
- **Max. de résultat** Utilise les valeurs les plus élevées de la différence RVB comme couche alpha.
- **Différence alpha** Calcule les différences dans les couches alpha des calques d'effet et cible de la même façon que la différence RVB est calculée.
- **Différence alpha uniquement** Calcule uniquement les différences dans les couches alpha. La valeur RVB est définie sur blanc.

Effet Balayage temporel

Cet effet permet de déformer l'image en déplaçant des pixels dans un intervalle de temps déterminé. Il produit des résultats très variés. A l'aide de l'effet Balayage temporel, vous pouvez par exemple simuler la technique classique du slit-scan, qui consiste à capturer plusieurs stades d'une image animée.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Effet Balayage temporel

Tout comme l'effet Dispersion, l'effet Balayage temporel utilise un calque de référence, mais le mouvement des pixels est régi par les valeurs de luminance définies dans ce calque. Les pixels du calque qui correspondent aux zones claires dans le calque de référence sont remplacés par des pixels partageant la même position mais capturés un certain nombre de secondes en avant dans le temps. De même, les pixels du calque qui correspondent aux zones sombres dans le calque de référence sont remplacés par des pixels capturés un certain nombre de secondes en arrière. Vous pouvez utiliser n'importe quel calque comme calque de référence, mais l'utilisation d'une image en niveaux de gris vous permet de visualiser plus facilement les niveaux de luminosité et de prévoir la façon dont les pixels seront déplacés.

Le balayage temporel permet de substituer automatiquement des pixels sur la durée, sans l'intervention des images clés ou d'expressions. Toutefois, vous pouvez activer d'autres paramètres pour varier l'effet dans le temps.

Pour comprendre la manière dont les pixels sont dispersés, considérez la dispersion comme un processus suivant les étapes ci-après :

1 After Effects superpose le calque de référence sur le calque d'effet (le calque que vous déformez). Si les dimensions du calque de référence sont différentes de celles du calque d'effet, vous pouvez choisir de centrer le calque ou de l'adapter.

2 Vous pouvez préciser une dispersion maximale, en secondes.

3 After Effects utilise la valeur de luminance de chaque pixel du calque de référence pour calculer la dispersion du pixel correspondant dans le calque d'effet en fonction de la dispersion maximale définie.

Dans les images en niveaux de gris, la plage des valeurs de luminance est comprise entre 0 et 255. Cette plage est ensuite convertie en une échelle allant de -1 à 1. Une valeur de luminance de 0 produit une dispersion maximale vers l'arrière, ce qui signifie que les pixels à l'instant courant sont remplacés par les pixels d'un instant précédent. Une valeur de luminance de 255 produit une dispersion positive maximale, ce qui signifie que les pixels à l'instant courant sont remplacés par ceux d'un instant futur. Une valeur de luminance de 128 ne produit aucune dispersion. Utilisez l'équation suivante pour calculer la dispersion en secondes obtenue avec les autres valeurs sur les calques de référence en niveaux de gris :

Dispersion en secondes = décalage_maximal x (2 x (valeur_de_luminance - 128) / 256)

4 Pour réaliser la dispersion, After Effects remplace chaque pixel de l'image de l'instant courant par un pixel situé à la même position mais à un autre instant. L'autre instant correspond à la dispersion du pixel en secondes calculée à l'étape 3.

Supposons que le décalage temporel maximal a été défini sur 2 secondes. After Effects localise la valeur de luminance de chaque pixel dans le calque de référence, puis remplace les pixels correspondant à l'instant courant par les pixels d'un autre instant en respectant un décalage maximal de 2 secondes. Une valeur de luminance de 255 dans le calque de référence remplace ce pixel par le pixel situé à la même position 2 secondes en avant. Une valeur de luminance de 42 remplace ce pixel par le pixel situé à la même position 1,34 seconde en arrière.

Calque de référence Définit le calque à utiliser en tant que calque de référence.

Décalage maxi (sec.) Détermine la durée maximale (en secondes) avant ou après l'instant courant en fonction de laquelle les pixels sont remplacés. Notez que seules les valeurs de luminance de 0 ou 255 (obscurité maximale et luminosité maximale) produisent un décalage maximal. Toutes les autres valeurs de luminance produisent des décalages inférieurs au décalage maximal.

Fréquence (images/seconde) Détermine le nombre d'images par seconde dans lesquelles remplacer les pixels. Cette valeur ne doit pas être supérieure à la cadence d'images du calque concerné. L'augmentation de la fréquence peut ralentir le rendu de façon significative.

Adapter la taille Redimensionne le calque de référence pour que ses dimensions correspondent à celles du calque que vous déformez. Si cette option est désélectionnée, le calque de référence est placé au centre de la composition.

Application de l'effet Balayage temporel

1 Dans le panneau Composition, affichez le calque à déformer et le calque de référence.

2 Masquez le calque de référence en cliquant sur le bouton Vidéo correspondant dans le panneau Montage.

3 Dans le panneau Composition, sélectionnez le calque à déformer.

4 Choisissez Effet > Temporels > Balayage temporel.

5 Sélectionnez un calque de référence dans le menu Calque de référence, qui répertorie tous les calques de la composition. Il est recommandé de sélectionner un calque en niveaux de gris.

Remarque : *After Effects utilise le calque sélectionné dans sa forme d'origine, sans masquage, effets ni transformations. Pour utiliser le calque avec ces altérations dans le calque de référence, précomposez-le à l'aide de l'option Transférer tous les attributs vers la nouvelle composition (voir la section « Précomposition de calques » à la page 119).*

6 Réglez les différentes options de l'effet Balayage temporel.

Effet Déformation temporelle

L'effet Déformation temporelle permet un contrôle précis sur une vaste gamme de paramètres pendant la modification de la vitesse de lecture d'un calque, y compris sur les méthodes d'interpolation, le flou directionnel, et le recadrage de la source pour l'élimination d'artefacts indésirables. L'effet Déformation temporelle fonctionne indépendamment du bouton Interpolation du panneau Montage.

Remarque : *l'effet Déformation temporelle ne fonctionne pas sur des trames de métrage entrelacé. Pour utiliser l'effet Déformation temporelle sur un calque avec un élément de métrage entrelacé comme source, doublez la cadence d'images dans les paramètres de la composition. Lorsque vous effectuez le rendu de sortie finale, modifiez vos paramètres de rendu dans le panneau File d'attente de rendu pour définir la cadence d'images appropriée pour le type de sortie.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Effet Déformation temporelle

Options Méthode

Ces options déterminent comment les images interpolées sont générées :

Images complètes Duplique la dernière image affichée.

Fusion d'images Crée une nouvelle image par fusion d'images existantes.

Déplacement des pixels Crée une nouvelle image par analyse du déplacement des pixels dans les images proches et création de vecteurs de mouvement.

Options Réglage de la durée

Choisissez le paramètre Vitesse pour spécifier un réglage temporel en pourcentage. Choisissez le paramètre Image source pour spécifier un réglage temporel en identifiant quelle image source doit être lue à quel moment. Si vous choisissez le paramètre Image source dans l'option Réglage de la durée, vous devez ensuite activer le paramètre Image source pour éviter de figer l'image.

Paramètres Ajustement pour l'interpolation Déplacement de pixels

Détail des vecteurs Détermine combien de vecteurs de mouvement doivent être utilisés pendant l'interpolation. Plus vous utilisez de vecteurs, plus la durée du rendu augmente. La valeur 100 génère un vecteur par pixel. Si le calque présente des mouvements rapides, une faible valeur Détails des vecteurs en améliorera peut-être l'aspect.

Lissage Ces options affectent la netteté de l'image :

- **Créer à partir d'une image** Génère la sortie finale à partir de l'image la plus proche, et non pas des deux images les plus proches. Cette option améliore la netteté de l'image, mais les mouvements peuvent s'en trouver saccadés.
- **Corriger les modifications de luminance** Permet d'égaliser la luminance entre les images avant le calcul du mouvement.
- **Filtrage** Qualité du filtrage utilisé pour la construction de l'image interpolée. Le mode de filtrage Extrême augmente significativement la durée du rendu. L'option Filtrage affecte uniquement la netteté de l'image finale. Utilisez le mode Normal dans un premier temps, jusqu'au rendu final.

Seuil d'erreur Détermine la précision de la correspondance des pixels d'une image à l'autre. Plus cette valeur est élevée, moins les vecteurs de mouvement sont nombreux et plus l'interpolation est élevée.

Remarque : *si vous constatez des déchirures au niveau du contour de l'image, essayez d'augmenter le seuil d'erreur pour augmenter l'interpolation. Si l'image est très granuleuse, baissez le seuil d'erreur de façon à ce que les mouvements de bas niveau des grains soient ignorés.*

Taille du bloc Ajuste la taille des blocs utilisés pour le calcul des vecteurs.

Pondération Contrôle la pondération des couches rouge, verte et bleue dans des calculs utilisés pour analyser l'image. Par exemple, si vous réglez la pondération du rouge et du vert sur zéro, seul la couche bleue est analysée pour le mouvement.

Options Flou directionnel

Angle d'obturateur Détermine l'intensité du flou directionnel. L'angle d'obturateur (mesuré en degrés) simule l'exposition causée par un obturateur en rotation. Le temps d'exposition simulé est déterminé en divisant l'angle d'obturateur par la cadence multipliée par 360°. Par exemple, un angle d'obturateur de 90° provoque une exposition de 1/96 de seconde par image : 90°/(360°*24ips).

Echantillons obturateur Contrôle la qualité du flou directionnel. Plus cette valeur est élevée, plus le flou directionnel est fluide.

Options de cache, de déformation et de recadrage

Calque de cache Calque à utiliser comme cache pour la définition des zones de premier et d'arrière-plan de l'image. Les zones blanches du cache représentent le premier plan, les zones noires représentent l'arrière plan, et les zones grisent sont atténuées entre le premier et l'arrière plan.

Couche de cache Couche à utiliser comme cache.

Calque de déformation Vous permet de déformer le calque auquel l'effet est appliqué en appliquant des vecteurs de mouvement du calque que vous avez choisi.

Affichage Définit la portion du calque à remapper.

Recadrages source Si les contours de l'image contiennent des pixels ou artefacts indésirables, utilisez les options Recadrages source pour redéfinir les limites de l'image. Les pixels des limites sont répétés pour remplir la zone au-delà des limites des bords du calque.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de composition » à la page 114

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

Effets de transition

A propos des effets de transition

Tous les effets de transition, à l'exception de l'effet Volet en diaphragme en x, disposent du paramètre Pourcentage. Lorsque ce paramètre est défini sur 100 %, la transition est terminée, et les calques sous-jacents apparaissent. Le calque auquel l'effet est appliqué est totalement transparent. Généralement, vous pouvez régler ce paramètre de 0 % à 100 % sur la durée de la transition.

Effet Fondu par carreaux

Cet effet fait disparaître un calque de façon aléatoire, carreau par carreau. La largeur et la hauteur des carreaux (en pixels) peuvent être réglées indépendamment. Si vous choisissez la qualité Ebauche, les carreaux sont placés au pixel près et ont un contour net. Si vous optez pour la qualité Optimale, les carreaux peuvent être positionnés au sous-pixel près et ont un contour lissé.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

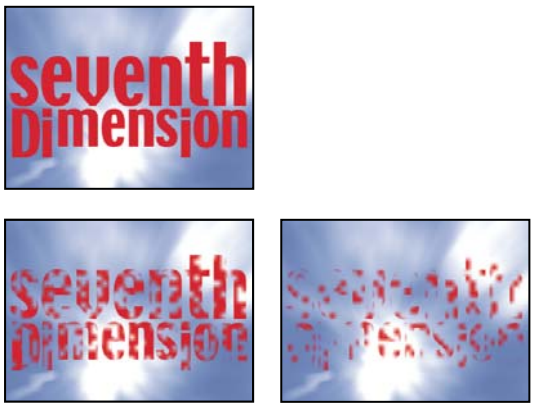


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Effet Volet carte

Cet effet simule un groupe de cartes affichant une image puis basculant sur elles-mêmes pour afficher une autre image. Il permet de contrôler le nombre de lignes et de colonnes, le sens de rotation et le sens de transition (en offrant notamment la possibilité d'utiliser une transition graduelle pour définir l'ordre de basculement), mais aussi le caractère aléatoire et le vacillement pour rendre l'effet plus réaliste. En jouant sur le nombre de lignes et de colonnes, vous obtiendrez également des effets rappelant des stores vénitiens et des lanternes chinoises.

L'effet Volet carte dispose de beaucoup d'options communes avec l'effet Danse de cartes.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc.

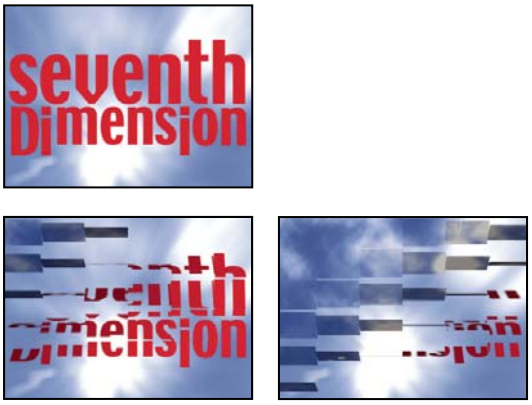


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Voir aussi

« A propos du caractère aléatoire des effets et du générateur aléatoire » à la page 342

« Options Eclairage et Matériel communes » à la page 465

Options de base

Largeur de la transition Largeur de la zone où l'image d'origine laisse place à la nouvelle image.

Calque arrière Calque apparaissant en segments au verso des cartes. Vous pouvez utiliser n'importe quel calque dans la composition. Son bouton d'option Vidéo peut même être désactivé. Si un effet ou un masque a été appliqué au calque, précomposez le calque en premier.

Lignes et colonnes Définit l'interaction du nombre de lignes et de colonnes. Le paramètre Indépendantes active les curseurs Lignes et Colonnes. Le paramètre Colonnes après lignes active uniquement le curseur Lignes. Si vous choisissez cette option, le nombre de colonnes est toujours identique au nombre de lignes.

Lignes Nombre de lignes (jusqu'à 1 000).

Colonnes Détermine le nombre de colonnes (jusqu'à 1 000), à moins que vous n'ayez sélectionné l'option Colonnes après lignes.

Remarque : *les lignes et les colonnes sont toujours réparties uniformément sur un calque pour éviter l'apparition de carreaux de forme rectangulaire sur son contour (sauf si vous utilisez une couche alpha).*

Echelle de carte Taille des cartes. Une valeur inférieure à 1 réduit les cartes, faisant apparaître le calque sous-jacent dans les pauses. Une valeur supérieure à 1 agrandit les cartes, créant un effet de mosaïque, puisqu'elles se superposent.

Axe de basculement Axe autour duquel chaque carte bascule.

Direction du basculement Direction de basculement des cartes autour de leur axe.

Ordre de basculement Direction de l'effet de transition. Vous pouvez également utiliser une transition graduelle pour définir un ordre de basculement personnalisé : les cartes basculent entre le point où le dégradé est noir et le point où il est blanc.

Calque de référence Calque graduel à utiliser pour le paramètre Ordre de basculement. Il peut s'agir de n'importe quel calque de la composition.

Temps aléatoire Rend le temps de transition aléatoire. Si ce paramètre est réglé sur 0, le basculement des cartes est ordonné. Plus la valeur est élevée, plus l'ordre de basculement des cartes est aléatoire.

Système caméra Utilisez les propriétés Position de la caméra, Coins ou la position par défaut des lumières et de la caméra de la composition pour effectuer le rendu des images 3D des cartes.

Options Position de la caméra

Rotation X, Rotation Y, Rotation Z Font pivoter la caméra autour de l'axe correspondant. Utilisez ces paramètres pour regarder les cartes du dessus, de côté, de l'arrière ou suivant l'angle de votre choix.

Position X,Y Position de la caméra dans l'espace x,y.

Position Z Position de la caméra sur l'axe z. Une valeur faible rapproche la caméra des cartes, et une valeur élevée l'en éloigne.

Distance focale Facteur de zoom. Une valeur faible élargit l'objectif.

Ordre de transformation Détermine l'ordre de rotation de la caméra autour de ses trois axes et indique si la caméra pivote avant ou après son positionnement au moyen des options Position de la caméra.

Options Coins

Le principe des quatre coins constitue un autre système de contrôle de caméra. Utilisez-le pour intégrer l'effet à une scène sur une surface plane et inclinée par rapport à l'image.

Angle supérieur gauche, Angle supérieur droit, Angle inférieur gauche, Angle inférieur droit Points d'attache des coins du calque.

Distance focale automatique Contrôle la perspective de l'effet pendant l'animation. Si cette option est désélectionnée, la distance focale spécifiée permet de déterminer une position et une orientation de caméra qui calqueront, si possible, les coins du calque sur les quatre coins. A défaut, le calque est remplacé par sa silhouette, dessinée entre les coins. Si cette option est sélectionnée, la distance focale nécessaire pour faire correspondre les quatre coins est, si possible, utilisée. A défaut, la valeur correcte est obtenue par interpolation des images proches.

Distance focale Prévaut sur les autres réglages si les résultats que vous avez obtenus ne sont pas ceux que vous escomptiez. Si vous définissez la distance focale sur une valeur ne correspondant pas à la distance focale d'une configuration comprenant les coins, l'image risque de ne pas s'afficher correctement (un aspect cisaillé, par exemple). Si, toutefois, vous connaissez la distance focale à reproduire, cette commande est la façon la plus simple d'obtenir des résultats corrects.

Options de bougé

L'ajout d'un bougé (avec les options Position du bougé et Rotation du bougé) rend la transition plus réaliste. Les bougés agissent sur les cartes avant, pendant et après la transition. Si vous voulez limiter le bougé à la transition, commencez par définir le bougé sur 0, animez cette valeur à votre convenance pendant la transition, puis ramenez-la à 0 en fin de transition.

Position du bougé Détermine l'ampleur et la vitesse du bougé sur les axes x, y, et z. Les options Bougé X, Bougé Y et Bougé Z indiquent la proportion du mouvement superflu. Les options Vitesse du bougé X, Vitesse du bougé Y et Vitesse du bougé Z régissent la vitesse du bougé pour chaque option de bougé.

Rotation du bougé Détermine l'ampleur et la vitesse de rotation du bougé autour des axes x, y et z. Les options Rotation du bougé X, Y et Z indiquent l'ampleur de la rotation du bougé le long d'un axe. Une valeur de 90° permet de faire pivoter une carte jusqu'à 90° dans toutes les directions. Les options Vitesse de rotation du bougé X, Y et Z régissent la vitesse de rotation du bougé.

Effet Volet graduel

L'effet Volet graduel rend les pixels du calque transparents en fonction des valeurs de luminance des pixels équivalents d'un autre calque, appelé *calque graduel*. Les pixels foncés du calque graduel rendent les pixels équivalents transparents lorsque le paramètre Pourcentage est faible. Par exemple, un simple dégradé en niveaux de gris, allant du noir à gauche au blanc à droite, fait apparaître le calque sous-jacent de gauche à droite à mesure que le paramètre Pourcentage augmente.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Le calque graduel peut être une image fixe ou animée. Ce calque doit figurer dans la même composition que le calque auquel l'effet Volet graduel est appliqué.

Vous pouvez créer des calques graduels de plusieurs façons, en utilisant l'effet Dégradé ou en les créant dans Photoshop ou Illustrator.

Lissage Degré de progression de la transition pour chaque pixel. Si cette valeur est égale à 0 %, les pixels du calque auquel l'effet est appliqué sont soit complètement opaques soit complètement transparents. Si cette valeur est supérieure à 0 %, les pixels sont semi-transparents aux stades intermédiaires de la transition.

Disposition Mode de mappage des pixels du calque graduel aux pixels du calque auquel l'effet est appliqué :

- **Juxtaposer** Utilise plusieurs copies juxtaposées du calque graduel.
- **Centrer** Utilise une seule instance du calque graduel au centre du calque.
- **Adapter** Redimensionne le calque graduel horizontalement et verticalement pour l'adapter à toute la surface du calque.

Inverser la gradation Inverse l'influence de gradation du calque : dans le calque graduel, des pixels plus clairs créent plus de transparence avec une valeur Pourcentage plus faible que des pixels plus foncés.

Effet Volet en diaphragme en x

Cet effet crée une transition radiale révélant un calque sous-jacent. Indiquez le nombre de points utilisés pour créer le diaphragme (de 6 à 32), puis précisez si vous utilisez un rayon interne. Si l'option Utiliser le rayon interne est sélectionnée, vous pouvez définir à la fois un rayon interne et un rayon externe ; le diaphragme est invisible si le rayon externe et/ou le rayon interne sont réglés sur 0. Le diaphragme est le plus arrondi si le rayon externe et le rayon interne ont la même valeur.

L'effet Volet en diaphragme en x est le seul effet de transition ne disposant pas de propriété Pourcentage. Pour animer l'effet Volet en diaphragme en x et exposer les calques sous-jacents, activez les paramètres Rayon.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

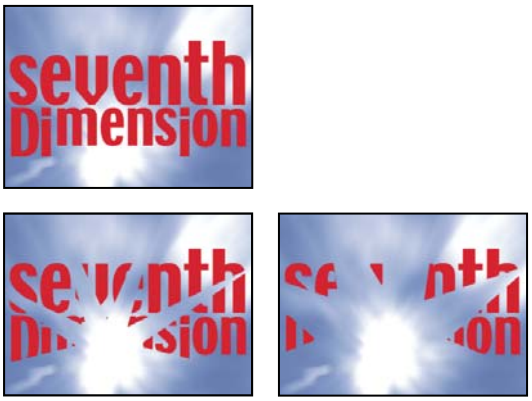


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Effet Volet linéaire

Cet effet opère une transition linéaire simple pour un calque, dans une direction donnée. Si vous choisissez la qualité Ebauche, le contour de la transition linéaire est irrégulier ; si vous optez pour la qualité Optimale, le contour de la transition est net et précis.

Angle Direction prise par la transition. Par exemple, avec un angle de 90°, la transition s'opère de gauche à droite.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Effet Volet radial

Cet effet révèle un calque sous-jacent à l'aide d'une transition encerclant un point donné. En qualité Optimale, les contours de la transition sont lissés.

Angle initial Angle de départ de la transition. Avec un angle de 0°, la transition commence en haut.

Sens Indique le sens de rotation de la transition (sens horaire, antihoraire ou les deux).

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.



Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Effet Store vénitien

Cet effet révèle un calque sous-jacent en utilisant des bandes, de direction et de largeur données. En qualité Ebauche, les bandes sont animées au pixel près ; en qualité Optimale, les bandes sont animées au sous-pixel près.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc et le mode 16 bpc.

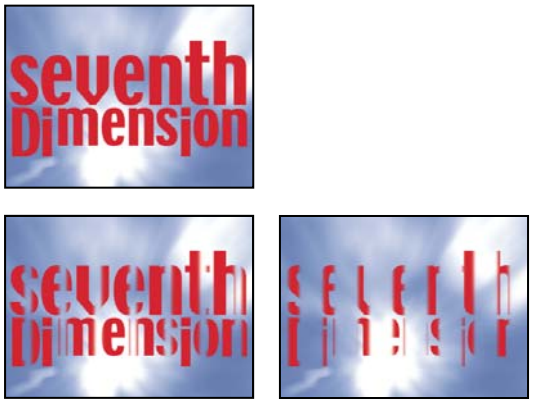


Image d'origine (en haut à gauche) et après application de l'effet (en bas à gauche et à droite)

Effets Utilité

Effet Convertisseur Cineon

Cet effet permet de contrôler de manière optimale les conversions de couleurs des images Cineon. Toutefois, il est généralement recommandé de convertir les couleurs en fichier Cineon à l'aide des fonctions de gestion des couleurs (voir la section « Utilisation de métrages Cineon » à la page 246).

Pour utiliser l'effet Convertisseur Cineon, importez un fichier Cineon en conservant ses paramètres par défaut. After Effects condense les couleurs en 8 bpc ou les étend en 16 bpc, selon le mode utilisé. Vous pouvez ensuite appliquer l'effet Convertisseur Cineon au fichier et ajuster les couleurs avec précision, tout en affichant de manière interactive les résultats dans le panneau Composition. Vous pouvez configurer les images clés ou les expressions de manière à prendre en compte les modifications de tons dans le temps. A l'aide de l'interpolation d'images clés et des poignées, faites-les correspondre exactement aux modifications d'éclairage les plus irrégulières. Pensez à utiliser d'autres effets de correction colorimétrique pour réaliser ces corrections (voir la section « Effets de correction colorimétrique » à la page 373).

Les 10 bits de données disponibles dans chaque couche Cineon pour chaque pixel permettent d'améliorer une large gamme de tons tout en conservant l'ensemble de la balance des tons. En définissant la plage avec soin, vous serez à même de créer une version de l'image qui reproduit fidèlement l'original.

Remarque : *la perception des couleurs à l'écran varie selon le moniteur utilisé. Pour obtenir les meilleurs résultats lors de l'évaluation de la balance des tons, utilisez le panneau Info d'After Effects de manière à vérifier la valeur chromatique réelle des pixels tandis que vous faites glisser le pointeur sur ceux-ci.*

Type de conversion Méthode utilisée pour convertir le fichier Cineon. Le mode Log à linéaire convertit un calque non Cineon logarithmique 8 bpc dont le rendu s'opèrera sous la forme d'une séquence Cineon. Le mode Linéaire à log convertit un calque contenant une doublure linéaire 8 bpc d'un fichier Cineon en un fichier logarithmique 8 bpc, de manière à ce que ses caractéristiques d'affichage correspondent à celles du fichier Cineon d'origine. Le mode Log à log détecte un fichier Cineon logarithmique 8 ou 10 bpc lorsque vous essayez d'en effectuer le rendu sous la forme d'une doublure logarithmique 8 bpc.

Remarque : *à des fins de compatibilité, des versions obsolètes de chaque option apparaissent si vous ouvrez un projet utilisant une version antérieure de l'effet Convertisseur Cineon.*

Point noir 10 bits Point noir (densité minimale) pour la conversion d'un calque logarithmique Cineon 10 bpc.

Point noir interne Point noir utilisé pour le calque dans After Effects.

Point blanc 10 bits Point blanc (densité maximale) pour la conversion d'un calque logarithmique Cineon 10 bpc.

Point blanc interne Point blanc utilisé pour le calque dans After Effects.

Gamma Augmentez ou diminuez la valeur Gamma pour éclaircir ou assombrir respectivement les tons moyens.

Ecrêtage des hautes lumières Valeur d'écrêtage utilisée pour la correction des lumières intenses. Si le réglage des zones plus claires assombrit trop le reste de l'image, utilisez l'option Ecrêtage des hautes lumières pour ajuster ces lumières intenses. Si les tons clairs ont l'apparence de taches blanches, augmentez la valeur Ecrêtage des hautes lumières jusqu'à ce que les détails soient visibles. Une valeur d'écrêtage élevée peut s'avérer nécessaire pour une image dont le contraste est élevé.

Voir aussi

« Importation de séquences Cineon » à la page 90

« Définition du codage des couleurs » à la page 231

Effet Convertisseur de profils colorimétriques

L'effet Convertisseur de profils colorimétriques convertit un calque d'un espace colorimétrique à un autre en spécifiant des profils d'entrée et de sortie.

Pour effectuer une conversion d'un espace colorimétrique à un autre, préférez dans la plupart des cas les fonctions de gestion automatique des couleurs à l'effet Convertisseur de profils colorimétriques, à appliquer manuellement.

Important : *en général, vous devriez utiliser les fonctions de gestion des couleurs ou le Convertisseur de profils colorimétriques, pas les deux.*

Les profils que vous sélectionnez sont incorporés dans le projet ; vous pouvez donc les utiliser même si vous transférez le projet sur un ordinateur qui ne dispose pas des mêmes profils. Lorsque vous effectuez une conversion d'un espace colorimétrique à un autre, vous pouvez sélectionner un mode de rendu pour définir la manière dont After Effects doit gérer la conversion des couleurs. Vous pouvez également décider de linéariser ou non le profil d'entrée ou de sortie.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Pour convertir le profil colorimétrique du calque, sélectionnez un profil colorimétrique dans le menu Profil d'entrée. Sélectionnez Espace de travail du projet pour utiliser le profil spécifié dans les paramètres du projet (Fichier > Paramètres du projet). Pour linéariser le profil d'entrée, sélectionnez l'option Linéariser le profil d'entrée. Puis sélectionnez un profil de sortie dans le menu Profil de sortie. Pour linéariser le profil de sortie, sélectionnez l'option Linéariser le profil de sortie. Dans le menu Mode, sélectionnez un mode de rendu.

Les options de mode de rendu déterminent l'ajustement des couleurs source. Par exemple, les couleurs qui entrent dans la gamme de couleurs de destination peuvent ne pas être modifiées ou bien être ajustées pour préserver la gamme originale des relations visuelles lors de la conversion vers une plus petite gamme de couleurs de destination.

Le résultat du choix d'un mode de rendu dépend du contenu graphique d'une image et des profils utilisés pour spécifier les espaces colorimétriques. Certains profils produisent des résultats différents pour des modes de rendu différents.

Lorsque vous spécifiez un mode de rendu, vous pouvez choisir d'utiliser une compression de point noir. La compression de point noir garantit la préservation des détails d'ombrage de l'image en simulant la gamme dynamique complète du périphérique de sortie.

Les modes de rendu suivants sont disponibles avec l'effet Convertisseur de profils colorimétriques :

Perceptuel Tente de préserver les relations visuelles entre les couleurs de façon à ce que l'œil les perçoive comme étant naturelles, même si les valeurs des couleurs elles-mêmes changent. Ce mode convient aux images contenant de nombreuses couleurs hors gamme.

Saturation Tente de produire des couleurs vives dans une image, aux dépens de l'exactitude des couleurs. Ce mode de rendu convient aux images telles que les logos, dans lesquelles les couleurs vives saturées ont plus d'importance que les relations exactes entre les couleurs.

Colorimétrique relatif Compare les tons clairs extrêmes de l'espace colorimétrique source à ceux de l'espace colorimétrique de destination et change les couleurs en conséquence. Les couleurs hors gamme sont transférées vers la couleur reproductible la plus proche dans l'espace colorimétrique de destination. Ce mode de rendu préserve une plus grande proportion des couleurs d'origine d'une image que le mode Perceptuel. Ce mode de rendu est utilisé par défaut dans l'ensemble du logiciel After Effects.

Colorimétrique absolu Ne modifie pas les couleurs qui entrent dans la gamme de destination. Toutes les couleurs hors de la gamme sont écrêtées. Aucune mise à l'échelle des couleurs vers le point blanc de destination n'est effectuée. Ce mode préserve la précision des couleurs aux dépens des relations entre les couleurs.

Voir aussi

« Gestion des couleurs » à la page 237

Effet Limites de croissance

Cet effet permet d'augmenter la taille du calque pour l'effet appliqué immédiatement après. Il est particulièrement utile lorsque l'option Condenser transform./Pixellisation est sélectionnée pour le calque, car le rendu utilise une mémoire tampon de la même taille que celle de la composition. Si, par exemple, vous appliquez une ombre portée à un calque de texte qui se trouve en partie hors de l'image de composition, l'ombre sera rognée, car seule la partie de texte qui se trouve dans l'image de composition projette une ombre. L'application de l'effet Limites de croissance avant la sélection de l'effet Ombre portée permet d'empêcher le rognage. Le nombre de pixels spécifié augmente la hauteur et la largeur de la mémoire tampon du calque.

Remarque : *cet effet est inutile lorsque vous utilisez des effets fonctionnant avec le mode 32 bpc, qui ont été mis à jour de manière à compenser automatiquement la taille du calque.*

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

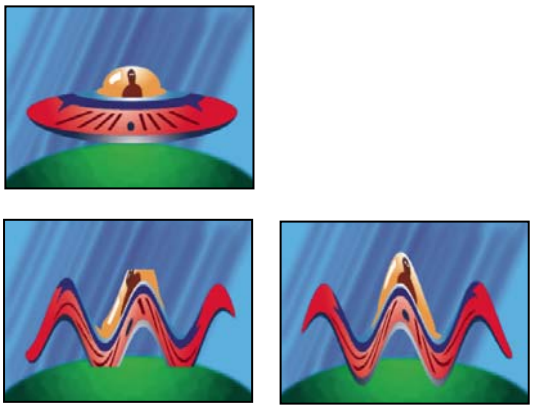


Image d'origine (en haut à gauche) ; l'effet Onde progressive est limité par les dimensions du calque (en bas à gauche) ; l'effet Limites de croissance résout ce problème (en bas à droite).

Effet Compresseur-extenseur HDR

L'effet Compresseur-extenseur HDR (compresseur/extenseur) vous permet d'utiliser les outils qui ne gèrent pas de couleurs de gamme dynamique élevée (tels que les effets 8 bpc et 16 bpc) sans sacrifier la gamme dynamique élevée de votre métrage.

L'effet Compresseur-extenseur HDR commence par compresser les valeurs des tons clairs dans l'image HDR de façon à ce qu'elles entrent dans la plage d'une image 8 bpc ou 16 bpc, puis les étend de nouveau à la plage 32 bpc.

Appliquez l'effet Compresseur-extenseur HDR une fois à un calque avant d'utiliser les outils et effets de gamme dynamique basse. Puis, une fois que vous avez terminé, utilisez l'effet Compresseur-extenseur HDR pour étendre de nouveau la gamme dynamique en 32 bpc.

Dans la mesure où la première instance de l'effet Compresseur-extenseur HDR comprime la plage des valeurs au moyen d'un échantillonnage, on constate une certaine perte de précision. Ainsi, utilisez l'effet Compresseur-extenseur HDR seulement si vous êtes prêt à accepter une légère perte de précision pour obtenir une gamme dynamique élevée.

Cet effet fonctionne avec le mode 8 bpc, le mode 16 bpc et le mode 32 bpc.

Voir aussi

« Couleur HDR (High Dynamic Range) » à la page 232

« Définition du codage des couleurs » à la page 231

Application de l'effet Compresseur-extenseur HDR

1 Appliquez l'effet Compresseur-extenseur HDR à un calque dans un projet 32 bpc.

2 Sélectionnez la valeur Compression de la gamme pour l'option Mode.

3 Définissez l'option Gain sur la valeur maximale à représenter dans la plage compressée, c'est-à-dire la valeur du blanc la plus élevée dans l'image. Ne définissez pas l'option Gain sur une valeur trop élevée : plus la valeur 16 bpc utilisée pour les tons clairs est élevée, plus les tons moyens seront compressés (soit la majorité des pixels) et plus nombreuses seront les données perdues dans le processus.

4 Définissez l'option Gamma. L'option Gamma affecte la distribution des valeurs de la plage, et permet de disposer d'une plus grande précision dans des zones données de la plage.

5 Appliquez au calque les effets de gamme dynamique basse voulus.

6 Appliquez une autre instance de l'effet Compresseur-extenseur HDR au calque. Assurez-vous que la seconde instance de l'effet Compresseur-extenseur HDR intervient après (sous) les éventuels effets 8 bpc ou 16 bpc que vous avez appliqués.

7 Sélectionnez la valeur Extension de la gamme de l'option Mode pour la seconde instance de l'effet Compresseur-extenseur HDR.

8 Définissez les options Gain et Gamma sur les mêmes valeurs que celles qui ont été définies pour la première instance de l'effet Compresseur-extenseur HDR.

Une façon plus pratique d'utiliser l'effet Compresseur-extenseur HDR consiste à appliquer l'animation prédéfinie de compression/extension de gamme dynamique. Cette animation prédéfinie se compose d'une expression et de deux instances de l'effet Compresseur-extenseur HDR : dans la première instance, Compression de la gamme est sélectionné, et dans la seconde instance, Extension de la gamme est sélectionné. L'expression définit automatiquement les options Gain et Gamma de la seconde instance sur les mêmes valeurs que celles de la première instance. Insérez les effets de gamme dynamique basse voulus entre ces deux instances de l'effet Compresseur-extenseur HDR.

Effet Compression des tons clairs HDR

L'effet Compression des tons clairs HDR comprime les valeurs de tons clairs d'une image de gamme dynamique élevée de façon à ce qu'elles soient comprises dans la plage de valeurs d'une image de gamme dynamique basse. Ajustez le taux de compression en définissant la propriété Quantité de l'effet.

Voir aussi

« Couleur HDR (High Dynamic Range) » à la page 232

« Définition du codage des couleurs » à la page 231

Chapitre 17 : Expressions

Utilisez des expressions pour créer des relations entre des propriétés de calque à l'aide d'un langage de script simple. Vous pouvez utiliser des expressions sans aucune connaissance en programmation. After Effects crée automatiquement des expressions lorsque vous liez une propriété à une autre à l'aide de l'icône de sélection. Une animation avec expressions est souvent bien plus rapide et simple qu'une animation avec images clés.

Utilisation des expressions

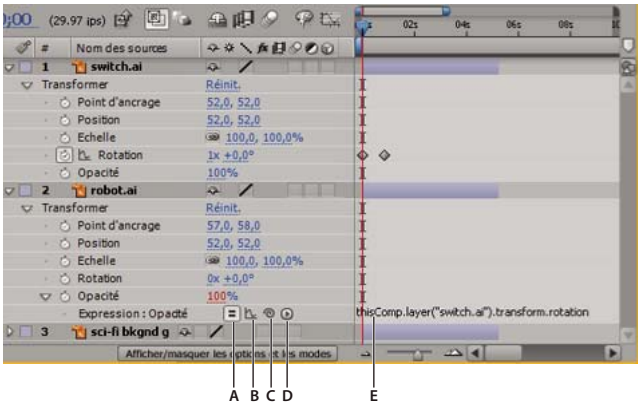
A propos des expressions

Essayez d'utiliser des *expressions* pour créer et relier des animations complexes, sans pour autant faire appel à des dizaines ou des centaines d'images clés créées manuellement. Grâce aux expressions, vous pouvez créer des relations entre les propriétés de calque et utiliser les images clés d'une propriété pour animer dynamiquement d'autres calques. Par exemple, si vous positionnez des images clés de rotation sur un calque, puis appliquez l'effet Ombre portée, vous pouvez utiliser une expression pour lier les valeurs de la propriété Rotation aux valeurs de direction de l'ombre portée. L'ombre change ainsi à mesure que le calque tourne. Vous pouvez également utiliser l'icône de sélection pour lier des propriétés de chemin. Un masque peut ainsi emprunter le chemin d'un tracé ou d'un objet calque de forme.

Les expressions sont basées sur le langage JavaScript standard, mais il n'est pas nécessaire de maîtriser ce langage pour les utiliser. Pour créer des expressions, vous pouvez utiliser l'icône de sélection ou copier des exemples simples que vous modifiez en fonction de vos besoins.

Remarque : *il existe deux sources d'exemples d'expressions : le modèle de projet Echantillonneur expressions (Fichier > Parcourir les modèles de projet) et les animations prédéfinies de la catégorie Comportements (Animation > Parcourir les paramètres prédéfinis).*

Vous pouvez effectuer toutes les opérations relatives aux expressions dans le panneau Montage, mais vous trouverez peut-être plus pratique de faire glisser l'icône de sélection vers une propriété du panneau Effets. Vous pouvez créer des expressions à l'aide de l'icône de sélection ou les saisir et les modifier manuellement dans le *champ d'expression*, une zone de texte redimensionnable située dans le graphique temporel. Le champ d'expression apparaît près de la propriété en mode d'affichage des bandes de durée des calques. Il apparaît au bas de l'éditeur de graphiques en mode Editeur de graphiques. Vous pouvez saisir l'expression dans un éditeur de texte, puis la copier dans le champ d'expression. Lorsque vous ajoutez une expression à une propriété de calque, une expression par défaut s'affiche dans le champ d'expression. L'expression par défaut n'a aucune valeur en soi, si ce n'est de définir la valeur de la propriété sur elle-même.



Interface des expressions du panneau Montage en mode d'affichage des bandes de durée des calques
A. *Option Activer l'expression* ***B.*** *Bouton Afficher graphique postexpression* ***C.*** *Icône de sélection* ***D.*** *Menu Langage d'expression* ***E.*** *Champ de l'expression*

Lorsque vous modifiez une expression, toutes les prévisualisations sont suspendues. Une barre rouge apparaît en bas des panneaux en attendant que vous quittiez le mode d'édition de texte.

Les valeurs d'une propriété qui contient une expression s'affichent en rouge ou rose.

Les animations prédéfinies peuvent comprendre des expressions, voire être entièrement constituées par une expression. Les animations prédéfinies qui utilisent des expressions plutôt que des images clés sont parfois appelées *comportements*.

Vous pouvez continuer à ajouter ou à modifier les images clés de la propriété même après lui avoir ajouté une expression. Une expression peut prendre la valeur d'une propriété telle que définie par ses images clés. Cette valeur peut servir à générer de nouvelles valeurs modifiées. Par exemple, sur la propriété Position d'un calque, l'expression suivante préserve le mouvement des images clés et entraîne un léger tremblement :

```
transform.position.wiggle(10, 10)
```

Remarque : *vous serez plus efficace si vous utilisez l'expression de* `tremblement` *plutôt que l'option Tremblement.*

Si une expression ne peut pas être traitée, elle est automatiquement désactivée et un message indique la cause de l'erreur. Une icône d'avertissement jaune ⚠ s'affiche à côté de l'expression ; cliquez sur l'icône d'avertissement pour voir le message d'erreur.

Certaines expressions font référence aux noms des calques ou des propriétés du projet ; si vous modifiez le nom d'une propriété de calque utilisée dans une expression, After Effects tente de mettre à jour l'expression afin qu'elle utilise le nouveau nom. Cependant, dans certains cas complexes, After Effects ne parvient pas à mettre automatiquement à jour l'expression ; l'expression risque alors de générer un message d'erreur et vous devez vous-même mettre à jour l'expression.

Important : *si vous exécutez After Effects dans une langue autre que celle pour laquelle une expression a été écrite ou si vous avez changé des noms d'éléments (par exemple des calques, des effets d'autres groupes de propriétés), l'expression risque de ne pas fonctionner tant que vous ne l'aurez pas modifiée pour utiliser les nouveaux noms ou les chaînes correspondant à la langue dans laquelle vous exécutez After Effects. Comme les exemples de ce document ont été créés pour les paramètres par défaut d'After Effects exécuté en anglais, certains de ces exemples ne fonctionneront pas sans une telle modification.*

La précomposition de plusieurs calques peut également générer des erreurs au niveau des expressions associées à l'une des propriétés des calques. Vous devez alors mettre à jour ces expressions pour les associer au calque de la nouvelle composition (voir la section « A propos de l'imbrication et de la précomposition » à la page 117).

Remarque : *les arguments de certains effets After Effects ont été modifiés par rapport aux versions précédentes. Si des expressions existantes utilisent des références d'index d'argument (et non des noms d'arguments), il vous faudra peut-être mettre à jour les expressions pour utiliser des noms d'arguments.*

Pour une animation de texte, le sélecteur d'expressions permet de spécifier de manière dynamique la portée d'une propriété d'animation sur les caractères, au moyen d'expressions. Vous pouvez ajouter un ou plusieurs sélecteurs d'expressions à un groupe d'animation, qui peut lui-même contenir une ou plusieurs propriétés.

Voir aussi

« Enregistrement d'une animation prédéfinie » à la page 341

« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

« Utilisation de sélecteurs » à la page 282

Ajout, modification et suppression d'expressions

Vous pouvez entrer des expressions complètes en les tapant à la main ou à l'aide du menu Langage d'expression. Vous pouvez également créer une expression avec l'icône de sélection ou coller une expression provenant d'un exemple ou d'une autre propriété.

Pour vous familiariser avec les expressions, vous pouvez créer une expression simple avec l'icône de sélection, puis modifier son comportement à l'aide d'opérateurs mathématiques simples, tels que ceux énumérés dans le tableau suivant :

Symbole	Fonction
+	ajouter
-	soustraire
/	diviser
*	multiplier
*-1	inverser l'original, par exemple : sens horaire inverse à la place de sens horaire

Vous pouvez, par exemple, multiplier le résultat par deux en tapant `*2` à la fin de l'expression, ou vous pouvez le diviser par deux en tapant `/2` à la fin de l'expression.

Lorsque vous saurez modifier les expressions, vous pourrez associer ces opérations simples et faire bien d'autres choses encore. Vous pourrez par exemple ajouter `/360*100` à la fin d'une expression pour passer de la plage 0-360 à la plage 0-100. Cela s'avère très utile pour adapter les valeurs d'un cadran à 360 degrés à un curseur gradué en pourcentage.

Le menu Langage d'expression du panneau Montage contient les éléments spécifiques à After Effects utilisables dans une expression. Il est particulièrement utile pour choisir des éléments et connaître leur syntaxe : c'est la référence des éléments utilisables. Lorsque vous choisissez un objet, un attribut ou une méthode dans le menu, After Effects l'insère automatiquement dans le champ de l'expression, au point d'insertion. Si du texte est sélectionné dans le champ de l'expression, le nouveau texte de l'expression le remplace. Si le point d'insertion ne se situe pas dans le champ de l'expression, son contenu est entièrement remplacé par le nouveau texte.

Le menu Langage d'expression contient la liste des arguments et des valeurs par défaut. Il vous rappelle ainsi les éléments que vous pouvez modifier lorsque vous écrivez une expression. Par exemple, dans le menu Langage, la méthode de tremblement de la catégorie Propriété s'affiche sous la forme : `wiggle(freq, amp, octaves=1, amp_mult=.5, t=time)`. Cinq arguments sont répertoriés entre parenthèses après `wiggle`. Le signe `=` présent dans les trois derniers arguments indique que l'utilisation de ces arguments est facultative. Si vous ne leur attribuez aucune valeur, ils prennent par défaut les valeurs 1, 0,5 et l'instant courant, respectivement.

Important : *vous devez remplacer le nom des arguments inscrit dans le menu Langage d'expression par des valeurs réelles.*

Voir aussi

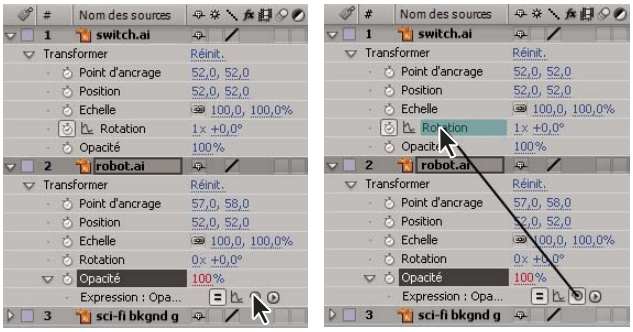
« A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183

Pour ajouter, désactiver ou supprimer une expression

- Pour ajouter une expression à une propriété, sélectionnez la propriété dans le panneau Montage, puis choisissez Animation > Ajouter l'expression ou appuyez sur Alt + Maj + = (Windows) ou Option + Maj + = (Mac OS). Vous pouvez également maintenir enfoncée la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) en cliquant sur le bouton du chronomètre en regard du nom de la propriété dans le panneau Montage ou Effets.
- Pour désactiver momentanément une expression, cliquez sur le bouton Activer l'expression. Lorsque l'expression est désactivée, le bouton est barré d'un trait.
- Pour supprimer une expression d'une propriété, sélectionnez la propriété dans le panneau Montage, puis choisissez Animation > Supprimer l'expression, ou maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée en cliquant sur le bouton du chronomètre en regard du nom de la propriété dans le panneau Montage ou Effets.

Pour modifier une expression à l'aide de l'icône de sélection

Même si vous ne connaissez pas le langage JavaScript ni le langage des expressions After Effects, vous pouvez utiliser l'icône de sélection pour tirer parti des expressions. Faites glisser l'icône de sélection d'une propriété à l'autre pour relier les propriétés à une expression. Le texte de l'expression s'affiche dans le champ de l'expression au point d'insertion. Si du texte est sélectionné dans le champ de l'expression, le nouveau texte de l'expression le remplace. Si le point d'insertion ne se situe pas dans le champ de l'expression, son contenu est entièrement remplacé par le nouveau texte.



Faites glisser l'icône de sélection vers une propriété pour créer un lien vers la valeur de la propriété.

Vous pouvez faire glisser l'icône de sélection sur le nom d'une propriété ou sur ses valeurs. Si vous la faites glisser sur le nom de la propriété, l'expression obtenue affiche toutes les valeurs comme s'il n'y en avait qu'une. Par exemple, si vous faites glisser l'icône de sélection sur le nom de la propriété Position, une expression de ce type s'affiche :

```
thisComp.layer("Layer 1").transform.position
```

Si vous faites glisser l'icône de sélection vers l'une des valeurs de la propriété Position (valeur y par exemple), une expression de ce type s'affiche (dans laquelle les coordonnées x et y de la propriété sont liées à la valeur y de la propriété Position) :

```
temp = thisComp.layer("Layer 1").transform.position[1];
[temp, temp]
```

Si vous faites glisser l'icône de sélection sur un calque, un masque ou un effet qui n'a pas un nom unique dans ce contexte local, After Effects le renomme. Par exemple, s'il existe plusieurs masques nommés « Masque » sur un même calque et que vous faites glisser l'icône de sélection vers l'un d'entre eux, After Effects le renomme « Masque 2 ».

Le format des expressions créées avec l'icône de sélection est déterminé par l'option Autoriser l'icône de sélection d'expression à écrire en anglais compact. (Edition > Préférences > Général (Windows) ou After Effects > Préférences > Général (Mac OS)). Par défaut, l'icône de sélection crée des expressions en anglais compact, qui désignent les propriétés de l'expression par leur nom dans le panneau Montage. Etant donné que ces noms sont codés dans l'application et ne changent jamais, les expressions fonctionnent même si After Effects est exécuté dans une langue autre que l'anglais. Tous les noms de propriété que vous pouvez modifier sont entourés de guillemets doubles et restent identiques dans toutes les langues. Si vous n'envisagez pas de partager vos projets dans d'autres langues, vous pouvez désactiver cette préférence. Cette préférence n'a aucune incidence sur le nom ou les propriétés des effets.

Exemple d'expression en anglais compact :

```
thisComp.layer("Layer 1").transform.position
```

La même expression, autre qu'anglais compact :

```
thisComp.layer("Layer 1")("Transform")("Position")
```

Remarque : *l'option par défaut correspondant à l'anglais compact, c'est cette langue qui sera utilisée dans la plupart des exemples et illustrations de cette documentation.*

1 Faites glisser l'icône de sélection vers une autre propriété du panneau Montage ou Effets.

2 Si vous le souhaitez, modifiez l'expression par défaut dans le champ d'expression.

Pour modifier manuellement une expression

1 Cliquez sur le champ de l'expression pour activer le mode d'édition de texte.

Remarque : *lorsque vous activez le mode d'édition de texte, l'expression complète est sélectionnée. Cliquez dans l'expression pour y placer le point d'insertion (sinon, l'expression complète sera remplacée).*

2 Saisissez ou modifiez le texte dans le champ de l'expression. Vous pouvez utiliser le menu Langage d'expression.

Pour afficher l'expression complète, faites glisser le bas ou le haut du champ d'expression pour le redimensionner.

3 Pour quitter le mode d'édition de texte et activer l'expression, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Appuyez sur la touche Entrée du pavé numérique.
- Cliquez à l'extérieur du champ de l'expression.

Exemple : utilisation des éléments du langage d'expressions pour écrire une expression

Pour apprendre à écrire des expressions, consultez l'exemple pour vous familiariser avec les éléments du langage d'expressions After Effects. L'expression élaborée dans cet exemple copie les valeurs de position d'un calque à l'autre.

1 Créez deux calques solides : Solide 1 et Solide 2.

2 Utilisez des images clés pour animer les valeurs de la propriété Position du calque Solide 1. (Reportez-vous à la section « A propos de l'animation, des images clés et des expressions » à la page 183.)

3 Sélectionnez la propriété Position pour Solide 2 et choisissez Animation > Ajouter l'expression ou Alt + clic (Windows) ou Option + clic sur le bouton chronomètre de la propriété. L'expression suivante est alors proposée par défaut :

```
transform.position
```

4 Saisissez directement le texte suivant sur `transform.position` :

```
thisComp
```

5 L'élément `thisComp` est un attribut global dont la valeur est un objet Comp représentant la composition actuelle. Pour déterminer ce qui peut suivre `thisComp` dans votre expression, recherchez la valeur renvoyée par `thisComp` à la section « Objets globaux » à la page 535.

Notez que `thisComp` renvoie un objet Comp. Reportez-vous ensuite à la section « Méthodes et attributs Comp » à la page 540 pour connaître les attributs et les méthodes que vous pouvez utiliser avec un objet Comp. `layer(index)` est une des options possibles. L'index (nombre) entre parenthèses indique le calque que vous désirez utiliser. Dans cet exemple, on considère que Solide 1 est le premier calque de la composition. Pour récupérer des valeurs dans le premier calque de la composition active, entrez `.layer(1)` à la fin de l'expression pour obtenir :

```
thisComp.layer(1)
```

6 Une fois encore, vérifiez dans le guide des éléments d'expression que `layer(index)` renvoie un objet Layer. Reportez-vous à la section « Méthodes et attributs globaux Layer » à la page 543 et recherchez-y l'élément que vous souhaitez utiliser. Par exemple, pour accéder aux valeurs de la propriété Position du calque, entrez `.position` à la fin de l'expression pour obtenir :

```
thisComp.layer(1).position
```

7 En consultant la section « Méthodes et attributs globaux Layer » à la page 543, vous constatez que l'attribut `position` renvoie une propriété. Consultez la section « Méthodes et attributs Property » à la page 549, qui explique que vous pouvez ajouter un facteur de temps à l'expression. Pour ajouter un instant spécifique, l'instant actuel plus deux secondes par exemple, entrez `.valueAtTime(time+2)` à la fin de l'expression pour obtenir :

```
thisComp.layer(1).position.valueAtTime(time+2)
```

8 En consultant la section « Méthodes et attributs Property » à la page 549, vous constatez que la méthode `valueAtTime` renvoie une valeur Number ou Array. Lorsqu'une expression renvoie un nombre, un ensemble ou une valeur booléenne (par exemple, « true » ou « false »), il n'est plus possible d'ajouter d'autres attributs ni méthodes à l'expression (en revanche, vous pouvez ajouter des opérateurs arithmétiques comme `+`, `-`, `*` ou `/`).

Voir aussi

« Utilisation du guide des éléments d'expression » à la page 534

Affichage des expressions et du graphe d'expression

En mode Editeur de graphiques, le champ de l'expression apparaît sous la forme d'une zone de texte redimensionnable, au bas de l'éditeur de graphiques. Il affiche uniquement l'expression de la propriété sélectionnée. Pour afficher plusieurs champs d'expressions simultanément, le panneau Montage doit se trouver en mode d'affichage des bandes de durée des calques.

Pour passer du mode d'affichage des bandes de durée des calques au mode Editeur de graphiques, appuyez sur les touches Maj + F3.

- Pour afficher uniquement les propriétés affectées d'expressions, sélectionnez un ou plusieurs calques et appuyez sur **EE** sur le clavier.
- Pour afficher le champ d'expression dans l'éditeur de graphiques, choisissez la commande Afficher le modificateur d'expression dans le menu Choisir le type de graphique et les options au bas de l'éditeur de graphiques. Lorsque vous ajoutez une expression à une propriété, le modificateur d'expression s'affiche, quel que soit ce paramètre.

Pour redimensionner le champ d'expression, faites glisser son bord inférieur vers le haut ou vers le bas.

- Pour observer la manière dont une expression modifie la valeur ou le graphique de vélocité, cliquez sur le bouton Afficher graphique postexpression tout en gardant un œil sur la valeur ou le graphique de vélocité dans l'éditeur de graphiques.

Le graphique aux couleurs atténuées indique la valeur ou la vélocité avant application de l'expression. Le graphique aux couleurs vives indique la valeur ou la vélocité après application de l'expression. L'activation de l'incrustation de graphique de la propriété Position modifie également l'affichage de la trajectoire dans le panneau Composition afin que vous puissiez visualiser l'effet de l'expression sur la trajectoire.

Voir aussi

« Utilisation de l'éditeur de graphiques » à la page 184

« Création et modification de trajectoires » à la page 196

Développement d'expressions pour le texte source

La propriété Texte source d'un calque de texte est interprétée dans les expressions telles que les chaînes (String) JavaScript. Vous pouvez utiliser l'icône de sélection pour récupérer le texte source d'un autre calque de texte, mais sachez que seul le style du premier caractère du calque de destination est appliqué.

Pour plus de détails sur l'objet String, consultez un guide JavaScript.

Entrez `"\r"` dans une expression de chaîne pour commencer une nouvelle ligne de texte. Par exemple, pour copier le texte original d'un calque sur le même calque et le répéter en majuscules sur une nouvelle ligne, utilisez l'expression suivante :

```
text.sourceText + "\r" + text.sourceText.toUpperCase()
```

Ajouter un calque de texte à une composition et une expression à sa propriété Texte source permet un examen efficace des valeurs de propriétés d'autres calques. Par exemple, dans la propriété Texte source, l'expression suivante indique le nom et la valeur de la propriété Opacité du calque suivant dans l'ordre d'empilement des calques :

```
thisComp.layer(index + 1).name + "\rOpacity = " + thisComp.layer(index + 1).opacity.value
```

L'exemple suivant indique le nom du métrage utilisé comme source du calque d'image le plus élevé dans l'ordre d'empilement à l'instant courant pour lequel l'option Vidéo est définie.

```
source_footage_name = "";
for (i = 1; i <= thisComp.numLayers; i++){
    if (i == index) continue;
    my_layer = thisComp.layer(i);
    if (! (my_layer.hasVideo && my_layer.active)) continue;
    if (time >= my_layer.inPoint && time < my_layer.outPoint){
        try{
            source_footage_name = my_layer.source.name;
        }catch(err1){
            source_footage_name = my_layer.name
        }
    break;
    }
}
source_footage_name
```

Voir aussi

« Création et modification des calques de texte » à la page 267

Ajout de commentaires à une expression

Si vous écrivez une expression complexe que vous comptez réutiliser plus tard, ajoutez des commentaires expliquant le fonctionnement de l'expression et de ses éléments.

- Débutez le commentaire par `//`. Tout texte figurant entre `//` et la fin de la ligne sera ignoré. Par exemple :

```
// This is a comment.
```

- Débutez le commentaire par `/*` et terminez-le par `*/`. Tout texte figurant entre `/*` et `*/` sera ignoré. Par exemple :

```
/*  This is a
    multiline comment. */
```

Enregistrement et réutilisation d'expressions

Vous pouvez sauvegarder les expressions que vous développez en les copiant, puis en les collant dans un éditeur de texte (Bloc-notes, Texte, Aide-mémoire, etc.). Néanmoins, certaines expressions se référant aux calques d'un projet donné peuvent ne pas fonctionner immédiatement si elles sont transférées d'un projet à un autre.

Si vous voulez enregistrer une expression pour l'utiliser dans un autre projet, il est préférable d'y ajouter des commentaires. Utilisez également des variables. Elles permettent de modifier les valeurs à un seul emplacement.

Par exemple, cette expression est assortie d'un commentaire à plusieurs lignes (au début) qui explique sont fonctionnement et d'un commentaire court (après déclaration et initialisation d'une variable) qui indique le but de la variable :

```
/*  This expression on a Source Text property reports the name
    of a layer and the value of its Opacity property. */

var myLayerIndex = 1; // layer to inspect, initialized to 1, for top layer

thisComp.layer(myLayerIndex).name + ": \rOpacity = " +   thisComp.layer(myLayerIndex).opacity.value
```

Vous pouvez enregistrer une animation prédéfinie contenant une expression et la réutiliser dans d'autres projets à condition que l'expression ne fasse pas référence à des propriétés absentes de ces projets. Lorsque vous enregistrez une animation prédéfinie dans laquelle une propriété dispose d'une expression, mais ne comporte aucune image clé, seule l'expression est enregistrée. Si la propriété comporte une ou plusieurs images clés, l'animation prédéfinie enregistrée contiendra l'expression ainsi que toutes les valeurs d'images clés.

Vous pouvez copier une expression d'une propriété de calque, avec ou sans les images clés de cette propriété. La copie d'une expression sans images clés s'avère particulièrement utile lorsque vous souhaitez copier simultanément plusieurs expressions et les coller dans un ou plusieurs calques ou lorsque vous souhaitez copier une expression et la coller dans plusieurs calques.

- Pour copier une expression et des images clés d'une propriété dans d'autres propriétés, sélectionnez la propriété du calque source dans le panneau Montage, copiez la propriété du calque, sélectionnez les propriétés du calque cible et procédez au collage.
- Pour copier une expression d'une propriété dans d'autres propriétés sans coller les images clés, sélectionnez la propriété source, choisissez Edition > Copier l'expression seulement, sélectionnez les propriétés cibles et procédez au collage.

Remarque : *normalement, comme pour le collage des images clés et autres éléments, vous pouvez coller l'élément dans le calque cible et After Effects se charge de déterminer la propriété cible du collage. Vous pouvez, par exemple, procéder de cette façon pour copier les propriétés Position d'un calque à l'autre. Vous devez cependant sélectionner vous-même la propriété cible si vous collez une expression d'une propriété Position dans une propriété Echelle.*

Voir aussi

« Enregistrement d'une animation prédéfinie » à la page 341

« Utilisation des propriétés de calque dans le panneau Montage » à la page 154

Utilisation des effets Options pour expressions

Les effets Options pour expressions permettent d'ajouter une option qui sert à manipuler les valeurs d'une ou de plusieurs propriétés en reliant la propriété à l'option à l'aide d'expressions. Un seul paramètre peut influencer simultanément plusieurs propriétés.

Vous pouvez appliquer des effets Options pour expression à n'importe quel calque. Si vous les appliquez à un calque nul, vous pourrez ensuite utiliser simplement ce calque comme calque de contrôle. A partir de ce contrôle, vous pouvez ensuite ajouter des expressions aux propriétés d'autres calques.

Par exemple, vous pouvez ajouter l'effet Paramètre glissière à un calque nul (Nul 1) et appliquer cette expression aux propriétés Position de plusieurs calques :

```
position+[0,10*(index-1)*thisComp.layer("Null 1").effect("Slider Control")("Slider")]
```

Dans cet exemple, lorsque vous faites glisser le curseur, tous les calques comportant cette expression bougent. Les calques portant des numéros d'index élevés (au bas du panneau Montage) exécutent un déplacement plus important que ceux portant des numéros d'index faibles (intervalles de 10 pixels). Vous pouvez positionner les images clés du curseur sur le calque nul ; tous les autres calques s'animeront en conséquence.

Vous pouvez appliquer des effets Options pour expression à un calque en les faisant glisser sur le calque depuis le panneau Effets et paramètres prédéfinis, comme pour n'importe quel autre effet.

Pour modifier la plage d'une commande, cliquez sur la valeur de la propriété soulignée avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) et choisissez Modifier la valeur dans le menu contextuel.

Voir aussi

« Création d'un objet nul » à la page 161

« Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340

Conversion d'une expression en images clés

Dans certains cas, il peut être utile de convertir une expression en images clés. Par exemple, pour figer les valeurs d'une expression, vous pouvez la convertir en images clés, puis ajuster les images clés comme nécessaire. Vous pouvez également procéder à cette conversion pour accélérer le rendu d'expressions longues à évaluer. Lors de la conversion d'une expression en images clés, After Effects évalue l'expression, crée une image clé pour chaque image, puis désactive l'expression.

❖ Dans le panneau Montage, sélectionnez la propriété dans laquelle figure l'expression et choisissez Animation > Assistant d'image clé > Convertir l'expression en images clés.

Langage des expressions

A propos du langage des expressions

Le langage des expressions After Effects est basé sur JavaScript 1.2 et intègre des objets complémentaires. After Effects n'utilise que le noyau standard de JavaScript 1.2 et non les extensions spécifiques aux navigateurs Web. After Effects contient son propre ensemble d'objets complémentaires (comme Layer, Comp, Footage et Camera) qui vous permettent d'accéder à la plupart des valeurs d'un projet After Effects.

Pour plus de détails sur JavaScript, reportez-vous à un ouvrage de référence JavaScript.

Lorsque vous créez des expressions, gardez à l'esprit les règles suivantes :

- JavaScript tient compte de la casse des caractères.
- Les instructions ou lignes sont séparées par des points-virgules.
- Les espaces entre les mots sont ignorés, sauf dans une chaîne.

En JavaScript, une valeur contenue dans un objet est appelée *propriété*. Dans After Effects, cependant, le terme *propriété* se réfère à des attributs de calque définis dans le panneau Montage. Par souci de clarté, la documentation d'After Effects qualifie de *méthodes* les propriétés JavaScript comportant des arguments et d'*attributs* celles qui n'en comportent pas.

La valeur d'une expression est la valeur de la dernière instruction évaluée.

Accès aux attributs et aux méthodes

Vous pouvez utiliser le langage des expressions pour accéder aux attributs et aux méthodes des propriétés des calques. Pour accéder à une valeur, utilisez une chaîne de références d'objet dont les éléments sont séparés par l'opérateur point (.). Vous pouvez également utiliser des parenthèses pour chaîner des références d'objet au-delà du niveau du calque (par exemple, pour chaîner des propriétés d'effet, des masques ou des animations de texte). Par exemple, pour lier la propriété Opacité du calque A à la propriété Intensité du flou gaussien du calque B, tapez l'expression suivante dans le champ de l'expression de la propriété Opacité du calque A :

```
thisComp.layer("Layer B").effect("Gaussian Blur")("Blurriness")
```

L'objet par défaut de toute expression est la propriété sur laquelle elle est rédigée, suivi du calque contenant l'expression ; il est donc inutile de spécifier la propriété. Par exemple, une expression de tremblement écrite sur la propriété Position d'un calque peut être écrite des deux façons suivantes :

```
wiggle(5, 10)
position.wiggle(5, 10)
```

Il est inutile d'inclure le calque et la propriété lorsque vous les extrayez à partir d'un autre calque, ainsi que la propriété sur laquelle l'expression est rédigée. Prenons l'exemple d'une expression rédigée sur la propriété Opacité du calque B. Vous devez utiliser l'expression suivante pour la lier à la propriété Rotation du calque A :

```
thisComp.layer("Layer A").rotation
```



Pour étudier d'autres exemples, utilisez l'icône de sélection pour relier une propriété de calque à une autre et examinez les expressions qui en résultent.

Ensembles et propriétés multidimensionnelles

Un *ensemble* (Array) est un type d'objet qui stocke un jeu ordonné de plusieurs nombres. Il se présente sous la forme d'une liste de nombres séparés par des virgules, apparaissant entre crochets, comme dans cet exemple :

```
[10, 23]
```

Vous pouvez affecter un ensemble à une variable, afin de faciliter les références aux valeurs d'ensemble dans le reste de l'expression. Par exemple :

```
myArray = [10, 23]
```

La *dimension* d'un ensemble correspond au nombre d'éléments qu'il contient. La dimension de `monEnsemble` est 2. Dans After Effects, les propriétés peuvent avoir des dimensions différentes en fonction du nombre de leurs arguments de valeur. Dans le langage des expressions, les valeurs de propriété peuvent être uniques, c'est-à-dire être de simples nombres (Number), ou constituer des ensembles (Array).

Le tableau suivant donne des exemples de propriétés et de dimensions associées :

dimension	propriété
1	Rotation ˚ Opacité %
2	Echelle [x=largeur, y=hauteur] Position [x, y] Point d'ancrage [x, y]
3	Echelle [largeur, hauteur, profondeur] Position 3D [x, y, z] Point d'ancrage 3D [x, y, z]
4	Couleur [rouge, vert, bleu, alpha]

Vous pouvez accéder aux éléments individuels d'un ensemble en utilisant des parenthèses et un numéro d'index pour indiquer l'élément requis. Les éléments d'un ensemble sont indexés à partir de 0. Si l'on se base sur l'exemple précédent, l'élément `monEnsemble[0]` a la valeur `10` et l'élément `monEnsemble[1]` a la valeur `23`.

Les deux expressions suivantes sont équivalentes :

```
[myArray[0], 5]
[10, 5]
```

Les ensembles de la propriété Position sont indexés comme suit :

- `position[0]` indique la coordonnée x de la position.
- `position[1]` indique la coordonnée y de la position.
- `position[2]` indique la coordonnée z de la position.

Les couleurs sont représentées par des ensembles en quatre dimensions [*rouge*, *vert*, *bleu*, *alpha*]. Dans les projets ayant un codage des couleurs de 8 ou 16 bpc, chaque valeur d'un ensemble va de 0 (noir) à 1 (blanc). Le *rouge*, par exemple, peut aller de 0 (aucune couleur) à 1 (rouge). [0,0,0,0] correspond donc à du noir transparent et [1,1,1,1] à du blanc complètement opaque. Dans les projets ayant un codage des couleurs de 32 bpc, les valeurs inférieures à 0 et supérieures à 1 sont autorisées.

Si vous utilisez un index supérieur à l'index du composant de dimension maximale d'un ensemble, After Effects renvoie une erreur. Par exemple, `monEnsemble[2]` génère une erreur mais `position[2]` renvoie la coordonnée z de la position.

Dans le langage des expressions After Effects, de nombreuses propriétés et méthodes utilisent des objets d'ensemble en tant qu'arguments ou en renvoient en tant que valeurs. Par exemple, `thisLayer.position` est un ensemble à deux ou trois dimensions, selon qu'il s'agit d'un calque 2D ou 3D.

Si vous voulez écrire une expression qui garde la valeur y de l'animation d'un objet, mais fixe la valeur x à 9, utilisez l'expression suivante :

```
y = position[1];
[9,y]
```

Ou plus succinctement encore :

```
[9, position[1]]
```

Il s'agit d'une règle importante : voici donc un autre exemple. Si vous voulez combiner la valeur de position x du calque A avec la valeur de position y du Calque B, vous devez utiliser l'expression suivante :

```
x = thisComp.layer("Layer A").position[0];
y = thisComp.layer("Layer B").position[1];
[x,y]
```

Vous pouvez créer une expression faisant référence à une seule valeur de l'ensemble d'une propriété 2D ou 3D. Sauf indication contraire, c'est la première valeur qui est utilisée. Par exemple, si vous faites glisser l'icône de sélection de la propriété Rotation du calque A vers la propriété Echelle du calque B, l'expression suivante est alors proposée :

```
thisComp.layer("Layer B").scale[0]
```

Par défaut, cette expression utilise la première valeur de la propriété Echelle, qui est la largeur. Si vous préférez utiliser la hauteur, faites glisser l'icône de sélection directement vers la deuxième valeur (et non plus sur le nom de la propriété) ou modifiez l'expression comme suit :

```
thisComp.layer("Layer B").scale[1]
```

A l'inverse, si vous faites glisser l'icône de sélection de la propriété Echelle du calque B vers la propriété Rotation du calque A, After Effects crée automatiquement une variable, lui attribue la valeur à une dimension de la propriété Rotation, puis utilise cette variable pour les deux dimensions de la propriété Echelle :

```
temp = thisComp.layer(1).transform.rotation;
[temp, temp]
```

Voir aussi

« Couleur HDR (High Dynamic Range) » à la page 232

Vecteurs

De nombreuses méthodes et propriétés d'After Effects utilisent ou renvoient des *vecteurs*. After Effects utilise un *vecteur* pour faire référence à un ensemble si ce dernier représente un point ou une direction dans l'espace. La propriété `position` d'After Effects, par exemple, renvoie un vecteur.

Toutefois, une fonction telle qu'`audioLevels`, qui renvoie un ensemble à deux dimensions (les niveaux des canaux droite et gauche), n'est pas appelée *vecteur* puisqu'elle ne représente ni un point ni une direction. Certaines fonctions d'After Effects acceptent les vecteurs en tant qu'arguments, mais cela n'est généralement utile que lorsque les valeurs représentent une direction. `cross(vec1, vec2)`, par exemple, calcule un troisième vecteur à angle droit par rapport aux vecteurs d'entrée. Cette fonction est utile si `vec1` et `vec2` sont deux vecteurs représentant des directions dans l'espace ; elle n'est d'aucune utilité s'ils représentent simplement deux ensembles arbitraires de nombres.

Indices et libellés

L'indexation des éléments Layer, Effect et Mask d'After Effects part de 1. Par exemple, le premier calque du panneau Montage est `layer(1)`.

Il est généralement préférable d'utiliser le nom du calque, de l'effet ou du masque au lieu d'un nombre pour éviter les confusions et les erreurs s'ils sont déplacés ou en cas de modification des arguments lors des mises à jour et des mises à niveau du produit. Lorsque vous spécifiez un nom, entourez-le toujours de guillemets droits. Par exemple, la première expression ci-après est plus lisible que la seconde et continuera à fonctionner même si vous modifiez l'ordre des effets :

```
effect("Colorama").param("Get Phase From")
effect(1).param(2)
```

Temps d'expression

L'instant d'une expression est toujours celui de la composition (non du calque) et se mesure en secondes. L'instant par défaut de toute expression est l'instant de la composition auquel elle est évaluée. Les deux expressions suivantes utilisent le temps de composition par défaut et renvoient les mêmes valeurs :

```
thisComp.layer(1).position
thisComp.layer(1).position.valueAtTime(time)
```

Pour utiliser un instant relatif, ajoutez une valeur temporelle incrémentielle à l'argument `time`. Par exemple, pour obtenir une valeur Position 5 secondes avant l'instant courant, utilisez l'expression suivante :

```
thisComp.layer(1).position.valueAtTime(time-5)
```

Par défaut, les références temporelles aux propriétés dans les compositions imbriquées utilisent le temps par défaut initial des compositions et non le temps redistribué. Toutefois, si vous utilisez la fonction `source` pour récupérer une propriété, le temps redistribué est utilisé.

Par exemple, si la source d'un calque de la composition parent est une composition imbriquée et que la composition parent comporte une redistribution temporelle, lorsque vous accédez aux valeurs de position d'un calque de la composition imbriquée, ces dernières utilisent le temps par défaut de la composition :

```
comp("nested composition").layer(1).position
```

Néanmoins, si vous accédez au calque 1 grâce à la fonction `source`, les valeurs de position utilisent le temps redistribué :

```
thisComp.layer("nested composition").source.layer(1).position
```

Remarque : *si vous utilisez un instant spécifique dans une expression, le temps redistribué est ignoré.*

Guide des éléments d'expression After Effects

Utilisation du guide des éléments d'expression

Les éléments d'expression d'After Effects peuvent être combinés dans les expressions à des éléments standard du langage JavaScript. Vous pouvez utiliser à tout moment le menu Langage d'expression pour ajouter des méthodes et des attributs aux expressions. Vous pouvez de même utiliser l'icône de sélection pour insérer des propriétés.

Si la description d'un argument contient le signe égal (`=`) et une valeur (comme `t=time` ou `width=.2`), l'argument utilisera cette valeur par défaut si vous n'en spécifiez pas une autre.

Certaines descriptions d'argument contiennent un nombre entre crochets qui indique la dimension de la propriété ou de l'ensemble attendu.

Certaines descriptions de valeurs renvoyées contiennent un nombre entre crochets qui indique la dimension de la propriété ou de l'ensemble renvoyé. Faute d'indication spécifique, la dimension de l'ensemble renvoyé dépend de la dimension initiale.

- « Objets globaux » à la page 535
- « Méthodes « Time conversion » » à la page 535
- « Méthodes de calcul vectoriel » à la page 537
- « Méthodes des nombres aléatoires » à la page 538
- « Méthodes d'interpolation » à la page 539
- « Méthodes de conversion couleur » à la page 540
- « Autres méthodes mathématiques » à la page 540
- « Méthodes et attributs Comp » à la page 540
- « Méthodes et attributs Footage » à la page 542
- « Méthodes et attributs de sous-objets Layer » à la page 543
- « Méthodes et attributs globaux Layer » à la page 543
- « Méthodes et attributs de propriétés de calque » à la page 544
- « Méthodes et attributs 3D de calque » à la page 545
- « Méthodes de conversion de l'espace calque » à la page 546
- « Méthodes et attributs Camera » à la page 547
- « Méthodes et attributs Light » à la page 548
- « Méthodes et attributs Effect » à la page 548
- « Méthodes et attributs Mask » à la page 549
- « Méthodes et attributs Property » à la page 549
- « Méthodes et attributs Key » à la page 552
- « Attributs MarkerKey » à la page 553

Voir aussi

« A propos des expressions » à la page 523

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

Objets globaux

comp(name) Type de valeur renvoyé : Comp. Récupère une autre composition par son nom.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

footage(name) Type de valeur renvoyé : Footage.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

Récupère un métrage par son nom.

thisComp Type de valeur renvoyé : Comp.

Représente la composition contenant l'expression.

thisLayer Type de valeur renvoyé : Layer, Light ou Camera.

Représente le calque contenant l'expression. `thisLayer` étant l'objet par défaut, son utilisation est facultative. Par exemple, vous pouvez débuter une expression par `thisLayer.width` ou `width` et obtenir le même résultat.

thisProperty Type de valeur renvoyé : Property.

Représente la propriété contenant l'expression. Par exemple, si vous rédigez une expression sur la propriété Rotation, vous pouvez la commencer par `thisProperty` pour faire référence à la propriété Rotation.

time Type de valeur renvoyé : Number.

Représente l'instant de la composition (en secondes) auquel l'expression est évaluée.

colorDepth Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la valeur de codage des couleurs du projet. Par exemple, l'élément `colorDepth` renvoie 16 si le projet utilise un codage 16 bits par couche.

posterizeTime(framesPerSecond) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *framesPerSecond* est un nombre (Number).

La valeur *framesPerSecond* est ensuite utilisée comme cadence d'images pour le reste de l'expression. Cela vous permet de définir pour l'expression une cadence d'images inférieure à celle de la composition. Par exemple, l'expression suivante remplace la valeur de la propriété par une valeur aléatoire toutes les secondes :

```
posterizeTime(1);
random()
```

value Type de valeur renvoyé : Number, Array ou String.

Représente la valeur à l'instant courant de la propriété contenant l'expression.

Méthodes « Time conversion »

timeToFrames(t = time + thisComp.displayStartTime, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration, isDuration = false) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d 'argument : *t* et *fps* sont des nombres (Number) ; *isDuration* est un booléen (Boolean).

Convertit la valeur de *t*, qui prend par défaut la valeur de l'instant courant de la composition, en un nombre entier d'images. Le nombre d'images par seconde est défini dans l'argument *fps*, qui prend par défaut la valeur de la cadence de la composition actuelle (`1.0 / thisComp.frameDuration`). L'argument *isDuration*, qui prend par défaut la valeur « false », doit être positionné sur true si la valeur *t* représente un écart entre deux instants et non un instant absolu. Les instants absolus

sont arrondis (au chiffre inférieur) vers l'infini négatif ; les durées sont arrondies par éloignement par rapport à zéro (au chiffre supérieur pour les valeurs positives).

framesToTime(frames, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *frames* et *fps* sont des nombres (Number).

Il s'agit de l'inverse de `timeToFrames`. Renvoie l'instant correspondant à l'argument *frames*, qui est requis. Il ne s'agit pas nécessairement d'un entier. Voir `timeToFrames` pour obtenir des explications sur l'argument *fps*.

timeToTimecode(t = time + thisComp.displayStartTime, timecodeBase = 30, isDuration = false) Type de valeur renvoyé : String.

Type d 'argument : *t* et *timecodeBase* sont des nombres (Number) ; *isDuration* est un booléen (Boolean).

Convertit la valeur de *t* en une chaîne (String) représentant le code temporel. Voir `timeToFrames` pour obtenir des explications sur les arguments *t* et *isDuration*. *timecodeBase*, qui prend par défaut la valeur 30, définit le nombre d'images par seconde.

timeToNTSCTimecode(t = time + thisComp.displayStartTime, ntscDropFrame = false, isDuration = false) Type de valeur renvoyé : String.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number), *ntscDropFrame* et *isDuration* sont des booléens (Boolean).

Convertit *t* en une chaîne (String) représentant le code temporel NTSC. Voir `timeToFrames` pour obtenir des explications sur les arguments *t* et *isDuration*. Si *ntscDropFrame* est défini sur « false » (valeur par défaut), la chaîne (String) obtenue représente un code temporel NTSC (Image non compensée). Si *ntscDropFrame* est défini sur « true », la chaîne (String) obtenue représente un code temporel NTSC (Image compensée).

timeToFeetAndFrames(t = time + thisComp.displayStartTime, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration, framesPerFoot = 16, isDuration = false) Type de valeur renvoyé : String.

Type d'argument : *t*, *fps* et *framesPerFoot* sont des nombres (Number) ; *isDuration* est un booléen (Boolean).

Convertit la valeur de *t* en une chaîne (String) représentant du film et des images (en pieds). Voir `timeToFrames` pour obtenir des explications sur les arguments *t*, *fps* et *isDuration*. L'argument *framesPerFoot* définit le nombre d'images sur un pied de film. Il prend par défaut la valeur 16, qui représente la cadence la plus fréquente pour les métrages 35 mm.

timeToCurrentFormat(t = time + thisComp.displayStartTime, fps = 1.0 / thisComp.frameDuration, isDuration = false) Type de valeur renvoyé : String.

Type d'argument : *t* et *fps* sont des nombres (Number) ; *isDuration* est un booléen (Boolean).

Convertit la valeur de *t* en une chaîne (String) représentant le temps au format d'affichage actuel sélectionné dans la boîte de dialogue Paramètres du projet. Voir `timeToFrames` pour obtenir une définition de tous les arguments.



Si vous souhaitez un plus grand contrôle sur l'aspect du code temporel dans le métrage, utilisez la méthode `timeToCurrentFormat` ou d'autres méthodes `timeTo` pour générer le code temporel au lieu d'utiliser l'effet Codetemporel ou Nombres. Créez un calque de texte, ajoutez une expression à la propriété Texte source et entrez `timeToCurrentFormat()` dans le champ de l'expression. Cette méthode vous permet de mettre en forme et d'animer le texte de code temporel. Le code temporel utilise par ailleurs le même style d'affichage que celui défini par les paramètres actuels du projet.

Voir aussi

« Modification des unités temporelles » à la page 135

Méthodes de calcul vectoriel

Les fonctions de calcul vectoriel sont des méthodes globales qui effectuent des opérations sur des ensembles, en les traitant comme des vecteurs mathématiques. Contrairement aux méthodes JavaScript (comme `Math.sin`), il est inutile d'utiliser le préfixe `Math` avec ces méthodes. Sauf indication contraire, les méthodes de calcul vectoriel renvoient une valeur correspondant à la dimension de l'ensemble le plus important et remplissent les éléments manquants avec des zéros. Par exemple, l'expression `add([10, 20]+[1, 2, 3])` renvoie `[11, 22, 3]`.

add(vec1, vec2) Type de valeur renvoyé : Array.

Type d'argument : *vec1* et *vec2* sont des ensembles (Array).

Ajoute deux vecteurs.

sub(vec1, vec2) Type de valeur renvoyé : Array.

Type d'argument : *vec1* et *vec2* sont des ensembles.

Soustrait deux vecteurs.

mul(vec, amount) Type de valeur renvoyé : Array.

Type d'argument: *vec* est un ensemble (Array), *amount* est un nombre (Number).

Multiplie chaque élément du vecteur par la valeur amount.

div(vec, amount) Type de valeur renvoyé : Array.

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array), *amount* est un nombre (Number).

Divise chaque élément du vecteur par la valeur amount.

clamp(value, limit1, limit2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *value*, *limit1* et *limit2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

La valeur de chaque composant de *value* doit être comprise entre les valeurs correspondantes de *limit1* et *limit2*.

dot(vec1, vec2) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *vec1* et *vec2* sont des ensembles (Array).

Renvoie le produit (interne) des arguments vectoriels.

cross(vec1, vec2) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *vec1* et *vec2* sont des ensembles (Array) [2 ou 3].

Renvoie le produit croisé de *vec1* et *vec2*. Pour plus de détails, reportez-vous à un manuel de mathématiques ou à un manuel JavaScript.

normalize(vec) Type de valeur renvoyé : Array.

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array).

Normalise le vecteur afin que sa longueur soit 1,0. Il s'agit d'un raccourci pour `div(vec, length(vec))`.

length(vec) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array).

Renvoie la longueur du vecteur *vec*.

length(point1, point2) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *point1* et *point2* sont des ensembles (Array).

Renvoie la distance entre deux points. L'argument *point2* est facultatif. Par exemple, `length(point1, point2)` est identique à `length(sub(point1, point2))`.

lookAt(fromPoint, atPoint) Type de valeur renvoyé : Array [3].

Type d'argument : *fromPoint* et *atPoint* sont des ensembles (Array) [3].

L'argument *fromPoint* représente la position dans l'espace univers du calque à orienter. L'argument *atPoint* représente le point de l'espace univers vers lequel orienter le calque. La valeur renvoyée peut être utilisée comme expression pour la propriété Orientation afin de pointer l'axe z du calque sur *atPoint*. Cette méthode est particulièrement utile pour les caméras et les lumières. En cas d'utilisation avec une caméra, veillez à désactiver l'orientation automatique. Exemple :

```
lookAt(position, thisComp.layer(1).position)
```

Méthodes des nombres aléatoires

seedRandom(offset, timeless=false) Type de valeur renvoyé : aucun.

Type d'argument : *offset* est un nombre (Number), *timeless* est un booléen (Boolean).

Les méthodes `random` et `gaussRandom` utilisent une valeur de générateur qui contrôle la séquence de nombres. Par défaut, la valeur est calculée en tant que fonction d'un identifiant de calque unique, de la propriété à l'intérieur du calque, de l'instant courant et d'une valeur de décalage de 0. Appelez `seedRandom` pour définir le décalage sur une valeur autre que 0 et créer une séquence aléatoire différente. Définissez l'argument `timeless` sur *true* pour ne pas utiliser l'instant courant en tant qu'entrée du générateur aléatoire. Vous pouvez ainsi générer un nombre aléatoire qui ne change pas, quel que soit l'instant de l'évaluation. La valeur *offset*, contrairement à la valeur *timeless*, permet également de contrôler la valeur initiale de la fonction `wiggle` (tremblement).

random() Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie un nombre aléatoire compris entre 0 et 1.

random(maxValOrArray) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *maxValOrArray* est un nombre (Number) ou un ensemble (Array).

Si *maxValOrArray* est un nombre (Number), cette méthode renvoie un nombre compris entre 0 et *maxValOrArray*. Si *maxValOrArray* est un ensemble (Array), cette méthode renvoie un ensemble de même dimension que *maxValOrArray,* dont chaque composant se situe entre 0 et le composant correspondant de *maxValOrArray.*

random(minValOrArray, maxValOrArray) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *minValOrArray* et *maxValOrArray* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Si *minValOrArray* et *maxValOrArray* sont des nombres (Number), cette méthode renvoie un nombre compris entre *minValOrArray* et *maxValOrArray*. Si les arguments sont des ensembles, cette méthode renvoie un ensemble de même dimension que l'argument de dimension maximale, dont chaque composant se situe entre les composants correspondants de *minValOrArray* et *maxValOrArray*. Par exemple, l'expression `random([100, 200], [300, 400])` renvoie un ensemble (Array) dont la première valeur se situe entre 100 et 300 et la seconde entre 200 et 400. Si les dimensions des deux ensembles d'entrée ne correspondent pas, les valeurs de dimension supérieure de l'ensemble le plus court sont complétées par des zéros.

gaussRandom() Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie un nombre aléatoire. Les résultats ont une distribution gaussienne. Environ 90 % des résultats se situent entre 0 et 1 et 10 % se situent hors de cette plage.

gaussRandom(maxValOrArray) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *maxValOrArray* est un nombre (Number) ou un ensemble (Array).

Lorsque *maxValOrArray* est un nombre (Number), cette méthode renvoie un nombre aléatoire. Environ 90 % des résultats se situent entre 0 et *maxValOrArray* et 10 % se situent hors de cette plage. Lorsque *maxValOrArray* est un ensemble (Array), cette méthode renvoie un ensemble de valeurs aléatoires, de même dimension que *maxValOrArray*. 90 % des valeurs sont comprises entre 0 et la valeur de *maxValOrArray*, et 10 % se situent hors de cette plage. Les résultats ont une distribution gaussienne.

gaussRandom(minValOrArray, maxValOrArray) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *minValOrArray* et *maxValOrArray* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Si *minValOrArray* et *maxValOrArray* sont des nombres (Number), cette méthode renvoie un nombre aléatoire. Environ 90 % des résultats se situent entre *minValOrArray* et *maxValOrArray* et 10 % se situent hors de cette plage. Si les arguments sont des ensembles, cette méthode renvoie un ensemble de nombres aléatoires de même dimension que l'argument de dimension maximale. Pour chaque composant, environ 90 % des résultats se situent entre les composants correspondants de *minValOrArray* et *maxValOrArray* et 10 % se situent hors de cette plage. Les résultats ont une distribution gaussienne.

noise(valOrArray) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *valOrArray* est un nombre (Number) ou un ensemble (Array) [2 ou 3].

Renvoie un nombre compris entre -1 et 1. Le bruit n'est pas véritablement aléatoire : il s'appuie sur le bruit Perlin qui signifie que les valeurs renvoyées de deux valeurs d'entrée proches seront également généralement proches l'une de l'autre. Ce type de bruit est utile lorsque vous souhaitez obtenir une séquence de nombres apparemment aléatoires à faible variation comme c'est généralement le cas pour l'animation d'un quelconque mouvement naturel apparemment aléatoire. Par exemple, `rotation + 360*noise(time)`

Méthodes d'interpolation

Pour toutes les méthodes d'interpolation, l'argument `t` est souvent le `temps` ou la `valeur`, mais il peut aussi représenter d'autres valeurs. Si `t` représente le `temps`, l'interpolation entre les valeurs se produit sur une durée. Si `t` représente la `valeur`, l'expression fait correspondre une plage de valeurs à une nouvelle plage de valeurs.

linear(t, tMin, tMax, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t*, *tMin* et *tMax* sont des nombres (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Renvoie *value1* si *t* <= *tMin*. Renvoie *value2* si *t* >= *tMax*. Renvoie une interpolation linéaire entre *value1* et *value2* si *tMin* < *t* < *tMax*.

Par exemple, si cette expression est rédigée sur la propriété Opacité, on obtient un dégradé linéaire des valeurs d'opacité de 20 % à 80 % entre 0 et 6 secondes :

```
linear(time, 0, 6, 20, 80)
```

Cette méthode, comme toutes les méthodes d'interpolation, peut également être utilisée pour effectuer une conversion d'une plage de données à une autre. Par exemple, cette expression sur la propriété Opacité convertit les valeurs d'opacité de la plage 0 %-100 % à la plage 20 %-80 % :

```
linear(value, 0, 100, 20, 80)
```

linear(t, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Renvoie une valeur qui représente l'interpolation linéaire entre *value1* et *value2* si *t* est compris entre 0 et 1. Renvoie *value1* si *t* <= 0. Renvoie *value2* si *t* <= 1.

ease(t, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Identique à `linear` avec les mêmes arguments, si ce n'est que l'interpolation définit une vitesse d'ajustement intérieur et extérieur de 0 aux points de départ et d'arrivée. Cette méthode permet de réaliser des animations parfaitement lissées.

ease(t, tMin, tMax, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t*, *tMin* et *tMax* sont des nombres (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Identique à `linear` avec les mêmes arguments, si ce n'est que l'interpolation définit une vitesse d'ajustement intérieur et extérieur de 0 aux points de départ et d'arrivée. Cette méthode permet de réaliser des animations parfaitement lissées.

easeIn(t, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Identique à `ease`, mais avec une tangente de 0 sur le côté *value1* seulement et une interpolation linéaire sur le côté *value2*.

easeIn(t, tMin, tMax, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t*, *tMin* et *tMax* sont des nombres (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Identique à `ease`, mais avec une tangente de 0 sur le côté *tMin* seulement et une interpolation linéaire sur le côté *tMax*.

easeOut(t, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Identique à `ease`, mais avec une tangente de 0 sur le côté *value2* seulement et une interpolation linéaire sur le côté *value1*.

easeOut(t, tMin, tMax, value1, value2) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t*, *tMin* et *tMax* sont des nombres (Number) ; *value1* et *value2* sont des nombres (Number) ou des ensembles (Array).

Identique à `ease`, mais avec une tangente de 0 sur le côté *tMax* seulement et une interpolation linéaire sur le côté *tMin*.

Voir aussi

« Interpolation » à la page 203

« Lissage automatique de la vitesse » à la page 216

Méthodes de conversion couleur

rgbToHsl(rgbaArray) Type de valeur renvoyé : Array [4].

Type d'argument : *rgbaArray* est un ensemble (Array) [4].

Convertit une couleur RVBA en couleur TSLA. L'entrée est un ensemble de valeurs normalisées comprises entre 0.0 et 1.0 pour les couches rouge, verte, bleue et alpha. La valeur résultante est un ensemble de valeurs (également comprises entre 0.0 et 1.0) pour la teinte, la saturation, la luminosité et la couche alpha. Exemple :

```
rgbToHsl.effect("Change Color")("Color To Change")
```

hslToRgb(hslaArray) Type de valeur renvoyé : Array [4].

Type d'argument : *hslaArray* est un ensemble (Array) [4].

Convertit une couleur TSLA en couleur RVBA. C'est l'inverse de `rgbToHsl`.

Autres méthodes mathématiques

degreesToRadians(degrees) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *degrees* est un nombre (Number).

Convertit les degrés en radians.

radiansToDegrees(radians) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *radians* est un nombre (Number).

Convertit les radians en degrés.

Méthodes et attributs Comp

layer(index) Type de valeur renvoyé : Layer, Light ou Camera.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

Récupère un calque en fonction de son numéro (dans l'ordre du panneau Montage). Par exemple, `thisComp.layer(3)`.

layer(name) Type de valeur renvoyé : Layer, Light ou Camera.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

Récupère un calque en fonction de son nom. Les correspondances sont évaluées par nom de calque ou par nom source en l'absence de nom de calque. S'il existe des doublons, le premier calque (situé en haut) du panneau Montage sera retenu. Exemple :

```
thisComp.layer("Solid 1")
```

layer(otherLayer, relIndex) Type de valeur renvoyé : Layer, Light ou Camera.

Type d'argument : *otherLayer* est un objet Layer et *relIndex* est un nombre (Number).

Récupère le calque situé *relIndex* niveaux de calques au-dessus ou en dessous de *otherLayer*. Par exemple, `thisComp.layer(thisLayer, 1).active` renvoie la valeur « true » si le calque suivant du panneau Montage est actif.

marker Type de valeur renvoyé : MarkerProperty.

Important : *le numéro de repère ne permet pas d'accéder à un repère temporel de composition. Si vous avez créé un projet dans une version antérieure d'After Effects qui utilise les numéros de repères de composition dans les expressions, vous devez remplacer ces noms par* `marker.key(name)`*. Le nom par défaut d'un repère temporel de composition étant un numéro, il suffit généralement d'entourer le numéro de guillemets.*

marker.key(index) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

Renvoie l'objet MarkerKey du repère avec l'index spécifié. L'index fait référence à l'ordre du repère dans la composition (et non pas à son nom). Par exemple, cette expression renvoie l'instant du premier repère temporel de composition :

```
thisComp.marker.key(1).time
```

marker.key(name) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

Renvoie l'objet MarkerKey du repère avec le nom spécifié. La valeur *name* est le nom du repère, tel qu'il a été entré dans le champ Commentaires de la boîte de dialogue Repère, par exemple, `marker.key("1")`. Le nom par défaut d'un repère temporel de composition est un nombre. Si plusieurs repères d'une composition portent le même nom, cette méthode renvoie le repère qui apparaît en premier dans le temps de la composition. La valeur d'une clé de repère est une chaîne de caractères (String), et non un nombre (Number). Par exemple, cette expression renvoie l'instant du repère temporel de composition portant le nom « 0 » :

```
thisComp.marker.key("0").time
```

marker.nearestKey(t) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number).

Renvoie le repère le plus proche de *t* dans le temps. Par exemple, cette expression renvoie l'instant du repère temporel de composition le plus proche de l'instant 1 seconde :

```
thisComp.marker.nearestKey(1).time
```

Cette expression renvoie l'instant du repère temporel de composition le plus proche de l'instant courant :

```
thisComp.marker.nearestKey(time).time
```

marker.numKeys Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le nombre total de repères temporels de la composition.

numLayers Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le nombre de calques de la composition.

activeCamera Type de valeur renvoyé : Camera.

Renvoie l'objet Camera à travers lequel s'effectue le rendu de la composition pour l'image actuelle. Il ne s'agit pas nécessairement de la caméra à travers laquelle vous regardez dans le panneau Composition.

width Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la largeur en pixels de la composition.

height Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la hauteur en pixels de la composition.

duration Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la durée en secondes de la composition.

displayStartTime Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'instant de départ de la composition, en secondes.

frameDuration Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la durée en secondes de l'image.

shutterAngle Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la valeur en degrés de l'angle d'obturateur de la composition.

shutterPhase Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la valeur en degrés de la phase d'obturateur de la composition.

bgColor Type de valeur renvoyé : Array [4].

Renvoie la couleur de fond de la composition.

pixelAspect Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le format des pixels de la composition.

name Type de valeur renvoyé : String.

Renvoie le nom de la composition.

Méthodes et attributs Footage

Pour utiliser un métrage du panneau Projet en tant qu'objet d'une expression, utilisez la méthode `footage` globale (comme dans `footage("nom_fichier")`), puis l'un des attributs ci-dessous. Vous pouvez également accéder à un objet de métrage en utilisant l'attribut `source` d'un calque dont la source est un métrage.

width Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la largeur du métrage en pixels.

height Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la hauteur du métrage en pixels.

duration Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la durée du métrage en secondes.

frameDuration Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la durée d'une image du métrage en secondes.

pixelAspect Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le format des pixels du métrage.

name Type de valeur renvoyé : String.

Renvoie le nom du métrage tel qu'il apparaît dans le panneau Projet.

Méthodes et attributs de sous-objets Layer

source Type de valeur renvoyée : Comp ou Footage.

Renvoie l'objet Comp ou Footage source du calque. Le temps par défaut est ajusté sur le temps source. Par exemple, `source.layer(1).position`.

effect(name) Type de valeur renvoyée : Effect.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

L'effet est récupéré selon son nom dans le panneau Effets. Le nom peut être le nom par défaut ou celui choisi par l'utilisateur. Si plusieurs effets portent le même nom, c'est celui qui se situe le plus haut dans le panneau Effets qui est choisi. Exemple :

```
effect("Fast Blur")("Blurriness")
```

effect(index) Type de valeur renvoyée : Effect.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

L'effet est récupéré selon son indexation dans le panneau Effets (de 1 en partant du haut).

mask(name) Type de valeur renvoyée : Mask.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

Le nom peut être le nom par défaut ou celui choisi par l'utilisateur. Si plusieurs masques portent le même nom, c'est celui qui se situe le plus haut qui est choisi. Exemple :

```
mask("Mask 1")
```

mask(index) Type de valeur renvoyée : Mask.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

Le masque est retrouvé en fonction de son index dans le panneau Montage (1 en haut).

Méthodes et attributs globaux Layer

width Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la largeur en pixels du calque. Identique à `source.width`.

height Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie la hauteur en pixels du calque. Identique à `source.height`.

index Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le numéro du calque (index) dans la composition.

parent Type de valeur renvoyé : Layer, Light ou Camera.

Renvoie l'objet Layer parent du calque (s'il en existe un). Par exemple, `position[0] + parent.width`.

hasParent Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si le calque a un parent et « false » dans le cas contraire.

L'attribut `hasParent` permet de déterminer si le calque possède un parent. Vous pouvez l'utiliser même s'il n'y a pas de calque parent pour le moment. L'expression ci-dessous, par exemple, indique que le calque sur lequel vous l'appliquez doit trembler en fonction de la position du calque parent. Si le calque n'a pas de parent, il doit trembler en fonction de sa propre position. Si un parent lui est ajouté ultérieurement, le comportement du calque changera en conséquence :

```
idx = index;
if (hasParent) {
  idx = parent.index;
}
thisComp.layer(idx).position.wiggle(5,20)
```

inPoint Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'instant en secondes du point d'entrée du calque.

Remarque : *en général, la valeur de* `outPoint` *est supérieure à celle de* `inPoint`*. Cependant, si un calque est inversé dans le temps, la valeur de* `inPoint` *est supérieure à celle de* `outPoint`*. De même, la valeur de* `startTime` *peut être supérieure à celle de* `inPoint`*.*

outPoint Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'instant en secondes du point de sortie du calque.

startTime Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'instant de départ du calque en secondes.

hasVideo Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si le calque est vidéo et « false » dans le cas contraire.

hasAudio Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si le calque est audio et « false » dans le cas contraire.

active Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si le bouton Vidéo  du calque est activé et que l'instant courant se trouve entre le point d'entrée et le point de sortie du calque ; renvoie la valeur « false » dans tous les autres cas.

audioActive Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si le bouton Audio  du calque est activé et que l'instant courant se trouve entre le point d'entrée et le point de sortie du calque ; renvoie la valeur « false » dans tous les autres cas.

sampleImage(point, radius = [.5, .5], postEffect=true, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [4].

Type d'argument : *point* est un ensemble (Array) [2], *radius* est un ensemble (Array) [2], *postEffect* est un booléen (Boolean) et *t* est un nombre (Number).

Echantillonne les valeurs chromatiques et de couche alpha d'un calque et renvoie la moyenne pondérée de la valeur alpha des pixels à une distance spécifiée du point, en tant qu'ensemble : [*rouge*, *vert*, *bleu*, *alpha*]. Si *postEffect* est défini sur « true », les valeurs échantillonnées sont destinées au calque après le rendu des masques et des effets sur ce calque ; si *postEffect* est défini sur « false », les valeurs échantillonnées sont destinées au calque avant le rendu des masques et des effets. La valeur d'entrée *point* se situe dans l'espace calque ; le point [0,0] est le centre du pixel en haut à gauche du calque. La valeur d'entrée *radius* définit la distance (verticale et horizontale) entre le centre de l'échantillon et les bords du rectangle échantillonné. La valeur par défaut échantillonne un pixel.

Dans cet exemple, un rectangle de 4 pixels de large sur 3 pixels de haut, centré sur un point situé 100 pixels plus bas, à droite du coin supérieur gauche du calque, est échantillonné :

```
thisComp.layer(1).sampleImage([100, 100], [2, 1.5])
```

Méthodes et attributs de propriétés de calque

Lorsque vous ajoutez des masques, des effets, de la peinture ou du texte à un calque, After Effects ajoute de nouvelles propriétés dans le panneau Montage. Ces propriétés sont trop nombreuses pour être énumérées ici ; utilisez l'icône de sélection pour en apprendre la syntaxe et y faire référence dans vos expressions.

anchorPoint Type de valeur renvoyé : Property [2 ou 3].

Renvoie la valeur du point d'ancrage du calque dans l'espace calque.

position Type de valeur renvoyé : Property [2 ou 3].

Renvoie la valeur de position du calque, dans l'espace univers en l'absence de parent ou dans l'espace de calque du parent si ce parent existe.

scale Type de valeur renvoyé : Property [2 ou 3].

Renvoie la valeur de l'échelle du calque, en pourcentage.

rotation Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur de rotation du calque, en degrés. Pour un calque 3D, la valeur en degrés de rotation de l'axe Z.

opacity Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur d'opacité du calque, en pourcentage.

audioLevels Type de valeur renvoyé : Property [2].

Renvoie la valeur de la propriété Niveaux audio du calque, en décibels. Il s'agit d'une valeur 2D ; la première indique le niveau du canal de gauche et la seconde de celui de droite. La valeur ne correspond pas à l'amplitude de la piste audio source, mais à la propriété Niveaux audio, sur laquelle les images clés peuvent avoir une incidence.

timeRemap Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en secondes de la propriété Remappage temporel (si elle est activée).

marker.key(index) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

Renvoie l'objet MarkerKey du repère temporel de calque avec l'index spécifié.

marker.key(name) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

Renvoie l'objet MarkerKey du repère temporel de calque avec le nom spécifié. *name* est le nom du repère, tel qu'il a été entré dans le champ Commentaires de la boîte de dialogue Repère, par exemple, `marker.key("ch1")`. Si plusieurs repères du calque portent le même nom, cette méthode renvoie le repère qui apparaît en premier dans le temps (du calque). La valeur d'une clé de repère est une chaîne de caractères (String), et non un nombre (Number).

Cette expression inscrite dans une propriété entraîne un dégradé de la valeur de la propriété de 0 à 100 entre deux repères identifiés par leurs noms :

```
m1 = marker.key("Start").time;
m2 = marker.key("End").time;
linear(time, m1, m2, 0, 100);
```

marker.nearestKey(t) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number).

Renvoie le repère temporel de calque le plus proche de *t* dans le temps. Par exemple, cette expression renvoie l'instant du repère du calque le plus proche de l'instant 1 seconde :

```
marker.nearestKey(1).time
```

Cette expression renvoie l'instant du repère du calque le plus proche de l'instant courant :

```
marker.nearestKey(time).time
```

marker.numKeys Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le nombre total de repères du calque.

name Type de valeur renvoyé : String.

Renvoie le nom du calque.

Méthodes et attributs 3D de calque

orientation Type de valeur renvoyé : Property [3].

Renvoie la valeur en degrés de l'orientation 3D d'un calque 3D.

rotationX Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur de rotation de l'axe x d'un calque 3D, en degrés.

rotationY Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur de rotation de l'axe y d'un calque 3D, en degrés.

rotationZ Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur de rotation de l'axe z d'un calque 3D, en degrés.

lightTransmission Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur de la propriété Transmission de la lumière d'un calque 3D.

castsShadows Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur 1,0 si le calque projette des ombres.

acceptsShadows Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur 1,0 si le calque accepte les ombres.

acceptsLights Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur 1,0 si le calque accepte les lumières.

ambient Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de la composante ambiante.

diffuse Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de la composante diffuse.

specular Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de la composante spéculaire.

shininess Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de la composante brillance.

metal Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de la composante métal.

Méthodes de conversion de l'espace calque

Les méthodes de conversion de l'espace calque permettent de convertir les valeurs d'un espace à un autre, par exemple de l'espace du calque à l'espace univers. Les méthodes « from » convertissent les valeurs de l'espace calque dans l'espace nommé (composition ou univers). Les méthodes « to » convertissent les valeurs de l'espace nommé (composition ou univers) dans l'espace calque. Chacune de ces méthodes utilise un argument optionnel pour déterminer l'instant auquel la conversion du calque est calculée. Cependant, il est pratiquement toujours possible d'utiliser l'instant courant (par défaut).

Utilisez les méthodes de conversion vectorielles (« vec ») pour convertir un vecteur directionnel (différence entre deux valeurs de position, par exemple). Utilisez les méthodes non vectorielles pour convertir un point (une position, par exemple). Les espaces composition et univers sont identiques pour les calques 2D. Pour les calques 3D, l'espace composition est relatif à la caméra active, alors que l'espace univers en est indépendant.

toComp(point, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *point* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un point de l'espace calque dans l'espace composition.

fromComp(point, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *point* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un point de l'espace composition dans l'espace calque. Le point résultant dans un calque 3D peut avoir une valeur différente de zéro, même s'il se situe dans l'espace calque. Exemple : `fromComp(thisComp.layer(2).position)`

toWorld(point, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *point* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un point de l'espace calque dans l'espace univers (indépendant de la vue). Exemple :

```
toWorld.effect("Bulge")("Bulge Center")
```

fromWorld(point, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *point* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un point de l'espace univers dans l'espace calque. Par exemple : `fromWorld(thisComp.layer(2).position).`

toCompVec(vec, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un vecteur de l'espace calque dans l'espace composition. Par exemple : `toCompVec([1, 0]).`

fromCompVec(vec, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un vecteur de l'espace composition dans l'espace calque. Par exemple (calque 2D) :

```
dir=sub(position, thisComp.layer(2).position);
fromCompVec(dir)
```

toWorldVec(vec, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un vecteur de l'espace calque dans l'espace univers. Exemple :

```
p1 = effect("Eye Bulge 1")("Bulge Center");
p2 = effect("Eye Bulge 2")("Bulge Center");
toWorld(sub(p1, p2))
```

fromWorldVec(vec, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2 ou 3].

Type d'argument : *vec* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Convertit un vecteur de l'espace univers dans l'espace calque. Par exemple : `fromWorld(thisComp.layer(2).position).`

fromCompToSurface(point, t=time) Type de valeur renvoyé : Array [2].

Type d'argument : *point* est un ensemble (Array) [2 ou 3] et *t* est un nombre (Number).

Projette un point de l'espace composition à la surface du calque (valeur z à zéro) à l'endroit où il apparaît vu par la caméra active. Ce système est utile pour positionner des points de contrôle des effets. A n'utiliser qu'avec des calques 3D.

Méthodes et attributs Camera

Les objets Camera ont les mêmes attributs et suivent les mêmes méthodes que les objets Layer à l'exception de `source`, `effect`, `mask`, `width`, `height`, `anchorPoint`, `scale`, `opacity`, `audioLevels`, `timeRemap` et de toutes les propriétés de surface.

pointOfInterest Type de valeur renvoyé : Property [3].

Renvoie les valeurs du point ciblé de la caméra dans l'espace univers.

zoom Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie les valeurs en pixels du zoom de la caméra.

depthOfField Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie 1 si la propriété Profondeur de champ de la caméra est activée et 0 dans le cas contraire.

focusDistance Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie les valeurs en pixels de distance de mise au point de la caméra.

aperture Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie les valeurs en pixels d'ouverture de la caméra.

blurLevel Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage du niveau de flou de la caméra.

active Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » s'il s'agit de la caméra active de la composition à l'instant courant : le bouton Vidéo de la caméra est activé, l'instant courant se situe entre les points d'entrée et de sortie de la caméra et il s'agit de la première caméra figurant dans le panneau Montage. Renvoie la valeur « false » dans tous les autres cas.

Voir aussi

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

Méthodes et attributs Light

Les objets Light ont les mêmes attributs et suivent les mêmes méthodes que les objets Layer à l'exception de `source`, `effect`, `mask`, `width`, `height`, `anchorPoint`, `scale`, `opacity`, `audioLevels`, `timeRemap` et de toutes les propriétés de surface.

pointOfInterest Type de valeur renvoyé : Property [3].

Renvoie les valeurs du point ciblé de la lumière dans l'espace univers.

intensity Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de l'intensité lumineuse.

color Type de valeur renvoyé : Property [4].

Renvoie la valeur chromatique de la lumière.

coneAngle Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en degrés de l'angle du cône de lumière.

coneFeather Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage du contour du cône de lumière.

shadowDarkness Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage de l'intensité de l'ombre.

shadowDiffusion Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pixels de la diffusion de l'ombre.

Voir aussi

« Caméras, lumières et points ciblés » à la page 177

Méthodes et attributs Effect

active Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si l'effet est activé (l'option Effet est sélectionnée).

param(name) Type de valeur renvoyé : Property.

Type d'argument : *name* est une chaîne de caractères (String).

Renvoie une propriété d'un effet. Les points de contrôle des effets se situent toujours dans l'espace calque. Exemple :

```
effect("Bulge").param("Bulge Height")
```

param(index) Type de valeur renvoyé : Property.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

Renvoie une propriété d'un effet. Les points de contrôle des effets se situent toujours dans l'espace calque. Par exemple, `effect("Bulge").param(4)` renvoie la propriété de hauteur du renflement.

Méthodes et attributs Mask

Remarque : *vous pouvez relier les propriétés de chemin de masques à d'autres propriétés de chemin (chemins de calque de forme, de tracés), mais les propriétés ne peuvent être soumises à une manipulation numérique directe via les expressions.*

MaskOpacity Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pourcentage d'opacité du masque.

MaskFeather Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pixels du contour progressif du masque.

MaskExpansion Type de valeur renvoyé : Property.

Renvoie la valeur en pixels d'expansion du masque.

invert Type de valeur renvoyé : Boolean.

Renvoie la valeur « true » si le masque est inversé et la valeur « false » dans le cas contraire.

Méthodes et attributs Property

value Type de valeur renvoyé : Number, Array ou String.

Renvoie la valeur de la propriété à l'instant courant.

valueAtTime(t) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number).

Renvoie la valeur en secondes de la propriété à l'instant indiqué.

velocity Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Renvoie la valeur de la vitesse temporelle à l'instant courant. Pour les propriétés spatiales, comme Position, il renvoie la valeur du vecteur tangent. Le résultat est de même dimension que la propriété.

velocityAtTime(t) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number).

Renvoie la valeur de la vitesse temporelle à l'instant indiqué.

speed Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie une valeur de vitesse (1D et positive) égale à la vitesse à laquelle la propriété change à l'instant par défaut. Cet élément ne peut être utilisé que pour les propriétés spatiales.

speedAtTime(t) Type de valeur renvoyé : Number.

Type d'argument : *t* est un nombre (Number).

Renvoie la valeur de la vitesse spatiale à l'instant indiqué.

wiggle(freq, amp, octaves=1, amp_mult=.5, t=time) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *freq*, *amp*, *octaves*, *amp_mult* et *t* sont des nombres (Number).

Applique un tremblement aléatoire (secousses) à la valeur de la propriété. La valeur *freq* mesure la fréquence en tremblements par seconde ; *amp* mesure l'amplitude en unités de la propriété à laquelle il s'applique ; *octaves* est le nombre d'octaves à cumuler ; *amp_mult* est le multiplicateur de *amp* pour chaque octave et *t* est l'instant de départ de base. Par exemple : `position.wiggle(7, 30, 3).`

Dans cet exemple, qui porte sur une propriété à deux dimensions telle que Echelle, les deux dimensions tremblent avec la même intensité :

```
v = wiggle(5, 10);
[v[0], v[0]]
```

Cet exemple, sur une propriété à deux dimensions, tremble uniquement le long de l'axe y :

```
freq = 3;
amp = 50;
w = wiggle(freq,amp);
[value[0],w[1]];
```

temporalWiggle(freq, amp, octaves=1, amp_mult=.5, t=time) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *freq*, *amp*, *octaves*, *amp_mult* et *t* sont des nombres (Number).

Echantillonne la propriété à l'instant de tremblement. La valeur *freq* mesure la fréquence en tremblements par seconde ; *amp* mesure l'amplitude en unités de la propriété à laquelle il s'applique ; *octaves* est le nombre d'octaves à cumuler ; *amp_mult* est le multiplicateur de *amp* pour chaque octave et *t* est l'instant de départ de base. Pour que cette fonction soit significative, la propriété qu'elle échantillonne doit être animée puisqu'elle n'altère que le moment de l'échantillonnage et non sa valeur. Par exemple : `scale.temporalWiggle(5, .2)`.

smooth(width=.2, samples=5, t=time) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Type d'argument : *width*, *samples* et *t* sont des nombres (Number).

Lisse la valeur de la propriété dans le temps, en convertissant les variations importantes et brèves de la valeur en variations plus petites et réparties de manière uniforme. Cette opération s'effectue en appliquant à la valeur de la propriété un filtre « Box » à l'instant indiqué. *width* est la plage de temps (en secondes) sur laquelle la moyenne du filtre est évaluée. La valeur *samples* est égale au nombre d'échantillons discrets, répartis uniformément dans le temps. Une valeur plus élevée permet d'obtenir un meilleur lissage (mais une performance moindre). Il est préférable que *samples* soit impair afin que la valeur à l'instant courant soit incluse dans la moyenne. Par exemple : `position.smooth(.1, 5)`.

loopIn(type="cycle", numKeyframes=0) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Lit en boucle, vers l'avant, un segment de durée mesuré à partir de la première image clé du calque jusqu'au point de sortie du calque. La lecture en boucle se produit depuis le point d'entrée du calque. La valeur *numKeyframes* définit le segment qui est lu en boucle : ce segment correspond à la partie du calque qui va de la première image clé à l'image clé *numKeyframes*+1. Par exemple, `loopIn("cycle", 3)` lit en boucle le segment délimité par la première et la quatrième image clé. La valeur par défaut, 0, indique que toutes les images clés seront lues en boucle.

Les méthodes de lecture en boucle des images clés permettent de répéter une série d'images clés. Elles peuvent s'appliquer à toutes les propriétés, à l'exception du repère et de la propriété Texte source. Si elles sont trop grandes, les valeurs d'images clés ou de durées indiquées sont ramenées à la valeur maximale autorisée. De trop petites valeurs produisent une boucle constante.

Type de boucle	Résultat
`cycle`	(par défaut) Répète le segment spécifié.
`pingpong`	Répète le segment spécifié en alternant les répétitions vers l'avant et vers l'arrière.
`décalage`	Répète le segment spécifié tout en décalant chaque cycle selon la différence de la valeur de la propriété au début et à la fin du segment, multipliée par le nombre de lectures en boucle du segment.
`continue`	Ne répète pas le segment spécifié, mais continue à animer une propriété en fonction de la rapidité de la première ou de la dernière image clé. Par exemple, si la dernière image clé de la propriété Echelle d'un calque indique 100 %, le calque continue sa mise à l'échelle, à partir de la valeur 100 % jusqu'au point de sortie au lieu de retourner directement au point de sortie. Ce type n'accepte pas les arguments *images clés* ou de *durée*.

loopOut(type="cycle", numKeyframes=0) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Lit en boucle, vers l'arrière, un segment de durée mesuré à partir de la dernière image clé du calque jusqu'au point d'entrée du calque. La lecture en boucle se déroule jusqu'au point de sortie du calque. Le segment à lire en boucle est déterminé par

le nombre d'images clés spécifié. La valeur *numKeyframes* indique le nombre de segments d'images clés à lire en boucle ; la plage spécifiée est mesurée à partir de la dernière image clé. Par exemple, `loopOut("cycle", 1)` lit en boucle le segment délimité par la dernière image clé et l'avant-dernière image clé. La valeur par défaut, 0, indique que toutes les images clés seront lues en boucle. Consultez l'entrée `loopIn` pour plus de détails.

loopInDuration(type="cycle", duration=0) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Lit en boucle, vers l'avant, un segment de durée mesuré à partir de la première image clé du calque jusqu'au point de sortie du calque. La lecture en boucle se produit depuis le point d'entrée du calque. Le segment à lire en boucle est déterminé par la durée spécifiée. La valeur *Duration* indique le nombre de secondes de la composition à lire en boucle dans le segment ; la plage spécifiée est mesurée à partir de la première image clé. Par exemple, `loopInDuration("cycle", 1)` lit en boucle la première seconde de la totalité de l'animation. La valeur par défaut, 0, indique que le segment à lire en boucle doit commencer au point de sortie du calque. Consultez l'entrée `loopIn` pour plus de détails.

loopOutDuration(type="cycle", duration=0) Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Lit en boucle, vers l'arrière, un segment de durée mesuré à partir de la dernière image clé du calque jusqu'au point d'entrée du calque. La lecture en boucle se déroule jusqu'au point de sortie du calque. Le segment à lire en boucle est déterminé par la durée spécifiée. La valeur *Duration* indique le nombre de secondes de la composition à lire en boucle dans le segment ; la plage spécifiée est mesurée à partir de la dernière image clé. Par exemple, `loopOutDuration("cycle", 1)` lit en boucle la dernière seconde de la totalité de l'animation. La valeur par défaut, 0, indique que le segment à lire en boucle doit commencer au point d'entrée du calque. Consultez l'entrée `loopIn` pour plus de détails.

key(index) Type de valeur renvoyé : Key ou MarkerKey.

Type d'argument : *index* est un nombre (Number).

Renvoie l'objet Key ou MarkerKey en fonction de son numéro. Par exemple, `key(1)` renvoie la première image clé.

key(markerName) Type de valeur renvoyé : MarkerKey.

Type d'argument : *markerName* est une chaîne de caractères (String).

Renvoie l'objet MarkerKey portant ce nom. A n'utiliser qu'avec les propriétés de repère.

nearestKey(t) Type de valeur renvoyé : Key ou MarkerKey.

Renvoie l'objet Key ou MarkerKey le plus proche de l'instant spécifié.

numKeys Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie le nombre d'images clés d'une propriété. Renvoie le nombre de repères d'une propriété de repère.

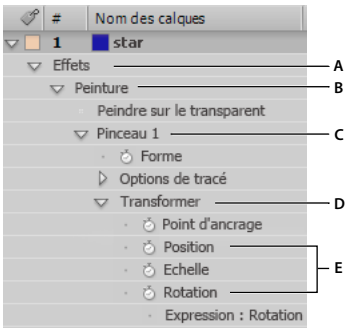
propertyGroup(countUp = 1) Type de valeur renvoyé : Group.

Renvoie un groupe de propriétés lié à la propriété sur laquelle l'expression est écrite. Si, par exemple, vous ajoutez l'expression `propertyGroup(1)` à la propriété Rotation d'un tracé, l'expression prend comme cible le groupe de propriétés Transformer qui contient la propriété Rotation. Si, en revanche, vous ajoutez `propertyGroup(2)`, l'expression prend comme cible le groupe de propriétés Pinceau. Cela vous permet d'établir des relations entre des propriétés, indépendamment de leur nom. Cela s'avère particulièrement utile lors de la duplication de propriétés contenant des expressions.

propertyIndex Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'index d'une propriété par rapport à d'autres propriétés de son groupe de propriétés, y compris les groupes de propriétés contenus dans les masques, effets, animations de texte, sélecteurs, formes, suivis et points de suivi.

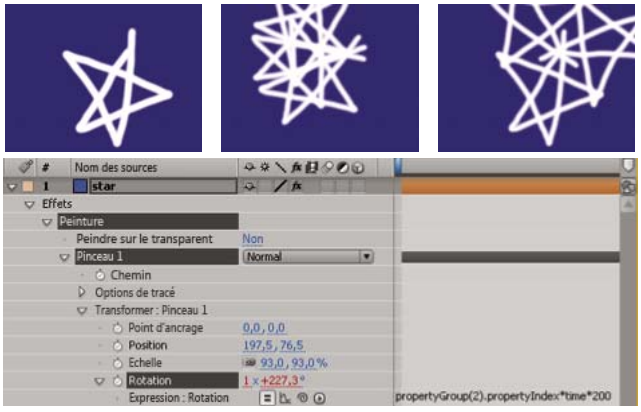
Exemple : réalisation d'une animation à l'aide de la méthode propertyGroup et de l'attribut propertyIndex



Valeurs propertyGroup relatives à la propriété Position du tracé
***A.** propertyGroup(4) **B.** propertyGroup(3) **C.** propertyGroup(2) **D.** propertyGroup(1) **E.** La valeur propertyIndex de la propriété Position est 2 ; la valeur propertyIndex de la propriété Rotation est 4.*

Dans cet exemple, la méthode `propertyGroup` de chaque tracé prend comme cible le groupe de propriétés Pinceau car ce groupe se trouve deux groupes de propriétés plus haut que la propriété Rotation. L'attribut `propertyIndex` de chaque tracé renvoie alors une valeur unique pour chaque tracé. La valeur obtenue est alors multipliée par l'instant et par 200 ; elle est ensuite appliquée à chacune des valeurs de rotation, ce qui fait pivoter chaque tracé selon un angle unique et crée des tracés de peinture tourbillonnants :

```
propertyGroup(2).propertyIndex * time * 200
```



Animation d'un tracé à l'aide d'une expression

Méthodes et attributs Key

Lorsque vous accédez à un objet Key, vous pouvez obtenir les propriétés `time`, `index` et `value`. L'expression suivante, par exemple, vous indique la valeur de la troisième image clé Position : `position.key(3).value`.

L'expression suivante, lorsqu'elle est écrite sur une propriété Opacité avec des images clés, ignore les valeurs des images clés et utilise uniquement leur position dans le temps pour déterminer le déclenchement d'un flash :

```
d = Math.abs(time - nearestKey(time).time);
easeOut(d, 0, .1, 100, 0)
```

value Type de valeur renvoyé : Number ou Array.

Renvoie la valeur de l'image clé.

time Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'instant de l'image clé.

index Type de valeur renvoyé : Number.

Renvoie l'index de l'image clé.

Attributs MarkerKey

Vous pouvez utiliser les mêmes méthodes pour accéder aux valeurs des repères temporels de composition et de calque. Utilisez l'objet `thisLayer.marker` pour accéder aux repères temporels de calque et l'objet `thisComp.marker` pour accéder aux repères temporels de composition.

Dans le cas d'expressions, les repères consistent en un type spécial d'objet Key. Vous pouvez donc accéder aux repères à l'aide de méthodes de type `nearestKey(time)`. Les repères ont également des attributs `time` et `index`. L'attribut `index` n'est pas le numéro (nom) du repère, mais le numéro d'index de l'image clé. Il représente la place du repère sur l'échelle de temps.

Les expressions ont accès à toutes les valeurs de repère définies dans la boîte de dialogue Repère de composition ou Repère de calque. Cette expression inscrite dans la propriété Texte source d'un calque de texte affiche différentes données (instant, index, commentaire (nom), chapitre, URL, image cible et nom du signal de départ du repère de calque le plus proche de l'instant courant) et indique si le repère est destiné à un signal de départ d'événement :

```
m = thisLayer.marker.nearestKey(time);
s = "time:" + timeToCurrentFormat(m.time) + "\r" +
    "key index: " + m.index + "\r" +
    "comment:" + m.comment + "\r" +
    "chapter:" + m.chapter + "\r" +
    "URL:" + m.url + "\r" +
    "frame target: " + m.frameTarget + "\r" +
    "cue point name: " + m.cuePointName + "\r" +
    "Event cue point? " + m.eventCuePoint + "\r";
for (param in m.parameters){
     s += "parameter: " + param + " value: " + m.parameters[param] + "\r";
} s
```

comment Type de valeur renvoyé : String.

Contenu du champ Commentaires de la boîte de dialogue Repère.

chapter Type de valeur renvoyé : String.

Contenu du champ Chapitre de la boîte de dialogue Repère.

url Type de valeur renvoyé : String.

Contenu du champ URL de la boîte de dialogue Repère.

frameTarget Type de valeur renvoyé : String.

Contenu du champ Image cible de la boîte de dialogue Repère.

eventCuePoint Type de valeur renvoyé : Boolean.

Type de signal de départ paramétré dans la boîte de dialogue Repère. « True » pour Evénement ; « false » pour Navigation.

cuePointName Type de valeur renvoyé : String.

Contenu du champ Nom du signal de départ de la boîte de dialogue Repère.

paramètres Type de valeur renvoyé : ensemble associatif (Array) de valeurs de chaîne (String).

Contenu des champs Nom du paramètre et Valeur du paramètre de la boîte de dialogue Repère.

Par exemple, s'il existe un paramètre appelé « background color » (couleur d'arrière-plan), vous pouvez utiliser l'expression suivante pour accéder à sa valeur au repère le plus proche :

```
thisComp.marker.nearestKey(time).parameters["background color"]
```

Exemples d'expressions

Exemple : déplacement d'un calque selon un cercle

Vous pouvez également créer des expressions ne faisant pas appel aux propriétés d'autres calques. Par exemple, vous pouvez déplacer un calque selon un cercle parfait.

1 Sélectionnez un calque, appuyez sur la touche P pour faire apparaître sa propriété Position dans le panneau Montage et cliquez sur le chronomètre à gauche du nom de la propriété tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

2 Entrez ce qui suit dans le champ d'expression :

```
[(thisComp.width/2), (thisComp.height/2)] + [Math.sin(time)*50, -Math.cos(time)*50]
```

Exemple : rotation des aiguilles d'une horloge

Vous pouvez utiliser l'icône de sélection pour lier les valeurs de rotation entre plusieurs calques et animer les aiguilles de l'horloge (lorsque l'aiguille des heures parcourt une heure, l'aiguille des minutes fait un tour complet du cadran). Ce genre d'animation serait très long à mettre en place si vous deviez positionner les images clés des deux calques d'aiguille. Grâce à l'icône de sélection, quelques minutes suffisent.

1 Importez ou créez deux calques longs et étroits pour l'aiguille des heures et l'aiguille des minutes (voir la section « Création ou modification d'un calque de couleur unie » à la page 140).

2 Définissez les points d'ancrage aux extrémités des calques (voir la section « Utilisation des points d'ancrage de calque » à la page 157).

3 Déplacez les calques de façon à placer les points d'ancrage au centre de la composition. (voir la section « Déplacement de calques dans l'espace » à la page 143).

4 Positionnez les images clés de rotation de l'aiguille des heures (voir la section « Configuration des images clés » à la page 187).

5 Sélectionnez la propriété Rotation du calque de l'aiguille des minutes et choisissez Animation > Ajouter l'expression.

6 Faites glisser l'icône de sélection vers la propriété Rotation de l'aiguille des heures. L'expression suivante est alors proposée :

```
thisComp.layer("hour hand").rotation
```

7 Pour faire en sorte que l'aiguille des minutes tourne douze fois plus vite que celle des heures, ajoutez `*12` à la fin de l'expression, comme indiqué ci-après :

```
thisComp.layer("hour hand").rotation*12
```

Exemple : placement d'un calque entre deux autres

Cet exemple d'expression positionne et maintient un calque à une distance équivalente de deux autres calques.

1 Débutez avec trois calques (voir la section « Création de calques » à la page 137).

2 Animez la position des deux premiers calques dans le panneau Montage (voir la section « Création et modification de trajectoires » à la page 196).

3 Sélectionnez le troisième calque, appuyez sur la touche P pour faire apparaître la propriété Position et appuyez sur le bouton du chronomètre à gauche du nom de la propriété tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

4 Entrez ce qui suit dans le champ d'expression :

```
(thisComp.layer(1).position + thisComp.layer(2).position)/2
```

Exemple : création d'une traînée d'images

Cet exemple d'expression indique qu'un calque doit rejoindre la position du calque de niveau supérieur dans le panneau Montage après un certain délai (dans ce cas, 0,5 seconde). Des expressions similaires peuvent être conçues pour d'autres propriétés géométriques.

1 Commencez avec deux calques de couleur unie à une échelle de 30 % environ de la taille de la composition (voir la section « Création ou modification d'un calque de couleur unie » à la page 140).

2 Animez la position du premier calque (voir la section « Création et modification de trajectoires » à la page 196).

3 Sélectionnez le deuxième calque, appuyez sur la touche P pour faire apparaître la propriété Position et appuyez sur le bouton du chronomètre à gauche du nom de la propriété tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

4 Entrez ce qui suit dans le champ d'expression :

```
thisComp.layer(thisLayer, -1).position.valueAtTime(time - .5)
```

5 Dupliquez le dernier calque cinq fois en le sélectionnant et en appuyant cinq fois sur Ctrl + D (Windows) ou Commande + D (Mac OS).

Tous les calques suivent la même trajectoire avec un décalage de 0,5 seconde par rapport au précédent

Exemple : création d'un renflement entre deux calques

Cet exemple d'expression synchronise le centre de l'effet de renflement d'un calque avec la position d'un autre calque. Vous pouvez par exemple créer l'effet d'une loupe qui se déplace sur un calque, la portion de l'image située en dessous grossissant, par effet de renflement, au fur et à mesure que la loupe (c'est-à-dire le calque situé au-dessus) se déplace. Cette expression utilise la méthode `fromWorld` qui garantit un bon fonctionnement de l'expression, quels que soient les déplacements du calque loupe (ou du calque situé en dessous). L'expression restera intacte, même si vous effectuez une rotation ou un changement d'échelle sur le calque sous-jacent.

Vous pouvez utiliser d'autres effets avec cette expression (comme l'ondulation).

1 Débutez avec deux calques, dont l'un pour la loupe (ou objet similaire comportant un trou central) nommé Loupe (voir la section « Création de calques » à la page 137).

2 Animez la position du calque Loupe (voir la section « Création et modification de trajectoires » à la page 196).

3 Appliquez l'effet de renflement à l'autre calque (voir la section « Application d'un effet ou d'une animation prédéfinie » à la page 340).

4 Sélectionnez la propriété Centre de l'effet Renflement dans le panneau Montage et choisissez Animation > Ajouter l'expression ou maintenez la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée en cliquant sur le bouton du chronomètre de la propriété.

5 Sélectionnez le texte de l'expression proposée par défaut et entrez :

```
fromWorld(thisComp.layer("Magnifier").position)
```

Exemple : fondu de l'opacité d'un calque 3D en fonction de sa distance par rapport à la caméra

❖ Appliquez l'expression suivante à la propriété Opacité d'un calque 3D :

```
startFade = 500; // Start fade 500 pixels from camera.
endFade = 1500;  // End fade 1500 pixels from camera.
try{ // Check whether there's a camera.
    C = thisComp.activeCamera.toWorld([0,0,0]);
}catch(err){ // No camera, so assume 50mm.
    w = thisComp.width * thisComp.pixelAspect;
    z = (w/2)/Math.tan(degreesToRadians(19.799));
    C = [0,0,-z];
}
P = toWorld(anchorPoint);
d = length(C,P);
linear(d,startFade,endFade,100,0)
```

Le fondu commence à une distance de 500 pixels de la caméra et se termine à 1 500 pixels de la caméra. La méthode d'interpolation `linéaire` sert à faire correspondre les valeurs de distance avec des valeurs d'opacité.

Voir aussi

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

« Création d'un calque de caméra et modification des paramètres de caméra » à la page 177

Exemple : obtention d'un calque 3D invisible si dos à la caméra

❖ Appliquez l'expression suivante à la propriété Opacité d'un calque 3D :

```
if (toCompVec([0, 0, 1])[2] > 0 ) value else 0
```

Voir aussi

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

« Création d'un calque de caméra et modification des paramètres de caméra » à la page 177

Exemple : basculement calque à l'horizontale si dos à la caméra

❖ Appliquez l'expression suivante à la propriété Echelle d'un calque 3D :

```
if (toCompVec([0, 0, 1])[2] > 0 ) value else [-value[0], value[1], value[2]]
```

Voir aussi

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

« Création d'un calque de caméra et modification des paramètres de caméra » à la page 177

Exemple : animation de l'échelle à chaque repère temporel

❖ Appliquez l'expression suivante à la propriété Echelle pour faire osciller un calque à chaque repère :

```
n = 0;
t = 0;
if (marker.numKeys > 0){
    n = marker.nearestKey(time).index;
    if (marker.key(n).time > time) n--;
}
if (n > 0) t = time - marker.key(n).time;

amp = 15;
freq = 5;
decay = 3.0;

angle = freq * 2 * Math.PI * t;
scaleFact = (100 + amp * Math.sin(angle) / Math.exp(decay * t)) / 100;
[value[0] * scaleFact, value[1] / scaleFact];
```

Voir aussi

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

Exemple : lancement ou arrêt du tremblement à un moment déterminé

Vous pouvez utiliser n'importe quelle expression à la place de l'expression de `tremblement` utilisée ici pour lancer et arrêter l'influence d'une expression à un moment déterminé.

- Appliquez l'expression suivante à une propriété pour commencer à la faire osciller au bout de 2 secondes :

```
timeToStart = 2;
if (time > timeToStart){
    wiggle(3,25);
}else{
    value;
}
```

- Appliquez l'expression suivante à une propriété pour arrêter de la faire osciller au bout de 4 secondes :

```
timeToStop = 4;
if (time > timeToStop){
    value;
}else{
    wiggle(3,25);
}
```

- Appliquez l'expression suivante à une propriété pour commencer à la faire osciller au bout de 2 secondes et arrêter de la faire osciller au bout de 4 secondes :

```
timeToStart = 2;
timeToStop = 4;

if ((time > timeToStart) && (time < timeToStop)){
    wiggle(3,25);
}else{
    value;
}
```

Voir aussi

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

Exemple : mise en correspondance du plan focal de la caméra avec un autre calque

❖ Appliquez l'expression suivante à la propriété Distance de mise au point d'un calque de caméra pour que sa distance de mise au point corresponde au point d'ancrage d'un calque appelé « cible » :

```
target = thisComp.layer("target");
V1 = target.toWorld(target.anchorPoint) - toWorld([0,0,0]);
V2 = toWorldVec([0,0,1]);
dot(V1,V2);
```

Voir aussi

« Ajout, modification et suppression d'expressions » à la page 524

« Création d'un calque de caméra et modification des paramètres de caméra » à la page 177

Chapitre 18 : Rendu et exportation

Une fois votre film créé dans After Effects, vous devez le sortir sous la forme d'un fichier pouvant être lu ou utilisé par des logiciels, tels que Adobe Premiere Pro en vue de la création d'un film plus important ou d'un transfert sur un autre support. After Effects permet de créer des fichiers transférables sur pellicule ou pouvant être lus par des périphériques mobiles ou destinés à la télévision et à bien d'autres supports.

Notions de base relatives au rendu et à l'exportation

A propos du rendu et de l'exportation

Le *rendu* correspond à la création d'images de film finalisées à partir d'une composition. Le rendu d'une image correspond à la création d'une image bidimensionnelle composite réalisée à partir de l'ensemble des calques, paramètres et autres informations d'une composition qui sert de modèle à cette image. Le rendu d'un film correspond au rendu image par image de chacune des images qui composent le film. Pour plus de détails sur la création du rendu de chaque image, reportez-vous à « Ordre de rendu et condensation des transformations » à la page 119.

Une fois qu'une composition est rendue, elle est traitée par un ou plusieurs modules de sortie qui codent les images rendues en un ou plusieurs fichiers de sortie.

Un film peut se présenter sous la forme d'un seul fichier de sortie (par exemple, un film Flash Video) contenant toutes les images rendues ou d'une séquence d'images fixes (comme pour la création d'une sortie pour un système d'enregistrement).

Bien qu'il soit d'usage de parler de *rendu* comme si ce terme s'appliquait uniquement à une sortie finale, les procédés de création de prévisualisations réalisées à partir des panneaux Métrage, Calque et Composition sont également des types de rendu. En fait, il est possible d'enregistrer une prévisualisation RAM sous la forme d'un film et de l'utiliser comme sortie finale (voir la section « Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124).

Remarque : *certains types d'exportation n'incluent pas de rendu et sont destinés aux stades intermédiaires du flux de production et non pas à la sortie finale. Vous pouvez par exemple exporter un projet sous la forme d'un projet Adobe Premiere Pro en choisissant le menu Fichier > Exporter > Projet Adobe Premiere Pro. Les informations relatives au projet sont enregistrées sans rendu.*

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif au rendu et à l'exportation, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0262_fr.

After Effects propose divers formats et options de compression pour la sortie. Le format et les options de compression choisis dépendent de l'utilisation prévue pour la sortie. Par exemple, si le film dont vous effectuez le rendu avec After Effects est le produit final qui sera lu directement à un public, vous devez tenir compte du support de lecture utilisé et des limitations en termes de taille de fichier et de débit de données. A l'inverse, si le film créé à l'aide d'After Effects est un produit intermédiaire qui sera utilisé comme entrée dans un système de montage vidéo, vous devrez réaliser un rendu sans compression pour obtenir un format compatible avec le système de montage vidéo.

Dans le panneau File d'attente de rendu, vous pouvez gérer plusieurs éléments de rendu à la fois, chaque élément ayant ses propres paramètres de rendu et de module de sortie. Les paramètres de rendu déterminent des caractéristiques telles que la cadence à la sortie finale, la durée, la résolution et la qualité du calque. Les paramètres du module de sortie sont appliqués après les paramètres de rendu. Ils déterminent les caractéristiques de postrendu telles que le format de sortie, les options de compression, le recadrage et l'incorporation d'un lien au projet dans le fichier de sortie. Il est possible de créer des modèles contenant les paramètres de rendu et de module de sortie les plus utilisés. Dans le panneau File d'attente de rendu, il vous suffit de cliquer sur le bouton Rendu pour effectuer le rendu d'une même composition dans plusieurs formats ou avec des paramètres différents :

- Vous pouvez générer un fichier de sortie sous la forme d'une séquence d'images fixes (une séquence Cineon par exemple) pour qu'il soit transféré sur pellicule en vue d'une projection cinéma.

- Vous pouvez générer un fichier de sortie à l'aide d'une compression non destructive (ou sans compression) vers un conteneur QuickTime pour qu'il soit transféré vers un système de montage non linéaire (NLE) en vue d'un montage vidéo.
- Vous pouvez générer un fichier de sortie au format H.264 ou sous un autre format fortement compressé pour qu'il soit lu par des périphériques mobiles comme les téléphones portables ou l'iPod d'Apple.
- Vous pouvez générer un fichier de sortie sous un format MPEG-2 pour qu'il soit lu sur un DVD.

Remarque : *pour transférer la sortie finale d'After Effects sur pellicule ou bande vidéo, vous devez disposer du matériel de transfert de film ou de vidéo approprié ou avoir accès à ces prestations de services.*

Si vous effectuez le rendu de votre film au format H.264 destiné aux périphériques mobiles, vous pouvez utiliser Adobe Device Central pour visualiser votre film tel qu'il apparaîtra sur la plupart des périphériques mobiles. Adobe Device Central réalise une simulation sur les téléphones portables, les lecteurs média portables (l'iPod d'Apple, par exemple) et un grand nombre de périphériques de visualisation (voir la section « Prévisualisation d'une séquence sur un périphérique mobile virtuel à l'aide d'After Effects » à la page 587).

Le rendu d'une composition en un film peut prendre quelques secondes ou plusieurs heures, en fonction de la taille des images de la composition, de leur qualité, de leur complexité et de la méthode de compression choisie. Pendant toute la durée du rendu, il n'est pas possible d'utiliser After Effects à d'autres tâches. Un signal sonore indique la fin du processus de rendu.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

Formats de sortie pris en charge

Sauf indication contraire, tous les formats de fichiers image sont exportés avec 8 bits par couche (bpc).

D'autres formats de sortie sont disponibles dans le menu Fichier > Exporter, en fonction des composants et des modules de compression QuickTime que vous avez installés. Pour exporter dans des formats de séquence d'images, sélectionnez Fichier > Exporter > Suite d'images.

Formats de fichier vidéo et d'animation

- 3GPP (3GP, 3G2, AMC ; nécessite QuickTime version 6.5 ou ultérieure)
- Adobe Clip Notes (PDF contenant le film rendu)
- GIF animé (GIF)
- Cineon (CIN, DPX ; 16 et 32 bpc convertis à 10 bpc)
- ElectricImage (IMG, EIZ)
- Filmstrip (FLM)
- Flash (SWF)
- Flash Video (FLV)
- H.264 et H.264 Blu-ray
- MPEG-2 (Windows et Mac OS sur Mac à processeur Intel uniquement)
- MPEG-2 DVD (Windows et Mac OS sur Mac à processeur Intel uniquement)
- MPEG-2 Blu-ray (Windows et Mac OS sur Mac à processeur Intel uniquement)
- MPEG-4
- OMF (support [d'origine] uniquement, Windows uniquement)
- QuickTime (MOV, DV ; nécessite QuickTime en 8 bits/couche et la prise en charge d'un module de compression en 16 bits/couche)

- RealMedia (RAM, RM ; Windows uniquement)
- Vidéo pour Windows (AVI)
- Windows Media (Windows uniquement)

After Effects effectue la lecture et le rendu des fichiers QuickTime utilisant le codage des couleurs 16 bits par couche. Lorsque vous sélectionnez un module de compression QuickTime qui gère le codage des couleurs 16 bpc dans la boîte de dialogue Module de sortie (None16, par exemple), l'option Trillions de couleurs est disponible Pour savoir si votre module de compression vidéo gère le codage des couleurs 16 bits par couche, contactez directement le fabricant.

Formats de projet vidéo

- Projet Adobe Premiere Pro (PRPROJ ; Windows et Mac OS sur Mac à processeur Intel uniquement)

Formats d'images fixes

- Adobe Photoshop (PSD ; 8, 16 et 32 bpc)
- Bitmap (BMP, RLE)
- CompuServe GIF (GIF)
- Maya IFF (IFF ; 16 bpc)
- JPEG (JPG, JPE)
- Open EXR (EXR)
- Pict (PCT, PIC)
- PNG (PNG ; 16 bpc)
- Radiance (HDR, RGBE, XYZE)
- RLE (RLE)
- SGI (SGI, BW, RGB, 16 bits/couche)
- Targa (TGA, VBA, ICB, VST)
- TIFF (TIF ; 8, 16 et 32 bpc)

Formats audio

- AU
- Audio Interchange File Format (AIFF)
- MP3
- WAV

Voir aussi

« Formats d'importation pris en charge » à la page 58

Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu

1 Dans le panneau Projet, sélectionnez la composition à partir de laquelle vous voulez réaliser un film, puis utilisez l'une des méthodes suivantes pour ajouter la composition à la file d'attente de rendu :

- Choisissez Composition > Compiler le film. Spécifiez un nom et un emplacement pour le fichier de sortie, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.
- Choisissez Composition > Ajouter à la file d'attente de rendu.
- Faites glisser la composition sur le panneau File d'attente de rendu.

2 Cliquez sur le triangle en regard de l'en-tête Destin. du panneau File d'attente de rendu pour sélectionner un nom basé sur une convention de noms pour le fichier de sortie, puis choisissez un emplacement ; vous pouvez également cliquer sur le texte en regard de l'en-tête Destin. pour saisir un nom. Si vous utilisez la commande Compiler le film pour ajouter la

composition à la file d'attente de rendu, vous pouvez ignorer cette étape (voir la section « Définition des noms et des emplacements des fichiers pour le rendu » à la page 565).

3 Cliquez sur le triangle situé à droite de l'en-tête Paramètres de rendu pour choisir un modèle de paramètres de rendu, ou sur le texte souligné à droite de cet en-tête pour personnaliser les paramètres (voir la section « Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567).

4 Choisissez un type de compte-rendu dans le menu de compte-rendu (CR).

5 Cliquez sur le triangle situé à droite de l'en-tête Module de sortie pour choisir un modèle de paramètres de module de sortie, ou sur le texte souligné à droite de cet en-tête pour personnaliser les paramètres. Vous pouvez utiliser des paramètres de module de sortie pour déterminer le format du film final. Dans certains cas, une boîte de dialogue spécifique au format choisi s'ouvre, vous permettant de définir des paramètres spécifiques à ce format (voir les sections « Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569 et « Options d'encodage et de compression pour les films » à la page 581).

Une fois le nom et l'emplacement du fichier de sortie définis et les paramètres de rendu et de module de sortie sélectionnés, l'entrée dans la colonne Rendu est automatiquement sélectionnée (cochée) et l'état devient En file d'attente. L'élément figure désormais dans la file d'attente de rendu.

Appuyez sur la touche Verr. Maj. avant de commencer le rendu pour empêcher l'affichage des images rendues dans le panneau Composition. Le traitement des éléments de rendu simples contenant beaucoup d'images s'en trouve ainsi accéléré.

6 Cliquez sur le bouton Rendu situé dans l'angle supérieur droit du panneau File d'attente de rendu.

Utilisation du panneau File d'attente de rendu

Le panneau File d'attente de rendu permet de lancer le rendu des compositions, d'appliquer des paramètres de rendu et de module de sortie et d'obtenir des informations sur le déroulement du rendu.

Lorsque vous placez une composition dans ce panneau, elle devient un *élément de rendu*. Vous pouvez ajouter de nombreux éléments de rendu à la file d'attente de rendu, After Effects pouvant effectuer le rendu de multiples éléments par lots sans votre intervention. Lorsque vous cliquez sur le bouton Rendu situé dans l'angle supérieur droit du panneau File d'attente de rendu, tous les éléments dont l'état est En file d'attente sont rendus et sortis selon leur ordre d'affichage dans le panneau File d'attente de rendu.

Une fois le rendu d'un élément terminé, il reste dans le panneau File d'attente de rendu (état Terminé) jusqu'à ce que vous l'en supprimiez. Vous ne pouvez pas traiter une seconde fois un élément terminé. En revanche, vous pouvez le dupliquer pour l'ajouter à la file d'attente et le traiter avec des paramètres identiques ou différents de la première fois.

Lors de l'utilisation de plusieurs éléments de rendu, il peut être utile d'ajouter des commentaires dans la colonne Commentaire du panneau File d'attente de rendu. Si la colonne Commentaire n'est pas visible, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur un en-tête de colonne et choisissez l'option Colonnes > Commentaires.

Voir aussi

« Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560

Etats des éléments de rendu

Chaque élément de rendu possède un état qui est indiqué dans la colonne Etat du panneau File d'attente de rendu :

Désactivé L'élément figure dans le panneau File d'attente de rendu, mais n'est pas prêt pour le rendu. Vous devez confirmer la sélection des paramètres de rendu et du module de sortie, puis sélectionner l'option Rendu pour intégrer l'élément à la file d'attente.

En file d'attente L'élément est prêt à être traité pour le rendu.

Incomplet Le nom du fichier de sortie n'a pas été spécifié. Choisissez une valeur dans le menu Destin. ou cliquez sur le texte souligné A définir en regard de l'en-tête Destin. pour défini un nom de fichier et un chemin d'accès.

Echec After Effects n'a pas pu produire l'élément de rendu. Utilisez un éditeur de texte pour afficher le fichier de compte-rendu indiquant la raison de l'échec.

Interrompu La procédure de rendu a été interrompue.

Terminé La procédure de rendu de l'élément est terminée.

Pour gérer les éléments de rendu et modifier les états de rendu

- Pour supprimer un élément dans la file d'attente de rendu (de l'état En file d'attente à Désactivé), désélectionnez son entrée dans la colonne Rendu. L'élément reste dans le panneau File d'attente de rendu.
- Pour faire passer un élément de rendu de l'état Désactivé à l'état En file d'attente, sélectionnez son entrée dans la colonne Rendu.
- Pour supprimer un élément du panneau File d'attente de rendu, sélectionnez-le, puis appuyez sur la touche Suppr. ou choisissez Edition > Effacer.
- Pour modifier l'agencement des éléments dans le panneau File d'attente de rendu, faites glisser un élément pour l'amener à la position souhaitée. Un épais trait noir apparaît entre les éléments de rendu pour indiquer le nouvel emplacement de l'élément.

Pour interrompre ou arrêter le rendu

- Pour interrompre le rendu, cliquez sur le bouton Pause. Pour reprendre le rendu, cliquez sur le bouton Continuer.

Tant que la procédure de rendu est interrompue, vous ne pouvez pas modifier les paramètres ou utiliser After Effects de quelque manière que ce soit.

- Si vous arrêtez la procédure de rendu avec l'intention de la relancer depuis le début, cliquez sur le bouton Arrêt tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Mac OS) enfoncée.

L'élément de rendu pour lequel la procédure a été interrompue adopte l'état Interrompu et un nouvel élément En file d'attente est ajouté au panneau File d'attente de rendu. Le nouvel élément porte le même nom de fichier de sortie et a la même durée que l'élément de rendu d'origine.

- Si vous arrêtez la procédure de rendu avec l'intention de la reprendre, cliquez sur le bouton Arrêt.

L'élément de rendu pour lequel la procédure a été interrompue adopte l'état Interrompu et un nouvel élément Désactivé est ajouté au panneau File d'attente de rendu. Le nouvel élément porte un nom de fichier de sortie incrémenté et la procédure de rendu reprend à l'image où elle s'était arrêtée.

Informations relatives aux opérations de rendu en cours

Des informations de base sur le lot de rendus en cours sont affichées en haut du panneau File d'attente de rendu :

Message Message d'état.

Mémoire vive Mémoire disponible pour le processus de rendu.

Début du rendu Heure à laquelle le lot de rendus en cours a été lancé.

Temps total écoulé Temps de rendu écoulé (sans compter les interruptions) depuis le lancement du lot de rendus en cours.

Compte-rendu (CR) Le nom et l'emplacement du fichier dans lequel les messages d'état relatifs au rendu sont enregistrés (non affichés si aucune information de compte-rendu n'a été enregistrée). Pour chaque élément de rendu, utilisez le menu Compte-rendu pour choisir les informations à enregistrer dans le compte-rendu.

Pour afficher des informations complémentaires sur la procédure de rendu en cours, cliquez sur le triangle situé à gauche de Détails du rendu en cours. Pour afficher des informations sur un rendu terminé, consultez son compte-rendu.

Pour réaliser un nouveau rendu sur un élément déjà traité

1. Sélectionnez l'élément de rendu.
2. Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour effectuer le rendu en utilisant le même nom de fichier, sélectionnez Edition > Dupliquer avec nom de fichier.
- Pour effectuer le rendu en utilisant un nouveau nom de fichier, choisissez Edition > Dupliquer, cliquez sur le nom de fichier souligné en regard de Destin. et saisissez un nouveau nom de fichier, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

3. Cliquez sur le bouton Rendu.

Rendu et exportation d'un film à l'aide des composants QuickTime

Si QuickTime est installé sur votre ordinateur, vous pouvez exporter un film à l'aide des composants fournis par QuickTime, sans utiliser le panneau File d'attente de rendu. Les compositions exportées avec des composants QuickTime sont rendues à l'aide des paramètres de qualité et de résolution du panneau Composition. Seule la zone de travail est rendue.

Remarque : *l'exportation des films vers QuickTime peut également être effectuée en utilisant le panneau File d'attente de rendu. Toutefois, certaines options QuickTime, telles que Démarrage rapide et Enchaînement à indications, sont uniquement disponibles à partir du menu Fichier > Exporter.*

Les formats spécifiques dans lesquels vous pouvez exporter les fichiers à l'aide de QuickTime dépendent de sa configuration. Lorsque vous installez de nouveaux modules d'exportation (proposés par Apple ou par des éditeurs tiers), ils apparaissent dans le menu Fichier > Exporter d'After Effects.

Pour plus de détails sur les effets QuickTime et les formats de fichier pris en charge par QuickTime, reportez-vous à l'aide de QuickTime.

Voir aussi

« Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560

« Configuration de la zone de travail » à la page 117

Rendu avec OpenGL

OpenGL est un ensemble de normes qui permet de créer des graphiques 2D et 3D de haute performance dans un large éventail d'applications. OpenGL fournit aux utilisateurs d'After Effects des prévisualisations et des sorties finales rapides et de grande qualité en déplaçant le rendu de l'unité centrale au matériel OpenGL (GPU).

Pour utiliser OpenGL avec After Effects, vous devez disposer d'une carte OpenGL prenant en charge OpenGL version 2.0 ou supérieure, ainsi que l'ombrage et les textures NPOT.

Remarque : *After Effects assure une prise en charge limitée pour OpenGL 1.5 sur les ordinateurs Macintosh équipés de processeurs PowerPC.*

Dans After Effects, la prise en charge des fonctions dépend du matériel OpenGL installé ; contactez le fabricant pour plus de détails. Au lancement d'After Effects, l'application tente de déterminer si la carte OpenGL est compatible avec la configuration requise, puis active ou désactive OpenGL selon le cas.

Pour plus d'informations sur le matériel OpenGL, reportez-vous à la section After Effects sur le site Web d'Adobe à l'adresse suivante :www.adobe.com/go/learn_ae_openglsupport_fr.

OpenGL dans After Effects prend en charge les fonctions suivantes :

- Ombres, à l'exception des ombres de lumière point (les ombres colorées apparaissent grises.)
- Lumières (huit maximum)
- Masques
- Couches alpha
- Caches par approche
- Calques d'intersection
- Transformations pour calques 2D et 3D
- Effets accélérés GPU, y compris Niveaux alpha, Biseau alpha, Flou de la bordure, Luminosité et Contraste, Flou par couches, Balance des couleurs, Balance des couleurs (TLS), Courbes, Flou directionnel, Ombre portée, Flou accéléré, Détection des contours, Flou gaussien, Teinte/Saturation, Inversion, Bruit, Flou radial, Dégradé, Plus net et Teinte
- Tous les modes de fusion à l'exception de Fondu et Fondu dansant
- Paramètres de la propriété Métal pour les calques 3D
- Paramètres Contour du cône pour les calques de lumière

- Flou directionnel 2D
- Calques d'effets
- Lissage

Important : *soyez vigilant lors de l'activation du module de rendu OpenGL dans un environnement de rendu en réseau. Des incohérences peuvent se produire si les définitions des fonctions prises en charge par les cartes OpenGL du réseau ne sont pas identiques.*

Si OpenGL ne prend pas en charge une fonction spécifique, il ignore cette dernière lors du rendu. Par exemple, si les calques contiennent des ombres qui ne sont pas prises en charge par le matériel OpenGL, ces ombres ne figureront pas dans la sortie.

- Pour activer OpenGL pour le rendu de la sortie finale, cliquez sur le texte souligné en regard de Paramètres de rendu dans le panneau File d'attente de rendu, puis sélectionnez l'option Utiliser le module de rendu OpenGL.
- Pour activer OpenGL pour le rendu des prévisualisations, choisissez Edition > Préférences > Prévisualisations (Windows) ou After Effects > Préférences > Prévisualisations (Mac OS), puis sélectionnez l'option Activer OpenGL.
- Pour connaître les fonctions prises en charge par votre carte OpenGL, choisissez Edition > Préférences > Prévisualisations (Windows) ou After Effects > Préférences > Prévisualisations (Mac OS), puis cliquez sur l'option Informations OpenGL.
- Pour modifier la quantité de mémoire de texture, choisissez Edition > Préférences > Prévisualisations (Windows) ou After Effects > Préférences > Prévisualisations (Mac OS), cliquez sur l'option Informations OpenGL, puis saisissez une valeur pour Mémoire de la texture inférieure à 80 % de la mémoire RAM vidéo installée (VRAM) sur votre carte vidéo.

Remarque : *Mac OS fournit toute la mémoire de la texture disponible sur la carte graphique indiquée dans le panneau Informations sur OpenGL. Ceci n'est pas le cas sous Windows.*

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Prévisualisation de séquences vidéo et audio » à la page 124

Rassemblement des fichiers dans un emplacement unique

La commande Rassembler les fichiers permet de regrouper des copies de tous les fichiers d'un projet ou d'une composition à un emplacement unique. Si vous devez archiver ou déplacer un projet vers un système informatique ou un compte utilisateur différent, cette option est particulièrement utile, mais l'opération doit être réalisée avant le rendu.

La commande Rassembler les fichiers génère un nouveau dossier dans lequel sont sauvegardés une copie du projet, des doublures et des fichiers de métrage spécifiés, ainsi qu'un rapport décrivant les fichiers, les effets et les polices nécessaires à la reconstitution du projet et au rendu des compositions.

Les changements effectués sur le projet après le rassemblement des fichiers sont enregistrés avec le projet original, mais pas dans la copie nouvellement créée.

1 Choisissez Fichier > Rassembler les fichiers.

2 Dans la boîte de dialogue Rassembler les fichiers, choisissez une option pour Rassembler les fichiers source.

Tout Rassemble tous les éléments de métrage (y compris les métrages et les doublures inutilisés).

Pour toutes les comp. Rassemble tous les fichiers de métrage et les doublures utilisés dans toutes les compositions du projet.

Pour les comp. sélectionnées Rassemble tous les fichiers de métrage et les doublures utilisés dans toutes les compositions sélectionnées dans le panneau Projet.

Pour les comp. en file d'attente Rassemble tous les fichiers de métrage et les doublures utilisés directement ou indirectement par toutes les compositions dont l'état indique En file d'attente dans le panneau File d'attente de rendu.

Aucun (projet seulement) Copie le projet dans un nouvel emplacement, sans collecter les métrages source.

3 Sélectionnez les autres options utiles :

Générer seulement le compte-rendu Si cette option est sélectionnée, les fichiers et les doublures ne sont pas copiés.

Respecter les paramètres de doublure Utilisez cette option si votre composition comporte des doublures, pour inclure leurs paramètres à la copie. Si elle est sélectionnée, seuls les fichiers utilisés dans la composition sont copiés. Si elle n'est pas sélectionnée, la copie contient à la fois les doublures et les fichiers source, afin que vous puissiez modifier ultérieurement les paramètres des doublures de la version rassemblée.

Remarque : *si vous choisissez l'option Pour les comp. en file d'attente dans la boîte de dialogue Rassembler les fichiers source, After Effects utilise les paramètres de rendu de doublure, et non de composition.*

Réduire le projet Supprime tous les métrages et compositions inutilisés des fichiers collectés lorsque les options suivantes sont sélectionnées dans le menu Rassembler les fichiers source : Pour toutes les comp., Pour les comp. sélectionnées et Pour les comp. en file d'attente.

Modifier le rendu dans le dossier Utilisez cette option pour rediriger les modules de rendu vers un dossier particulier du dossier des fichiers rassemblés. Cette option vous garantit l'accès aux fichiers de rendu lorsque le traitement est effectué sur un autre ordinateur. L'état de rendu doit être valide (En file d'attente, Désactivé ou Reprise à partir de) pour que les modules de rendu puissent enregistrer les fichiers dans ce dossier.

Activer le rendu 'Dossier de contrôle' La commande Rassembler les fichiers permet d'enregistrer des projets dans un dossier de contrôle spécifique, puis de lancer le rendu dans ce dossier à partir du réseau. After Effects propose également un fichier de contrôle de rendu intitulé *[nom de projet]*_RCF.txt, qui indique aux ordinateurs concernés que le projet est prêt pour le rendu. After Effects et les moteurs de rendu installés peuvent participer au rendu du projet en réseau (voir la section « Configuration de la procédure de rendu vers un dossier de contrôle » à la page 595).

Nombre maximum de machines Ce paramètre indique le nombre de moteurs de rendu ou de copies d'After Effects qui seront affectés au rendu du projet regroupé. Sous cette option, After Effects indique combien d'éléments du projet seront rendus à l'aide de plusieurs ordinateurs.

Remarque : *si la durée du rendu est anormalement longue, il est possible que le paramètre Nombre maximum de machines soit trop élevé et que l'administration réseau assurant le suivi de la progression du rendu sur l'ensemble des ordinateurs soit hors de proportion par rapport à la charge réelle de traitement des images. Le nombre optimal de systèmes dépend de plusieurs variables relatives à la configuration du réseau et aux ordinateurs qui en font partie. Déterminez-le par essais successifs.*

4 Pour ajouter des informations au rapport qui sera généré, cliquez sur le bouton Commentaires, saisissez vos notes de travail et cliquez sur OK. Elles seront ajoutées à la fin du rapport.

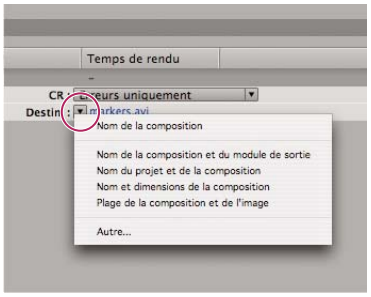
5 Cliquez sur le bouton Rassembler. Indiquez le nom du dossier et l'emplacement des fichiers collectés.

Lorsque vous lancez la procédure de regroupement, After Effects crée le dossier et y copie les fichiers indiqués. La hiérarchie des dossiers est identique à celle des dossiers et des métrages du projet. Le nouveau dossier contient un dossier (Métrage) et éventuellement un dossier de rendu (si vous avez sélectionné Modifier le rendu dans le dossier).

Le nom de ces dossiers apparaît entre parenthèses pour indiquer aux moteurs de rendu participant de ne pas rechercher de projets dans ces dossiers.

Définition des noms et des emplacements des fichiers pour le rendu

Pour localiser un élément rendu ou vérifier la destination d'un élément de rendu en file d'attente, développez le groupe Module de sortie du panneau File d'attente de rendu et cliquez sur le chemin de fichier souligné, ou cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS).



Cliquez sur le triangle pour accéder au menu Destination ou cliquez sur le texte souligné pour entrer une destination.

Pour définir le nom de fichier et son emplacement pour un seul élément de rendu

- Pour entrer manuellement un nom de fichier et un dossier de destination, cliquez sur le texte souligné en regard de l'en-tête Destin.
- Pour nommer un fichier à l'aide d'un modèle de dénomination de fichier, cliquez sur le triangle en regard de l'en-tête Destin., puis choisissez un modèle dans le menu.

Pour modifier la destination de plusieurs éléments de rendu en file d'attente

1 Dans le panneau File d'attente de rendu, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée et cliquez sur plusieurs éléments de rendu en attente pour les sélectionner.

2 Cliquez sur le nom de fichier souligné en regard de l'en-tête Destin. de l'un des éléments.

3 Choisissez le dossier dans lequel vous voulez placer les fichiers rendus. Les chemins de tous les éléments sélectionnés sont mis à jour.

Pour créer et utiliser un modèle de dénomination de fichier personnalisé

Vous pouvez utiliser des modèles personnalisés pour nommer la sortie selon des propriétés spécifiques de la composition et du projet.

Pour définir un modèle de dénomination de fichier comme modèle par défaut, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée, puis choisissez le modèle requis dans le menu Destin.

1 Dans le menu Destin. du panneau File d'attente de rendu, choisissez l'option Autre.

2 Si vous souhaitez nommer le nouveau modèle de dénomination de fichier d'après un modèle existant, choisissez ce dernier dans le menu Prédéfinir.

3 Cliquez dans la zone Modèle où vous voulez insérer une règle de dénomination de fichier, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour ajouter une propriété prédéfinie au nom de fichier, choisissez la propriété dans le menu Ajouter un flux.
- Entrez du texte dans la zone Modèle.

Remarque : *assurez-vous que le point d'insertion se trouve à l'extérieur des crochets ([ ]) délimitant les propriétés prédéfinies.*

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour enregistrer le modèle de dénomination de fichier en tant que modèle prédéfini disponible dans le menu Destin., cliquez sur le bouton Enregistrer. Dans la boîte de dialogue Choisir un nom, entrez un nom pour le modèle de dénomination de fichier, puis cliquez sur le bouton OK.
- Pour toujours utiliser le modèle de dénomination de fichier sélectionné, sélectionnez l'option Valeur par défaut.
- Pour appliquer le modèle de dénomination de fichier sélectionné au module de sortie actuel, cliquez sur le bouton OK.

Pour nommer automatiquement les fichiers de sortie

La préférence Utiliser nom de fichier et dossier par défaut garantit qu'un nom de fichier de sortie unique sera attribué à toutes les compositions ajoutées dans le panneau File d'attente de rendu ; cela ne vaut pas pour les fichiers créés en enregistrant des prévisualisations en mémoire vive, ces fichiers continuant d'utiliser le nom de la composition. Lorsque

cette option est sélectionnée, chaque élément de rendu se voit attribuer le même nom de dossier que l'élément précédent, jusqu'à ce que vous en changiez le chemin. Si le rendu d'une composition est effectué plus d'une fois, After Effects ajoute un numéro au nom du fichier (par exemple : nom_composition_1).

Remarque : *évitez d'utiliser les caractères ASCII hauts ou d'autres caractères étendus dans les noms de fichiers des projets qui seront utilisés sur différentes plates-formes ou rendus en utilisant un dossier de contrôle.*

1 Choisissez Edition > Préférences > Sortie (Windows) ou After Effects > Préférences > Sortie (Mac OS).

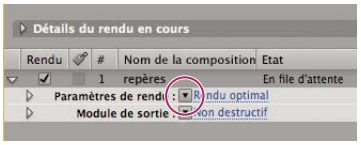
2 Sélectionnez l'option Utiliser nom de fichier et dossier par défaut.

Utilisation des paramètres de rendu

Les paramètres de rendu s'appliquent à chaque élément de rendu et déterminent le rendu de la composition pour cet élément spécifique. Par défaut, les paramètres de rendu d'un élément de rendu sont basés sur les paramètres de projet en cours, ceux de la composition et les paramètres des options de la composition dont dépend l'élément de rendu. Il est cependant possible de modifier les paramètres de rendu pour chaque élément afin d'en écraser certains.

Les paramètres de rendu s'appliquent à la composition de base d'un élément de rendu, ainsi qu'à toutes les compositions imbriquées.

Important : *les paramètres de rendu affectent uniquement la sortie de l'élément de rendu auquel ils sont associés ; la composition elle-même n'est pas affectée.*



Cliquez sur le triangle pour accéder au menu Paramètres de rendu ou cliquez sur le texte souligné pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de rendu.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de composition » à la page 114

« Options de calques et colonnes du panneau Montage » à la page 150

Pour modifier les paramètres de rendu

- Pour modifier les paramètres de rendu d'un élément, cliquez sur le nom du modèle de paramètres de rendu souligné en regard de l'en-tête Paramètres de rendu du panneau File d'attente de rendu, puis choisissez la boîte de dialogue Paramètres de rendu.
- Pour appliquer un modèle de paramètres de rendu aux éléments sélectionnés, cliquez sur le triangle en regard de l'en-tête Paramètres de rendu du panneau File d'attente de rendu, puis choisissez un modèle dans le menu. Vous pouvez choisir un modèle de paramètres de rendu personnalisé ou l'un des modèles prédéfinis :

Rendu optimal Souvent utilisé pour le rendu du fichier final.

Rendu ébauche Souvent approprié pour les tests et la validation des animations.

Paramètres DV Semblable au modèle Rendu optimal, mais avec l'option de rendu de trame activée et définie sur Trame inférieure d'abord.

Paramètres machines multiples Semblable au modèle Rendu optimal, mais avec l'option Débordement entre disques désactivée.

Remarque : *une fois l'élément de rendu créé, le modèle de paramètres de rendu par défaut lui est attribué. Pour changer de modèle de paramètres de rendu par défaut, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) tout en sélectionnant un modèle de paramètres de rendu dans le menu.*

Création, modification et gestion des modèles de paramètres de rendu

Les tâches suivantes s'effectuent dans la boîte de dialogue Modèles de paramètres de rendu. Pour ouvrir la boîte de dialogue Modèles de paramètres de rendu, choisissez Edition > Modèles > Paramètres de rendu, ou cliquez sur le triangle en regard de l'en-tête Paramètres de rendu du panneau File d'attente de rendu et sélectionnez Créer un modèle.

- Pour créer un modèle de paramètres de rendu, cliquez sur le bouton Nouveau, spécifiez les paramètres de rendu, puis cliquez sur le bouton OK. Saisissez le nom du nouveau modèle.
- Pour modifier un modèle de paramètres de rendu existant, choisissez un modèle dans le menu Nom des paramètres, cliquez sur le bouton Modifier, puis spécifiez les paramètres de rendu.

Remarque : *les changements opérés sur les modèles existants n'affectent pas les éléments figurant déjà dans la file d'attente de rendu.*

- Pour définir un modèle de paramètres de rendu par défaut à utiliser lors du rendu des films, des images individuelles, des films prérendus ou des doublures, choisissez un modèle dans un menu de la zone Paramètres par défaut de la boîte de dialogue Modèles de paramètres de rendu.
- Pour enregistrer l'ensemble des modèles de paramètres de rendu actuellement chargés dans un fichier, cliquez sur le bouton Tout enregistrer.
- Pour charger un fichier de modèles de paramètres de rendu enregistré, cliquez sur le bouton Charger, sélectionnez le fichier de modèles de paramètres de rendu, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

Paramètres de rendu

Chacun de ces paramètres prévaut sur les paramètres de composition, du projet, ou des options de calques.

Qualité Le paramètre de qualité à utiliser pour tous les calques (voir la section « Qualité d'image d'un calque » à la page 153).

Résolution Résolution de la composition rendue en fonction des dimensions de la composition d'origine (voir la section « Résolution » à la page 132).

Remarque : *lorsque vous effectuez un rendu en basse résolution, choisissez la qualité Ebauche. Si vous choisissez la qualité Optimale alors que vous travaillez en basse résolution, le rendu sera plus long et donnera une image moins nette qu'avec la qualité Ebauche.*

Cache disque Détermine si les préférences du cache disque sont utilisées lors du rendu. L'option Lecture seule n'écrit pas de nouvelles images sur le cache disque une fois le rendu effectué par After Effects. L'option Paramètres actuels (par défaut) utilise les paramètres du cache disque définis dans les préférences Mémoire et cache (voir la section « Mémoire, stockage et performances » à la page 33).

Utiliser le module de rendu OpenGL Détermine si OpenGL est utilisé lors du rendu (voir la section « Rendu avec OpenGL » à la page 563).

Utilisation de doublure Détermine si vous souhaitez ou non utiliser des doublures lors du rendu. L'option Paramètres actuels utilise les paramètres de chaque élément de métrage (voir la section « Utilisation de pseudo-éléments et de doublures » à la page 69).

Effets L'option Paramètres actuels (par défaut) utilise les paramètres actuels pour les options Effet . L'option Tous activés active tous les effets. L'option Tous désactivés désactive tous les effets.

Options Solo L'option Paramètres actuels (par défaut) utilise les paramètres actuels pour les options Solo pour chaque calque. L'option Tous désactivés désactive toutes les options Solo (voir la section « Isolation d'un calque » à la page 152).

Calques repères L'option Paramètres actuels effectue le rendu des calques repères de la composition supérieure. L'option Tous désactivés (paramètre par défaut) n'effectue pas le rendu des calques repères. Les calques repères des compositions imbriquées ne sont jamais rendus (voir la section « Utilisation des calques repères » à la page 161).

Codage des couleurs L'option Paramètres actuels (par défaut) utilise le codage du projet (voir la section « Définition du codage des couleurs » à la page 231).

Interpolation L'option Activé pour les calques sélectionnés effectue le rendu de l'interpolation uniquement pour les calques dans lesquels l'option Interpolation est définie, quel que soit le paramètre Interpolation d'images de la composition (voir la section « Application de l'interpolation d'images à un calque » à la page 223).

Rendu de trame Détermine la technique de rendu de trame utilisée pour le rendu de la composition. Choisissez l'option Désactivé si vous générez un film ou un rendu qui sera affiché sur un écran d'ordinateur (voir la section « Séparation des trames vidéo » à la page 78).

Conversion 3:2 Précise la phase de la conversion 3:2 (voir la section « Introduction à la conversion 3:2 » à la page 601).

Flou directionnel L'option Paramètres actuels utilise les paramètres actuels pour l'option de calque Flou directionnel et l'option de composition Activer le flou directionnel. L'option Sur les calques cochés n'effectue le rendu du flou directionnel que pour les calques pour lesquels l'option Flou directionnel a été activée, indépendamment du paramètre Activer le flou direction de la composition. L'option Désact. partout effectue le rendu pour tous les calques sans flou directionnel, indépendamment des paramètres d'options de calque et de composition (voir la section « Utilisation du flou directionnel » à la page 199).

Etendue temporelle La quantité de rendu de la composition. Pour effectuer un rendu complet de la composition, choisissez la commande Longueur de la composition. Pour limiter le rendu de la composition à la partie située entre les marqueurs de la zone de travail, choisissez l'option Zone de travail uniquement. Pour effectuer le rendu sur une durée personnalisée, choisissez l'option Personnalisée (voir la section « Configuration de la zone de travail » à la page 117).

Cadence L'échantillonnage à utiliser lors du rendu du film. Sélectionnez l'option Utiliser la cadence de la comp. pour utiliser la cadence indiquée dans la boîte de dialogue Paramètres de composition ou sélectionnez l'option Utiliser cette cadence d'images pour utiliser une cadence différente. La cadence de la composition demeure inchangée. La cadence d'images du film final codé est déterminée par les paramètres du module de sortie (voir la section « Modification de la cadence des images » à la page 62).

Utiliser l'excédent de mémoire Arrête ou poursuit le rendu lorsque le premier volume de stockage assigné est plein. Si cette option n'est pas sélectionnée, le rendu s'arrête dès que le premier volume est complet (voir la section « Paramètres des volumes de débordement et des segments » à la page 597).

Ignorer les fichiers existants Vous permet d'effectuer à nouveau le rendu d'une partie d'une série de fichiers sans perdre de temps avec les images déjà traitées. Lors du rendu d'une série de fichiers, After Effects localise les fichiers appartenant à la séquence, identifie les images manquantes et n'applique la procédure de rendu qu'à ces dernières, qui sont insérées à l'emplacement approprié de la séquence. Vous pouvez également utiliser cette option pour effectuer le rendu d'une séquence d'images sur plusieurs ordinateurs (voir la section « Rendu d'une séquence d'images fixes sur plusieurs ordinateurs » à la page 596).

Remarque : *la séquence d'images en cours doit avoir le même nom que la séquence d'images existante, le même numéro de première image, la même cadence et la même étendue temporelle. Le rendu doit s'effectuer dans le dossier contenant les images ayant été précédemment rendues.*

Utilisation des paramètres de module de sortie

Les paramètres de module de sortie s'appliquent à chaque élément de rendu et déterminent le mode de traitement du film rendu pour sa sortie finale. Utilisez les paramètres du module de sortie pour définir le format de fichier, le profil colorimétrique de sortie, les options de compression et les autres options d'encodage pour la sortie finale.

Vous pouvez également utiliser des paramètres de module de sortie pour recadrer ou étendre un film rendu ; cette opération est utile lors de la production de plusieurs types de sortie depuis une seule composition.

Les paramètres de module de sortie sont appliqués à la sortie rendue qui est générée en fonction des paramètres de rendu.

Pour certains formats, une boîte de dialogue supplémentaire s'ouvre lors de la sélection du format dans la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie. Vous pouvez modifier ces paramètres et utiliser des paramètres prédéfinis pour définir des options de format spécifiques, telles que les options de compression.

Vous pouvez appliquer plusieurs modules de sortie à chaque élément de rendu, ce qui est particulièrement utile pour générer simultanément plusieurs versions d'un film. Vous pouvez, par exemple, générer automatiquement un film et son cache alpha, ou créer des versions haute et basse résolution.

Avant d'effectuer le rendu, assurez-vous que les paramètres de rendu audio indiqués dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie conviennent. Pour réaliser le rendu d'une séquence audio, l'option Sortie audio doit être sélectionnée. Si votre composition n'inclut pas de son, ne sélectionnez pas cette option afin de ne pas augmenter inutilement la taille des fichiers de rendu.



Cliquez sur le triangle pour accéder au menu Paramètres du module de sortie ou cliquez sur le texte souligné pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie.

Voir aussi

« Options d'encodage et de compression pour les films » à la page 581

Pour modifier les paramètres de module de sortie

- Pour modifier les paramètres de module de sortie d'un élément de rendu, cliquez sur le nom du modèle de paramètres de module de sortie qui est souligné et se trouve en regard de l'en-tête Module de sortie dans le panneau File d'attente de rendu, puis définissez les paramètres dans la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie.
- Pour appliquer un modèle de paramètres de module de sortie à des éléments de rendu sélectionnés, cliquez sur le triangle en regard de l'en-tête Module de sortie du panneau File d'attente de rendu, puis choisissez un modèle dans le menu.

Vous pouvez choisir un modèle de paramètres de module de sortie ou l'un des modèles prédéfinis. Plusieurs modèles sont proposés, en particulier un modèle non destructif pour générer des films qui seront transférés sur bande vidéo, sur pellicule ou sur un système NLE.

Remarque : *une fois l'élément de rendu créé, le modèle de paramètres de module de sortie lui est attribué par défaut. Pour changer de modèle de module de sortie par défaut, appuyez sur la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) tout en sélectionnant un modèle de module de sortie dans le menu.*

Pour créer, gérer et modifier les modèles de module de sortie

Les tâches suivantes s'effectuent dans la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie. Pour ouvrir la boîte de dialogue Modèles de module de sortie, choisissez Edition > Modèles > Module de sortie ou cliquez sur le triangle en regard de l'en-tête Module de sortie du panneau File d'attente de rendu et sélectionnez Créer un modèle.

- Pour créer un modèle de paramètres de module de sortie, cliquez sur le bouton Nouveau, spécifiez des paramètres de module de sortie, puis cliquez sur le bouton OK. Saisissez le nom du nouveau modèle.
- Pour modifier un modèle de paramètres de module de sortie existant, choisissez un modèle dans le menu Nom des paramètres, cliquez sur le bouton Modifier, puis spécifiez les paramètres de module de sortie.

Remarque : *les changements opérés sur les modèles existants n'affectent pas les éléments figurant déjà dans la file d'attente de rendu.*

- Pour définir un modèle de paramètres de module de sortie par défaut à utiliser lors du traitement des films, des images individuelles, des prévisualisations RAM, des films prérendus ou des doublures, choisissez un modèle dans un menu de la zone Paramètres par défaut de la boîte de dialogue Modèles de module de sortie.
- Pour enregistrer l'ensemble des modèles de module de sortie actuellement chargés dans un fichier, cliquez sur le bouton Tout enregistrer.
- Pour charger un fichier de modèles de module de sortie enregistré, cliquez sur le bouton Charger, sélectionnez le fichier de modèles, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

Pour ajouter un module de sortie à des éléments de rendu sélectionnés

- Choisissez Composition > Ajouter un module de sortie.

Paramètres de module de sortie

Pour plus d'informations sur l'utilisation des commandes dans la zone Gestion des couleurs de la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, reportez-vous à la section « Attribution d'un profil colorimétrique de sortie » à la page 242.

Format Indique le format du fichier ou de la série de fichiers de rendu.

Incorporer Indique si des informations de liaison avec le projet source After Effects doivent être ajoutées au fichier de rendu. Dans ce cas, si vous ouvrez le fichier de rendu dans une autre application telle que Adobe Premiere Pro, vous pouvez utiliser la commande Modifier l'original pour travailler sur le projet source dans After Effects. Si vous sélectionnez l'option Lien du projet, un lien est créé entre le fichier de rendu et le projet source ; si vous sélectionnez l'option Lien du projet et copie, un lien est créé et une copie du projet est incorporée au fichier de rendu. Si le projet est introuvable ou en cours de mise à jour lorsque vous choisissez l'option Modifier l'original dans une autre application, vous pouvez choisir d'ouvrir le projet source ou sa version enregistrée.

Action postrendu Indique une action que l'application effectue automatiquement une fois le rendu de la composition terminé (voir la section « Utilisation d'une action postrendu » à la page 571).

Options de format Ouvre une boîte de dialogue qui permet de définir des options spécifiques au format.

Couches Les couches de sortie contenues dans le film final. Si vous choisissez l'option RVB + Alpha, le film sera créé avec une couche alpha, ce qui implique un codage Millions de couleurs+. Tous les modules de compression ne prennent pas en charge les couches alpha.

Remarque : *tous les fichiers créés avec un codage de couleurs Millions de couleurs+, Trillions de couleurs+ ou Point flottant + possèdent des libellés de couches alpha. La description de la couche alpha est enregistrée dans le fichier. Il n'est donc pas nécessaire de passer par une interprétation alpha chaque fois que vous importez un élément créé avec After Effects.*

Codage Indique le codage des couleurs du film définitif. Choisissez parmi les options de couleur ou de niveaux de gris proposées. Certains formats peuvent limiter les paramètres du codage et des couleurs.

Couleur Indique les modalités de génération des couleurs avec la couche alpha. Choisissez l'option Prémultipliée (cache) ou Directe (sans cache) (voir la section « A propos des couches directes et prémultipliées » à la page 249).

Remarque : *les fichiers PNG ne prennent pas en charge les couches alpha prémultipliées.*

Début Indique le numéro de la première image d'une séquence. Par exemple, si la valeur de cette option est définie sur 38, After Effects nomme la première image *[nom de fichier]*_00038. L'option Utiliser le numéro d'image de comp. ajoute le numéro de la première image dans la zone de travail à la première image de la séquence.

Etendre Indique la taille du film final. Sélectionnez l'option Verrouiller le format pour conserver l'aspect actuel des images lors de l'extension. Sélectionnez la qualité d'extension Faible pour les tests et Elevée pour la création d'un film final (voir les sections « Réduction d'un film » à la page 599 et « Agrandissement d'un film » à la page 600).

Recadrage Fonction utilisée pour ajouter ou enlever des lignes ou des colonnes de pixels sur les bords du film final. Vous pouvez indiquer le nombre de lignes ou de colonnes de pixels à ajouter ou à retirer des bords supérieur, gauche, inférieur ou droit du film. Utilisez des valeurs positives pour rogner le film, et des valeurs négatives pour ajouter des lignes ou des colonnes de pixels. Sélectionnez l'option Utiliser zone ciblée pour effectuer uniquement le rendu de la zone sélectionnée dans le panneau Composition ou Calque.


Vous pouvez modifier l'ordre des trames en ajoutant une ligne de pixels en haut et en supprimant une ligne en bas d'un film.

Sortie audio Indique le taux d'échantillonnage, la profondeur d'échantillonnage (8 ou 16 bits) et les formats de lecture (Mono ou Stéréo). Choisissez un taux d'échantillonnage cohérent avec le format de sortie. Choisissez une profondeur d'échantillonnage de 8 bits pour une lecture sur ordinateur et de 16 bits pour un CD, pour la lecture audio numérique ou pour tout matériel gérant la lecture de fichiers 16 bits.

Utilisation d'une action postrendu

Vous pouvez utiliser des actions postrendu pour automatiser des tâches simples après le rendu d'une composition.

Un exemple courant d'utilisation d'actions postrendu est le prérendu : si vous choisissez Composition > Prérendu, la composition sélectionnée sera ajoutée à la file d'attente de rendu et l'option Action postrendu sera définie sur Importer & remplacer utilisation.

Remarque : *vous pouvez choisir une option d'action postrendu dans le groupe Module de sortie. Toutefois, gardez à l'esprit qu'en changeant le modèle de module de sortie, vous risquez également de changer l'option Action postrendu (voir la section « Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569).*

1 Développez le groupe Module de sortie dans le panneau File d'attente de rendu en cliquant sur la flèche située à gauche de l'en-tête Module de sortie.

2 Choisissez l'une des options suivantes dans le menu Action postrendu :

Aucun Aucune action postrendu n'est effectuée. Il s'agit de l'option par défaut.

Importer Le fichier de rendu est importé dans le projet en tant qu'élément de métrage, une fois le rendu effectué.

Importer & remplacer utilisation Le fichier de rendu est importé dans le projet et utilisé à la place de l'élément spécifié. Faites glisser l'icône de sélection sur l'élément à remplacer dans le panneau Projet de votre choix.

Utilisez l'option Importer & remplacer utilisation pour créer une chaîne d'éléments de rendu dépendants. Vous pouvez par exemple définir un élément de rendu pour qu'il utilise un dossier de contrôle et plusieurs ordinateurs pour créer une séquence d'images fixes. L'élément de rendu suivant peut alors effectuer le rendu d'un seul fichier de film à partir de cette séquence d'images fixes (voir la section « Rendu en réseau avec dossiers de contrôle » à la page 593).

Définir la doublure Le fichier de rendu est utilisé comme doublure pour l'élément spécifié. Faites glisser l'icône de sélection sur l'élément du panneau Projet de votre choix.

Voir aussi

« Utilisation de pseudo-éléments et de doublures » à la page 69

« Prérendu d'une composition imbriquée » à la page 119

Rendu et exportation aux formats Flash

A propos du rendu et de l'exportation des formats Flash

Vous pouvez effectuer le rendu et l'exportation des films d'After Effects sous forme de fichiers Adobe Flash (SWF) ou Flash Video (FLV). L'incorporation de ces films dans des pages Web et l'ajout d'interactivité sont habituellement réalisés à l'aide de l'application de création Flash.

Pour visualiser un didacticiel vidéo relatif au rendu et à l'exportation aux formats Flash, accédez au site Web d'Adobe à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/vid0261_fr.

Flash (SWF)

Les fichiers SWF sont de petits fichiers utilisés pour la production de graphiques vectoriels animés (dessins animés par exemple), des données audio et d'autres types de données sur Internet. Les fichiers SWF permettent également une interaction, par exemple en suivant un lien Web ou en contrôlant une animation. La lecture des fichiers SWF nécessite le module externe Adobe Flash Player pour votre navigateur Web. Les fichiers SWF exportés par After Effects peuvent être lus par Flash Player ou importés vers l'application de création Flash en vue de modifications supplémentaires.

Flash Video (FLV)

Les fichiers FLV ne contiennent pas de graphiques vectoriels, mais uniquement des vidéos à base de pixels (pixellisées). Ces fichiers ne sont pas interactifs. Pour lire un film au format FLV, vous devez importer le fichier FLV dans Flash et le publier dans un fichier SWF.

Les repères d'After Effects sont inclus dans un fichier FLV final sous forme de signaux de départ. Pour transférer les images clés ou les valeurs des propriétés globales vers Flash depuis After Effects, exécutez le script Convert Selected Properties To Markers.jsx avant le rendu et l'exportation d'un fichier FLV.

Vous effectuez le rendu et l'exportation d'un film au format FLV à l'aide de la file d'attente de rendu, comme vous le feriez avec tout autre format (voir la section « Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560).

Important : *certaines applications installent un composant d'exportation QuickTime pour Flash Video dont l'entrée apparaît dans le menu Fichier > Exporter de Flash Video (FLV). Adobe recommande de ne pas utiliser cette commande, mais d'utiliser le rendu et les fichiers de rendu et d'exportation de Flash Video à l'aide du panneau File d'attente de rendu. Certaines fonctions telles que l'exportation de signaux de départ depuis After Effects fonctionnent uniquement pour le rendu et l'exportation à l'aide du panneau File d'attente de rendu.*

Pour inclure une couche alpha dans la sortie FLV, utilisez le module de compression On2 VP6 et sélectionnez l'option Encoder couche alpha dans l'onglet Vidéo de la boîte de dialogue des paramètres d'exportation d'Adobe Flash Video.

Voir aussi

« Utilisation d'Adobe Flash et d'Adobe After Effects » à la page 29

« Options d'encodage et de compression pour les films » à la page 581

Rendu et exportation d'une composition sous la forme d'un fichier Flash (SWF)

Pendant la procédure de rendu d'un fichier au format SWF, After Effects conserve les vecteurs dans la mesure du possible. Toutefois, les images pixellisées et certains effets, modes de fusion et flous directionnels, ainsi que le contenu des compositions imbriquées ne peuvent pas être représentés sous la forme de vecteurs dans le fichier SWF et sont donc pixellisés

Vous avez le choix entre ignorer ces composants non gérés (le fichier SWF comprend alors uniquement les fonctionnalités After Effects qui peuvent être converties en éléments SWF natifs) ou bien pixelliser les images contenant des fonctionnalités non gérées et les ajouter au fichier SWF en tant qu'images en mode point compressées au format JPEG (ce qui réduit les performances du fichier SWF).

Les données audio sont codées au format MP3 et ajoutées au fichier SWF en tant que flux sonore.

Lorsque After Effects crée un fichier SWF, il enregistre également un compte-rendu (*[nom_de_fichier SWF]*R.htm) dans le même dossier que le fichier SWF. Le compte-rendu contient un lien vers le fichier SWF qui permet de prévisualiser le fichier final à l'aide du module externe Flash Player. Ouvrez le compte-rendu dans un navigateur pour visualiser le fichier SWF et connaître les éléments de la composition qui ne sont pas pris en charge.

Le fichier SWF exporté utilise chaque élément de la composition d'After Effects une seule fois, puis le référence pour une utilisation ultérieure, à condition que son contenu ne change pas. Si un calque est utilisé dans plusieurs images, chaque occurrence se rapporte au même objet, même si les propriétés de transformation du calque (comme Position) sont animées. Cependant, si le contenu du calque est modifié (si le masque du calque est animé ou l'élément de métrage source du calque est une vidéo), un objet est créé pour chaque image dans laquelle le calque est visible. Si plusieurs calques de la composition partagent le même élément de métrage source, la source est ajoutée une fois, puis elle est référencée pour chaque calque supplémentaire partageant la source. Si cette source est un fichier Illustrator, une séquence vidéo de film SWF est créée et référencée. Les caractères sont ajoutés une fois sous forme vectorielle, puis référencés sur toutes les images qui suivent, sauf si vous choisissez l'option Remplissage sur tracé dans le menu Fond et tracé. Dans ce cas, les caractères sont ajoutés sous forme vectorielle sur chaque image.

Remarque : *si la gestion des couleurs est activée pour le projet, les couleurs sont converties de l'espace colorimétrique de travail du projet dans l'espace colorimétrique sRGB IEC61966-2.1 de sortie. Cet espace colorimétrique de sortie est adapté aux films diffusés dans un navigateur Web. (voir la section « Gestion des couleurs » à la page 237).*

1 Sélectionnez la composition à exporter, puis choisissez Fichier > Exporter > Adobe Flash (SWF).

2 Saisissez le nom du fichier (en vous assurant qu'il comporte l'extension .swf) ainsi que son emplacement, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

3 Définissez les options appropriées, puis cliquez sur le bouton OK.

Paramètres d'exportation SWF

Qualité JPEG Définit la qualité de l'image pixellisée. Plus la qualité est élevée, plus le fichier est volumineux. (Si vous sélectionnez l'option Pixelliser pour Fonctionnalités non prises en charge, le paramètre de qualité JPEG est utilisé pour toutes les images en mode point compressées au format JPEG qui sont exportées en SWF, y compris pour les celles générées à partir d'images de composition ou de fichiers Adobe Illustrator.)

Fonctionnalités non prises en charge Indique si les fonctionnalités non prises en charge par le format SWF doivent être pixellisées. Choisissez l'option Ignorer pour supprimer les effets non gérés ou l'option Pixelliser pour effectuer le rendu de toutes les images contenant des fonctionnalités non gérées (telles que les images en mode point compressées au format JPEG) et les inclure dans le fichier SWF. Si vous choisissez l'option Pixelliser, le module d'exportation SWF pixellise les fichiers source de tous les calques de la composition (sauf ceux utilisant des fichiers Illustrator ou des solides comme métrage source) et des compositions imbriquées dont l'option Condenser transform. est activée.

Débit audio Débit de l'élément audio exporté. Choisissez l'option Auto pour obtenir le débit le plus bas compte tenu des paramètres d'échantillonnage et de la couche. Plus le débit est élevé, plus la taille du fichier est importante. Les données audio Flash sont au format MP3.

Boucle continue Indique que le fichier SWF exporté est lu en boucle. Désélectionnez l'option Boucle continue si vous envisagez de paramétrer la lecture en boucle grâce à du code HTML de contrôle du lecteur Flash.

Interdire l'importation Crée un fichier SWF que les programmes d'imagerie numérique ou de traitement vidéo ne peuvent pas importer.

Inclure les noms d'objets Incorpore les noms des calques, des masques et des effets au fichier, pour qu'ils puissent être utilisés en entrée dans les programmes ActionScript. Cette option augmente la taille du fichier Les objets pixellisés n'ont pas de nom.

Chaque masque est exporté en tant qu'objet SWF distinct. Le nom de chaque objet correspond au nom du calque suivi de celui du masque. Si tous les masques sont en mode Ecart, un seul objet SWF et exporté avec le nom du calque. Chaque caractère de texte est exporté en tant qu'objet SWF distinct.

Aplatir le dessin Illustrator Scinde tous les objets qui se chevauchent en portions ne se chevauchant pas. Lorsque vous sélectionnez cette option, vous n'avez pas besoin de vectoriser le texte Illustrator avant l'exportation. (Cette option prend en charge les fichiers source d'Adobe Illustrator 9.0 et des versions ultérieures.)

Elle présente des avantages, mais aussi des inconvénients. Lorsque vous aplatissez un dessin Illustrator, le texte est exporté correctement au format SWF ; il est donc inutile de le vectoriser. Les objets qui se chevauchent sont supprimés, si bien que les calques composites s'affichent de la même façon dans After Effects et dans le fichier SWF. Les extrémités, les sommets et les groupes de transparence s'exportent correctement, et la partie du dessin en dehors des traits de coupe, qui n'est pas visible dans le fichier SWF, n'est pas incluse. La taille des fichiers SWF ne s'en trouve cependant pas forcément réduite. En outre, l'aplatissement risque d'introduire des objets non pris en charge, qui seront ensuite ignorés ou pixellisés, et des bordures blanches peuvent apparaître autour de certains objets. Cette procédure est parfois lente, demande beaucoup de mémoire et se révèle souvent inefficace pour les dessins Illustrator complexes.

Inclure les liens Web de repère de calque Fait en sorte que les repères temporels de calques se comportent comme des liens Web. L'option Inclure les liens Web de repère de calque ajoute des liens Web et une action Get URL au fichier SWF d'après les informations relatives aux repères de calque. Cette option ajoute également un libellé à chaque image SWF disposant d'un repère de calque. Vous pouvez définir la façon dont le navigateur ouvre le lien Web, avec des commandes cible standard comme « _blank » (voir la section « Création d'un lien Web, d'un lien de chapitre ou d'un signal de départ à partir d'un repère » à la page 122).

Commandes cible pour des liens Web dans un fichier SWF

_blank Le lien Web est chargé dans une nouvelle fenêtre du navigateur.

_parent Le lien Web est chargé dans l'image parent de celle dans laquelle le fichier actuel est lu.

_self Le lien Web est chargé dans l'image en cours.

_top Le lien Web est chargé dans l'image supérieure de la fenêtre en cours.

_level0 Provoque le chargement d'un autre fichier SWF au niveau 0. Généralement, le fichier en cours est lu au niveau 0 ; il est remplacé si un autre fichier est chargé à ce niveau. Notez que l'adresse URL doit appeler un autre fichier SWF.

_level1 Provoque le chargement d'un autre fichier SWF au niveau 1 si l'adresse URL appelle un autre fichier SWF.

Fonctionnalités prises en charge dans les exportations SWF

Calques Les calques de texte d'After Effects sont exportés au format SWF en tant que graphiques vectoriels. Les types et options de calque suivants ne sont pas pris en charge : caches par approche, calques 3D, caméras et lumières 3D, calques d'effets, calques de forme, Préserver la transparence, Condenser transform. et Flou directionnel. L'option Remplissage sur tracé et la propriété d'animation Flou ne sont pas prises en charge, et seul le mode de fusion Normal est pris en charge. Les compositions imbriquées ne sont pas prises en charge et sont pixellisées.

Masques Seuls les modes Addition et Ecart sont pris en charge. Si un calque comporte plusieurs masques, ils doivent tous être dans le même mode. Les options de masque Opacité partielle et Inversé ne sont gérées qu'en mode Addition. L'option Contour progressif n'est pas prise en charge. Une opacité partielle et des masques se chevauchant en mode Addition peuvent donner un résultat différent dans le fichier SWF et dans After Effects (voir la section « Modes de masque » à la page 256).

Effets Les effets Texte sur chemin, Niveau audio et Spectre audio sont gérés par le format SWF pour un fichier de sortie.

Toutes les options Texte sur chemin sont prises en charge, sauf : Composite sur original, Remplissage sur tracé et le mode Ecart.

Les traits dessinés par l'application des effets Spectre audio et Niveau audio sont convertis en vecteurs. Les fonctions suivantes non prises en charge sont ignorées : Couleur externe (seule la fonction Couleur interne est utilisée), Lissage et Composite sur original. De plus, seuls les traits dont l'épaisseur est uniforme sont inclus dans le fichier SWF. Si, par exemple, vous sélectionnez l'option Utiliser chemin polaire dans Spectre audio, les traits s'épaississent à partir du centre dans After Effects, mais leur épaisseur reste la même dans le fichier SWF.

Les niveaux audio risquent d'augmenter la taille du fichier SWF. Par conséquent, il est recommandé de diminuer la valeur Echantillons affichés pour l'effet Niveau audio ou la valeur Bandes de fréquence pour l'effet Spectre audio, ou encore de diminuer la cadence d'images afin de réduire la taille du fichier SWF.

Résolution Les fichiers SWF sont toujours créés avec une résolution intégrale (taille de la composition) ; les images en mode point au format de compression JPEG sont rendues avec une résolution intégrale.

Fichiers Adobe Illustrator Seuls les tracés avec contour et avec fond des espaces colorimétriques CMJN ou RVB sont pris en charge.

Les calques possédant des fichiers source Illustrator sont convertis en des éléments SWF correspondants, si le calque ne contient pas de masques ou si l'option Condenser transform. est activée pour ce calque. Les calques Illustrator contenant des masques ou dont l'option Condenser transform. est activée sont pixellisés. Le fichier SWF conserve les traits de coupe Illustrator. Bien qu'elle ne soit pas visible, la partie de l'image en dehors de ces traits est également incluse dans le fichier SWF, ce qui rend le fichier plus volumineux.

Le rapport sur l'exportation en format SWF fournit des informations sur les fonctions non prises en charge dans les fichiers Adobe Illustrator pour la première image dans laquelle le fichier Illustrator est visible. Les fonctions non prises en charge sont ignorées ou pixellisées (selon l'option choisie) pour toutes les images dans lesquelles le métrage est visible.

Rendu et exportation d'images fixes et de séquences d'images fixes

Création de films cinématographiques

Si vous avez l'intention de présenter votre projet fini sur un film cinématographique, vous devez planifier votre flux de tâches soigneusement. Vous pouvez utiliser une procédure *matchback* consistant à tourner sur un film, à transférer vers une vidéo et à mettre ensuite le négatif du film en conformité avec vos modifications. D'autre part, vous pouvez effecter la prise de vue et l'édition en utilisant un format vidéo (idéalement, un format à haute définition, et peut-être travailler à 24 ips pour correspondre à la cadence d'images du cinéma) et transférer le projet terminé sur film. Vous devrez en tout cas considérer les différences importantes entre les formats de film et de vidéo, telles que la résolution d'image, le format de pixels et la cadence, et la façon de concilier ces différences.

Pour le stade de réalisation, vous devrez réfléchir au format d'acquisition correspondant le mieux à vos besoins. Au cours de la post-production, il se peut que vous deviez transférer le métrage source vers le format approprié pour l'édition, les effets et la conception du son (à l'aide de programmes comme Adobe Premiere Pro, After Effects et Soundbooth). Lors de l'exportation à partir du logiciel de post-production, vous devez déterminer les paramètres de fichier appropriés pour le film que vous allez utiliser ou décider comment traduire le mieux possible vos décisions d'édition dans le film. Si vous choisissez de transférer la vidéo vers un film, il est probable que vous allez recourir à un service qui peut effectuer le transfert à l'aide d'un *phototraceur*, c'est-à-dire un appareil qui tire des images vidéo sur des images de film cinématographique. Pour déterminer la meilleure solution, consultez les services de production et de post-production avant de commencer.

Rendu et exportation d'une séquence d'images fixes

Vous pouvez exporter un film rendu sous forme de séquence d'images fixes, dans laquelle chaque image du film se présente sous la forme d'un fichier d'images fixes distinct. Si vous effectuez le rendu d'un film à l'aide de plusieurs ordinateurs sur un réseau, le film se présente toujours sous la forme d'une séquence d'images fixes. De nombreux programmes d'animation 3D acceptent les séquences d'images fixes. Des séquences de fichiers PNG sont souvent un choix judicieux pour le transfert d'éléments visuels d'After Effects vers Flash.

Si vous créez un film pour le transférer sur une pellicule, vous aurez besoin de créer une séquence d'images fixes que vous pourrez ensuite transférer sur une pellicule à l'aide d'un système d'enregistrement.

La création d'une séquence de fichiers PSD est un moyen judicieux de transférer des images vers Photoshop afin d'effectuer des retouches et des modifications. Vous pourrez ensuite importer de nouveau la séquence d'images vers After Effects.

En définissant le nom du fichier final d'une séquence d'images fixes, vous définissez le modèle de dénomination de fichier. Le nom à définir doit contenir des dièses entourés par des crochets ([**#####**]). After Effects remplace la partie [#####] du nom du fichier de chaque image par le numéro d'ordre de l'image dans la séquence. Par exemple, la définition suivante **monfilm_[#####].tga** entraînera les intitulés suivants pour les fichiers de sortie : monfilm_00001.tga, filmfinal_00002.tga, etc.

Le nombre maximum d'images dans une séquence d'images fixes est de 32 766.

Voir aussi

« Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560

Exportation d'une image simple

Vous pouvez exporter une image simple d'une composition sous la forme d'une image rendue ou d'un fichier Adobe Photoshop (PSD) avec des calques intacts. Cette méthode est utile pour la modification des fichiers sous Adobe Photoshop, la préparation des fichiers pour Adobe Encore, la création d'une doublure ou l'exportation d'une image de film pour des affiches ou des storyboards.

La commande Calques Photoshop conserve tous les calques d'une image simple provenant d'une composition After Effects dans le fichier Photoshop final. Cinq niveaux de composition au maximum sont conservés dans le fichier PSD sous la forme de groupes de calques. Le fichier PSD récupère la résolution du projet After Effects.

En outre, le fichier multicalque Photoshop contient une image composite (aplatie) imbriquée de tous les calques. Cela assure la compatibilité du fichier avec les applications ne prenant pas en charge les calques Photoshop ; ces applications affichent l'image composite, mais ignorent les calques.

Un fichier multicalque Photoshop enregistré à partir de l'image affichée dans After Effects peut avoir un aspect différent si l'image utilise des fonctionnalités non prises en charge par Photoshop. Si, par exemple, l'image contient un mode de fusion indisponible dans Photoshop, un mode de fusion apparenté lui est substitué dans le calque, mais l'image composite imbriquée (affichable uniquement par les applications ne prenant pas en charge les calques Photoshop) est identique. Vous pouvez également effectuer le rendu de l'image à l'aide de la commande Composition > Enregistrer l'image sous > Fichier pour exporter une version aplatie et rendue du fichier au format PSD.

1 Sélectionnez l'image à exporter dans le panneau Composition.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour effectuer le rendu d'une image simple, choisissez Composition > Enregistrer l'image sous > Fichier. Si nécessaire, réglez les paramètres dans le panneau File d'attente de rendu, puis cliquez sur le bouton Rendu.
- Pour exporter une image simple en tant que fichier Adobe Photoshop avec calques, choisissez Composition > Enregistrer l'image sous > Calques Photoshop.

Voir aussi

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

A propos du format Filmstrip

Dans Adobe Photoshop, vous pouvez modifier les images vidéo ou même dessiner directement sur ces images, processus appelé *rotoscopie*. Une des méthodes est de d'abord exporter les images vidéo de votre application vidéo en format Filmstrip.

Remarque : *vous pouvez aussi utiliser les fonctions de calque vidéo d'Adobe Photoshop pour modifier les fichiers vidéo n'étant pas en format Filmstrip, et vous pouvez rotoscopier grâce aux outils de dessin d'Adobe After Effects sans avoir à utiliser le format Filmstrip. Pour obtenir de l'aide pour déterminer s'il faut utiliser le format Filmstrip ou Adobe Photoshop ou Adobe After Effects pour une tâche donnée, reportez-vous à l'aide d'Adobe Photoshop.*

Dans certaines applications de modification et de composition de vidéos comme Adobe Premiere Pro (Windows uniquement) et Adobe After Effects, vous pouvez exporter une partie ou toute une composition, une séquence ou un élément d'un fichier en format Filmstrip. La compression vidéo n'étant pas appliquée pour créer ces fichiers, ils peuvent atteindre une taille conséquente. Si votre ordinateur ne dispose pas de suffisamment de mémoire pour qu'Adobe Photoshop charge le fichier de film fixe, vous pouvez scinder ce fichier en différents fichiers plus petits en définissant le plan de travail sur une portion différente de la composition ou séquence avant de rendre ou d'exporter chaque portion ou vous pouvez exporter la composition, l'élément ou la séquence sous forme d'images fixes numérotées afin de pouvoir modifier chaque image en tant que fichier distinct.

Remarque : *pour exporter une image unique, inutile d'employer le format Film fixe.*

Les fichiers film s'ouvrent dans Adobe Photoshop sous forme d'une série d'images en colonne, repérées par un nombre, un nom de bobine et un code temporel. Quand la colonne dépasse 30 000 pixels, les images s'affichent dans une seconde colonne. Le nombre d'images affichées dépend de la durée du métrage ou de l'élément et de la cadence de rendu choisie.

Lorsque vous modifiez ces fichiers dans Adobe Photoshop, respectez les instructions suivantes pour obtenir les meilleurs résultats possibles :

- Adobe After Effects ou Adobe Premiere Pro va uniquement afficher la partie de chaque image se trouvant à l'intérieur du cadre de l'image. Toutefois, vous pouvez peindre sur les lignes grises divisant les images du film fixe sans endommager le fichier.
- Vous pouvez modifier les couches rouge, verte, bleue et alpha du fichier. Réservez la couche 4 à la couche Alpha, les autres couches Alpha n'étant pas reconnues.
- Vous ne devez pas redimensionner ni recadrer un fichier Filmstrip.
- Aplatissez tous les calques ajoutés dans Adobe Photoshop.

Exportation des informations sur le projet dans d'autres applications Adobe

Exportation d'un projet After Effects vers Adobe Premiere Pro

Vous pouvez exporter un projet After Effects en tant que projet Adobe Premiere Pro sans effectuer de rendu.

Remarque : *les projets After Effects CS3 enregistrés comme projets Premiere Pro ne peuvent pas être ouverts par Premiere Pro 2.0 et les versions antérieures.*

Lorsque vous exportez un projet After Effects en tant que projet Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Pro utilise les paramètres de la première composition du projet After Effects pour toutes les séquences suivantes. Les images clés, les effets et les autres propriétés sont convertis de la même façon que lorsque vous collez un calque After Effects dans une séquence Adobe Premiere Pro.

1 Choisissez Fichier > Exporter > Projet Adobe Premiere Pro.

2 Donnez un nom de fichier au projet et indiquez son emplacement, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

Remarque : *vous pouvez également importer des projets Adobe Premiere Pro dans After Effects*

Voir aussi

« Importation à partir d'After Effects et Adobe Premiere Pro » à la page 71

A propos d'Adobe Dynamic Link (Production Premium uniquement)

Par le passé, pour partager des contenus multimédias entre des applications de post-production, vous deviez rendre votre travail dans une application avant de l'importer dans une autre, ce qui constituait un flux de travail peu performant et nécessitant beaucoup de temps. Si vous souhaitiez apporter des modifications dans l'application originale, vous deviez de nouveau rendre le contenu. Le fait d'avoir plusieurs versions restituées d'un contenu consomme de l'espace disque et peut poser des problèmes de gestion de fichiers.

Adobe Dynamic Link, une fonctionnalité d'Adobe Creative Suite Production Premium, offre une autre solution pour ce flux de travail : elle permet de créer des liens dynamiques, sans rendu, entre des compositions nouvelles ou existantes dans Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore. La création d'un lien dynamique est aussi simple que l'importation de tout autre type d'élément et les compositions liées de façon dynamique présentent des couleurs de libellé et des icônes uniques afin de vous aider à les identifier. Les liens dynamiques sont sauvegardés avec le projet Adobe Premiere Pro ou Encore.

Les modifications que vous apportez à une composition liée de façon dynamique dans Adobe After Effects apparaissent immédiatement dans les fichiers liés dans Adobe Premiere Pro ou Encore. Vous ne devez pas rendre la composition ni même sauvegarder d'abord les modifications.

Lorsque vous établissez un lien avec une composition Adobe After Effects, elle apparaît dans le panneau de projet du composant cible. Vous pouvez utiliser la composition liée comme vous utiliseriez tout autre élément. Lorsque vous insérez une composition liée dans le plan de montage chronologique du composant cible, un élément lié (qui constitue tout simplement une référence à la composition liée dans le panneau de projet) apparaît dans le panneau Montage. Adobe After Effects rend la composition liée image par image lors de la lecture dans l'application cible

- Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez visualiser la composition liée dans le Moniteur source, définir des points d'entrée et de sortie, l'ajouter à une séquence et utiliser tout outil Adobe Premiere Pro pour la modifier. Lorsque vous ajoutez à une séquence une composition liée qui comprend à la fois des calques de métrage et audio, Adobe Premiere Pro insère les éléments vidéo et audio liés dans le plan de montage chronologique. (Vous pouvez les délier pour les modifier séparément. Pour ce faire, recherchez « Rompre le lien vidéo et audio » dans l'aide d'Adobe Premiere Pro).
- Dans Encore, vous pouvez utiliser la composition liée pour créer un menu de trajectoire ou l'insérer dans un montage et employer tout outil d'Adobe Encore pour la modifier. Lorsque vous ajoutez une composition liée comprenant à la fois des calques audio et vidéo à un montage Encore, Encore insère des éléments audio et vidéo distincts dans le montage.

Il existe d'autres façons de partager du contenu entre des composants Production Premium : par exemple, réaliser un copier-coller entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro, exporter des projets Adobe After Effects vers Adobe Premiere Pro, utiliser la commande Capture dans Adobe Premiere Pro dans Adobe After Effects, créer des compositions Adobe After Effects à partir de menus Encore ou importer des projets Adobe Premiere Pro dans Adobe After Effects. Pour plus d'informations, consultez l'aide du composant en question.

Pour obtenir un dictaticiel sur Adobe Dynamic Link, accédez à l'adresse www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_dynlink_fr.

Enregistrement et Dynamic Link (Production Premium uniquement)

Vous devez enregistrer votre projet Adobe After Effects au moins une fois avant de pouvoir créer un lien dynamique à partir d'Adobe Premiere Pro ou d'Encore vers une composition qu'il comprend. Toutefois, par la suite, vous ne devez pas enregistrer les modifications apportées à un projet Adobe After Effects pour voir les modifications d'une composition liée dans Adobe Premiere Pro ou Encore.

Si vous utilisez la commande Enregistrer sous pour copier un projet Adobe After Effects comprenant des compositions référencées par Adobe Dynamic Link, Adobe Premiere Pro ou Encore utilise la composition originale, et non la nouvelle copie, comme source pour la composition liée. Vous pouvez à tout moment relier une composition à la nouvelle copie.

Gestion des performances et Dynamic Link (Production Premium uniquement)

Comme une composition liée peut référencer une composition source complexe, les actions que vous effectuez sur une composition liée peuvent nécessiter un temps de traitement supplémentaire étant donné qu'Adobe After Effects applique les actions et rend les données finales disponibles pour Adobe Premiere Pro ou Encore. Dans certains cas, le temps de traitement supplémentaire peut retarder l'aperçu ou la lecture.

Si vous travaillez avec des compositions sources complexes et que vous connaissez des retards de lecture, vous pouvez mettre la composition off-line ou désactiver un élément lié afin d'interrompre temporairement le référencement à une composition liée de façon dynamique, sinon rendez la composition et remplacez la composition liée de façon dynamique par le fichier rendu. Si vous travaillez d'ordinaire avec des compositions sources complexes, essayez d'ajouter de la mémoire RAM ou d'utiliser un processeur plus rapide.

Couleur et Dynamic Link (Production Premium uniquement)

Adobe After Effects travaille dans l'espace colorimétrique RVB (rouge, vert, bleu). Cependant, Adobe Premiere Pro travaille dans l'espace colorimétrique YUV. Lorsque vous travaillez avec une composition liée de façon dynamique, Adobe Premiere Pro la convertit en YUV ou conserve l'espace colorimétrique RVB selon le format de sortie.

Les compositions liées de façon dynamique sont rendues dans la profondeur d'échantillonnage du projet Adobe After Effects (8, 16 ou 32 bpc, suivant les réglages du projet). Si vous travaillez avec des éléments HDR (High Dynamic Range), définissez la profondeur d'échantillonnage du projet After Effects sur 32 bpc.

Dans Adobe Premiere Pro, choisissez Projet > Réglages du projet > Rendu vidéo et sélectionnez Résolution maximale pour que le traitement effectué par Adobe Premiere Pro soit de la meilleure qualité possible. Cette option peut ralentir le traitement.

Lien vers une nouvelle composition avec Dynamic Link (Production Premium uniquement)

Lorsque vous établissez un lien à partir d'Adobe Premiere Pro ou Encore, Adobe After Effects démarre et crée un nouveau projet et une nouvelle composition avec les dimensions, le format des pixels, la cadence et la fréquence d'échantillon audio de votre projet Adobe Premiere Pro ou Encore (si Adobe After Effects est déjà en cours d'exécution, la nouvelle composition est créée dans le projet en cours). Le nom de la nouvelle composition est basé sur le nom de projet Adobe Premiere Pro ou Encore, suivi de « Linked Comp *[x]* ».

1 Dans Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore, choisissez Fichier > Adobe Dynamic Link > Nouvelle composition After Effects.

2 Si la boîte de dialogue Enregistrer sous d'After Effects s'affiche, entrez un nom et un emplacement pour le projet After Effects, puis cliquez sur Enregistrer.

Lorsque vous établissez un lien avec une nouvelle composition After Effects, la durée de la composition est réglée sur 30 secondes. Pour modifier la durée, sélectionnez la composition dans Adobe After Effects et choisissez Composition > Paramètres composition. Cliquez sur l'onglet Simple et spécifiez une nouvelle valeur pour la durée.

Lien vers une composition existante avec Dynamic Link (Production Premium uniquement)

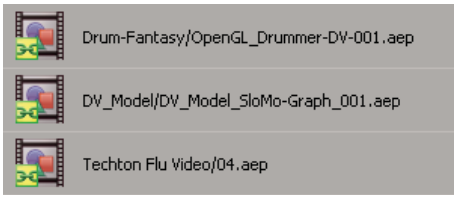
Pour des résultats optimaux, les paramètres de composition (les dimensions, le format des pixels, la cadence et la fréquence d'échantillon audio) doivent correspondre à ceux utilisés dans le projet Adobe Premiere Pro ou Adobe Encore.

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans Adobe Premiere Pro ou Encore, choisissez Fichier > Adobe Dynamic Link > Importer composition After Effects. Sélectionnez un fichier de projet Adobe After Effects (.aep), puis choisissez une ou plusieurs compositions.
- Faites glisser une ou plusieurs compositions du panneau de projet Adobe After Effects vers le panneau de projet Adobe Premiere Pro ou Encore.
- Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez Fichier > Importer. Sélectionnez un fichier de projet Adobe After Effects, puis cliquez sur Ouvrir. Choisissez ensuite une composition dans la boîte de dialogue Importer la composition, puis cliquez sur OK.
- Dans Adobe Premiere Pro, faites glisser un fichier de projet After Effects dans le panneau de projet. Si le fichier de projet Adobe After Effects comprend plusieurs compositions, Adobe Premiere Pro affiche la boîte de dialogue Importer la composition.

Remarque : *dans un projet Adobe Premiere Pro, vous pouvez établir un lien vers une composition Adobe After Effects plusieurs fois. Dans un projet Adobe Encore, en revanche, vous ne pouvez établir qu'un seul lien vers une composition Adobe After Effects.*

Encore et After Effects : si vous effectuez une liaison à des compositions Dynamic Link qui ont été créées à l'aide de Créer une composition After Effects dans Encore, désactivez les calques de mise en surbrillance des sous-images dans After Effects afin que vous puissiez contrôler leur affichage dans Adobe Encore. Pour plus d'informations, effectuez une recherche sur le terme « sous-image » dans l'Aide d'Encore ou l'Aide d'Adobe After Effects.



Compositions Adobe After Effects liées de façon dynamique

Suppression d'une composition ou d'un élément lié de façon dynamique (Production Premium uniquement)

Vous pouvez supprimer une composition liée dans un projet Encore si la composition n'est pas utilisée dans le projet. Vous pouvez supprimer une composition liée dans un projet Adobe Premiere Pro à tout moment, même si la composition est utilisée dans un projet.

Vous pouvez supprimer des éléments liés (qui constituent tout simplement des références à la composition liée dans le panneau de projet) dans le montage d'une séquence Adobe Premiere Pro ou dans un montage ou menu Encore à tout moment.

❖ Dans Adobe Premiere Pro ou Encore, sélectionnez la composition ou l'élément lié et appuyez sur la touche Suppr.

Modification d'une composition liée de façon dynamique dans Adobe After Effects (Production Premium uniquement)

Utilisez la commande Modifier l'original dans Adobe Premiere Pro ou Encore pour modifier une composition Adobe After Effects liée. Une fois qu'Adobe After Effects est ouvert, vous pouvez apporter des modifications sans devoir à nouveau utiliser la commande Modifier l'original.

1 Sélectionnez la composition Adobe After Effects dans le panneau de projet Adobe Premiere Pro ou Encore ou sélectionnez un élément lié dans le Montage et choisissez Modifier > Modifier l'original.

2 Apportez des modifications dans Adobe After Effects, puis revenez à Adobe Premiere Pro ou Encore pour visualiser vos modifications.

Les modifications apportées dans Adobe After Effects apparaîtront dans Adobe Premiere Pro, mais les fichiers de prévisualisation Adobe Premiere Pro peuvent avoir affiché l'élément avant que les modifications ne soient invalidées.

Remarque : *après avoir créé à partir d'Adobe Premiere Pro un lien dynamique vers la composition, si vous modifiez le nom de cette dernière dans Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro ne met pas à jour le nom de la composition liée dans le panneau de projet mais conserve le lien dynamique.*

Compositions off-line et Dynamic Link (Production Premium uniquement)

Adobe Premiere Pro et Encore affichent les compositions liées de façon dynamique comme off-line dans les cas suivants :

- Vous avez renommé, déplacé ou supprimé le projet Adobe After Effects contenant la composition.
- Vous avez intentionnellement mis la composition off-line.
- Vous avez ouvert le projet contenant la composition sur un système n'étant pas équipé de Production Studio.
- Vous travaillez avec un projet géré par le Gestionnaire de projets d'Adobe Premiere Pro. Le Gestionnaire de projets ne déplace pas les compositions sources Adobe After Effects dans le dossier du projet géré. Vous devez le faire manuellement.

Les compositions off-line présentent une icône Off-line dans le panneau de projet d'Adobe Premiere Pro. Dans Encore, l'aperçu miniature affiche l'icône Off-line lorsqu'un élément off-line est sélectionné dans le panneau Projet. Si vous utilisez une composition off-line, vous pouvez la relier à la composition Adobe After Effects originale. Vous pouvez également choisir de créer un lien entre une composition liée et une composition source différente.

Pour mettre off-line une composition liée de façon dynamique (Production Premium uniquement)

Vous pouvez mettre off-line une composition liée de façon dynamique si les ressources système sont faibles (cela vous empêche d'effectuer une bonne lecture ou un bon affichage d'aperçu) ou si vous souhaitez partager votre projet sans devoir l'ouvrir sur un système équipé de Production Premium. Lorsque vous mettez off-line une composition, vous coupez le lien dynamique avec Adobe After Effects et la composition liée est remplacée dans le panneau de projet par une composition off-line.

Vous pouvez supprimer temporairement un élément lié dans Adobe Premiere Pro. Pour ce faire, sélectionnez l'élément et choisissez Elément > Activer. Pour relier l'élément, choisissez de nouveau Elément > Activer (une coche à côté de la commande indique que l'élément est activé). Pour plus d'informations sur la désactivation d'éléments, consultez Adobe Premiere Pro Aide.

1 Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez la composition dans le panneau Projet.

2 Sélectionnez Projet > Créer off-line.

Pour relier une composition liée de façon dynamique (Production Premium uniquement)

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans Adobe Premiere Pro, sélectionnez la composition et choisissez Projet > Lier le média. Dans la boîte de dialogue Importer la composition, sélectionnez un projet Adobe After Effects, puis choisissez une composition.
- Dans Encore, cliquez avec le bouton droit sur la composition et sélectionnez Localiser l'élément. Dans la boîte de dialogue Localiser l'élément, localisez la composition que vous souhaitez lier, puis cliquez Sélectionner (Windows) ou Ouvrir (Mac OS).

Options d'encodage et de compression pour les films

Options de format et paramètres d'exportation

After Effects utilise Adobe Media Encoder pour encoder la plupart des formats de film à partir du panneau File d'attente de rendu. Vous pouvez utiliser QuickTime pour encoder d'autres formats de film (comme les flux de données DV bruts) à partir du menu Fichier > Exporter.

Pour la plupart des formats de sortie, vous pouvez définir des options d'encodage et de compression spécifiques au format. Dans de nombreux cas, une boîte de dialogue s'ouvre et présente ces options lorsque vous choisissez un format à exporter, soit dans la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie, soit depuis le menu Fichier > Exporter.

Les formats encodés par Adobe Media Encoder partagent une boîte de dialogue de paramètres d'exportation semblable, que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton Options de format de la boîte de dialogue Paramètres de module de sortie.

Lors d'une exportation avec Adobe Media Encoder, le choix d'un format entraîne automatiquement l'affichage d'une liste de paramètres prédéfinis associés conçus pour des demandes spécifiques (par exemple, le paramètre prédéfini Apple iPod Video Small qui donne le format H.264). La sélection d'une préconfiguration active à son tour les options appropriées dans les différents panneaux de réglages (Vidéo, Audio, etc).

Remarque : *dans certains cas, il est possible de spécifier un paramètre dans une boîte de dialogue des paramètres d'exportation qui est incompatible avec un paramètre défini dans la boîte de dialogue Paramètres de rendu ou Module de sortie. En pareil cas, After Effects vous avertit de l'incohérence pour que vous puissiez la corriger avant de continuer.*

Voir aussi

« Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

A propos d'Adobe Media Encoder

Adobe Media Encoder est un mécanisme de codage utilisé par des programmes comme Adobe Premiere Pro, After Effects, Soundbooth et Encore pour la sortie sur certains formats de support. Selon le programme, Adobe Media Encoder fournit une boîte de dialogue Réglages d'exportation spécialisés proposant les nombreux paramètres associés à certains formats d'exportation, par exemple MPEG-2, Adobe Flash Video et H.264. Pour chaque format, la boîte de dialogue Réglages d'exportation inclut un certain nombre de préconfigurations adaptées à des supports de livraison spécifiques. Vous pouvez également enregistrer des préconfigurations personnalisées que vous pouvez partager avec d'autres ou recharger lorsque vous en avez besoin.

La boîte de dialogue des réglages d'exportation présente un aspect légèrement différent dans chaque logiciel et l'on y accède différemment. Toutefois, sa forme et ses fonctions sont généralement semblables. La boîte de dialogue Réglages d'exportation contient toujours une section associée aux réglages d'exportation généraux (tels que Format et Préconfiguration) et une ou plusieurs sections à onglets. Les sections disponibles varient selon le format et la préconfiguration que vous spécifiez. Le menu relatif aux onglets comprend également des commandes spécifiques du format sélectionné.

Lorsque vous exportez un fichier de film pour un support de livraison autre qu'une télévision plein écran et plein cadre, vous devez généralement désactiver l'entrelacement des images, recadrer l'image ou appliquer certains filtres. Via la boîte de dialogue Réglages d'exportation, Adobe Media Encoder offre ces tâches sous forme d'options de précodage car il est préférable de les réaliser avant le codage du fichier. Vous pouvez également spécifier des tâches post-codage, dont la génération d'un fichier journal ou le téléchargement automatique du fichier exporté vers un serveur spécifié.

A propos de MPEG

MPEG est le nom d'une famille de formats de fichier spécifiés par le groupe MPEG (Moving Picture Experts Group) de l'ISO et de la CEI. Les formats MPEG comprennent plusieurs méthodes de compression. La génération de ces formats de fichiers basés sur des images clés à partir d'autres formats vidéo nécessite du temps et une puissance de traitement importante.

MPEG-1 Format généralement utilisé pour l'Internet et le CD-ROM, offrant une qualité d'image comparable au VHS pour le format d'image quart d'écran.

MPEG-2 Offre une vidéo de qualité supérieure au MPEG-1. Une forme spécifique de MPEG-2 a été choisie comme norme pour la compression de la vidéo pour des DVD vidéo. Il s'agit du *format MPEG-2 compatible DVD*. La compression MPEG-2 est aussi utilisée dans les formats HDV et prise en charge par les formats HD-DVD et Blu-ray.

MPEG-4 Présente de nombreuses caractéristiques des formats MPEG-1 et MPEG-2 ainsi qu'un support pour l'interactivité. Il offre une meilleure compression et réduit la taille de fichier tout en conservant le même niveau de qualité sensorielle que le format MPEG-2. MPEG-4 part 10 (H.264, AVC) est le format pris en charge par les formats Blu-ray et HD-DVD.

Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro offrent un certain nombre de préconfigurations MPEG pour optimiser la qualité de sortie de différents types de projet. Si vous avez de l'expérience en ce qui concerne l'encodage MPEG, vous pouvez ajuster davantage des projets pour des situations de lecture spécifiques en personnalisant les préconfigurations dans la boîte de dialogue relative aux réglages d'exportation.

Dans Adobe After Effects, vous pouvez créer des vidéos MPEG-2 et MPEG-2 DVD. Dans Adobe Premiere Pro, vous pouvez créer différents types de vidéo MPEG à l'aide de la commande Fichier > Exportation > Adobe Media Encoder ou exporter directement vers une vidéo compatible DVD grâce à la commande Exporter vers Encore (toute vidéo que vous exportez vers DVD est automatiquement transcodée en MPEG-2 si elle ne se trouve pas encore dans ce format).

Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro ajoutent des métadonnées aux fichiers MPEG-2 qu'Encore peut lire pour une aide au niveau de la création de DVD. Ces métadonnées contiennent des informations qui permettent à Encore de multiplexer les éléments audio et vidéo, de générer automatiquement des points de chapitre de DVD et d'ouvrir les éléments dans les applications à partir desquelles elles ont été rendues. Pour plus de détails, reportez-vous à l'Aide d'Encore.

Options de filtre pour le codage

Du bruit, un grain et des artefacts similaires peuvent altérer la compression des images. La taille du fichier de sortie final peut dès lors, dans certains cas, être réduite en appliquant un filtre de réduction du bruit à une image ou un film préalablement à la compression.

Dans la boîte de dialogue des réglages d'exportation, vous pouvez spécifier l'application d'un filtre de réduction du bruit avant la compression, mais aussi définir le degré de filtrage du bruit à appliquer.

Si vous souhaitez supprimer du bruit et du grain d'un projet, à une fin autre que la réduction de la taille d'un fichier compressé, vous pouvez utiliser les effets Bruit & Grain dans Adobe Premiere Pro ou After Effects.

Options vidéo pour le codage

Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, les options disponibles dans l'onglet Vidéo varient selon le format que vous avez spécifié. Ces options sont entre autres :

Codec Indique le codec utilisé pour encoder la vidéo à partir de ceux disponibles sur votre système.

Qualité Définit la qualité de l'encodage. Généralement, les valeurs plus élevées augmentent le temps de rendu et la taille du fichier.

Coder la couche Alpha Permet le codage d'une couche alpha dans le fichier exporté pour les formats prenant en charge les couches alpha, comme par exemple Adobe Flash Video.

Standard TV Définit la conformité de la sortie avec la norme NTSC ou PAL.

Largeur d'image Met à l'échelle la largeur de l'image de sortie par rapport à la largeur spécifiée.

Hauteur d'image Met à l'échelle la hauteur de l'image de sortie par rapport à la hauteur spécifiée.

Images par seconde Fréquence d'images de sortie pour les formats NTSC ou PAL.

Ordre des champs Indique si les images du fichier de sortie sont entrelacées, et le cas échéant, si la trame supérieure ou inférieure est première dans l'ordre de balayage.

Format des pixels Indique le rapport L/H de chaque pixel qui détermine le nombre de pixels requis pour atteindre un rapport L/H donné de l'image. Certains formats utilisent des pixels carrés tandis que d'autres utilisent des pixels non carrés.

Encodage du débit Spécifie si le codec réalise un débit constant ou variable dans le fichier exporté :

• **Débit constant (CBR)** Compresse chaque image dans la vidéo source jusqu'à la limite fixée que vous spécifiez, ce qui donne un fichier avec un débit fixe. Ainsi, les images contenant des données plus complexes sont davantage compressées, et inversement les images moins complexes sont moins compressées.

• **Débit variable (VBR)** Permet au débit du fichier exporté de varier dans une fourchette que vous spécifiez. Etant donné qu'un certain degré de compression altère davantage la qualité d'une image complexe que celle d'une image simple, l'encodage VBR compresse moins les images complexes et compresse plus les images simples.

En général, une image est complexe et plus difficile à compresser efficacement si elle comprend beaucoup de détails ou si elle diffère fortement des images précédentes, comme ce serait le cas dans une scène comprenant un mouvement.

Remarque : *lorsque vous comparez des fichiers CBR et VBR dont le contenu et la taille de fichier sont identiques, vous pouvez tirer les généralisations suivantes : un fichier CBR peut être lu avec fiabilité sur un éventail plus large de systèmes, car un débit fixe est moins exigeant sur un diffuseur de médias et un processeur informatique. Néanmoins, un fichier VBR produit généralement une meilleure qualité d'image, car le fichier VBR adapte le montant de compression au contenu de l'image.*

Vitesse de transfert Indique le nombre de mégabits par seconde de lecture pour le fichier codé. Cette option est uniquement disponible si vous sélectionnez CBR comme option d'encodage du débit.

Les options suivantes apparaissent uniquement si vous sélectionnez VBR comme option de codage du débit :

Passes de codage Spécifie le nombre de fois que l'encodeur analysera le clip avant le codage. Le codage en plusieurs passes augmente le temps requis pour coder le fichier, mais produit généralement une compression plus efficace et une meilleure qualité d'image (Adobe After Effects ne prend pas en charge les passes d'encodage multiples).

Débit cible Indique le nombre de mégabits par seconde de lecture pour le fichier codé.

Débit maximum Indique le nombre maximal de Mbit/s de lecture autorisé.

Débit minimum Indique le nombre minimal de Mbit/s de lecture autorisé. Le débit minimum varie selon le format. Pour MPEG-2-DVD, le débit minimum doit au moins être de 1,5 Mbit/s.

M images Spécifie le nombre d'images B (images bidirectionnelles) entre des images I (images intra) et P (images prédites) consécutives.

N images Indique le nombre d'images entre des images I (images intra). Cette valeur doit être un multiple de la valeur M images.

Groupe d'images fermé tous les Définit la fréquence de chaque groupe d'images fermé, qui ne peut référencer des images en dehors du groupe d'images fermé. Un groupe d'images (GOP) est constitué d'une séquence d'images I, B et P (cette option est disponible lorsque vous choisissez le format MPEG-1 ou MPEG-2).

Placement automatique d'un groupe d'images Lorsque cette option est sélectionnée, le placement des groupes d'images est défini automatiquement (cette option est disponible lorsque vous choisissez le format MPEG-1).

Remarque : *les formats MPEG-1 et MPEG-2 incluent un grand nombre d'options avancées qui ne sont pas répertoriées ici. Dans la plupart des cas, si vous sélectionnez un format ou une préconfiguration conçu pour votre sortie cible, les options appropriées seront automatiquement définies. Pour plus d'informations sur les options non reprises, reportez-vous aux spécifications des formats MPEG-1 (ISO/IEC 11172) et MPEG-2 (ISO/IEC 13818).*

Options audio pour le codage

Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, les options disponibles dans l'onglet Audio varient selon le format que vous avez spécifié. Les options audio les plus courantes sont les suivantes :

Codec Indique le codec utilisé pour encoder l'audio :

• **AAC (Advanced Audio Coding)** Format de codage de haute qualité pris en charge par de très nombreux périphériques. Ce codec est la valeur par défaut pour le format H.264.

• **SurCode pour Dolby Digital 5.1** Format de codage de haute qualité développé pour le son numérique multicanaux et les encodeurs les plus communs pour la vidéo DVD. (Ce codec est uniquement disponible dans Adobe Premiere Pro.)

• **Audio MPEG MainConcept** Un encodeur haute qualité développé par MainConcept media technologies et compris avec Adobe Premiere Pro, After Effects et Soundbooth.

• **Audio PCM (pulse-code modulation)** Format audio sans perte. Les fichiers de ce format tendent à être plus volumineux que les fichiers d'autres formats.

Format audio Détermine le type d'audio.

Débit Spécifie le débit de sortie de l'audio. Généralement, des débits plus élevés augmentent à la fois la qualité et la taille de fichier. Cette option est disponible pour Dolby® Digital, MainConcept MPEG et certains codecs audio Windows Media.

Remarque : *les options qui ne sont pas décrites ici sont spécifiques au format sélectionné. Pour plus d'informations, reportez-vous aux spécifications pour le format sélectionné.*

Options Variantes et Bandes passantes pour le codage

Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, la spécification d'un codec de transmission en continu dans les formats RealMedia ou Windows Media active des options de Bandes passantes tandis que les codecs de transmission en continu QuickTime activent un ensemble d'options semblables appelé Variantes. Ces deux types de codecs vous permettent de créer des variations d'un film adaptées aux différentes vitesses des réseaux. Le logiciel du lecteur associé au format détecte et sélectionne la version la plus appropriée pour assurer une lecture régulière. Par exemple, Windows Media inclut des options Bandes passantes, telles que Modems à numérotation (56 Kbits/s) et Modem à large bande ou modem câble/DSL (384 Kbits/s). Cependant, alors que QuickTime génère des films individuels adaptés à chaque type d'exportation, RealMedia et Windows Media génèrent un seul film qui stocke les variantes.

Remarque : *certains paramètres propres à des codecs ne sont pas mentionnés ici. Pour de plus amples informations sur un codec spécifique, consultez la documentation fournie par son développeur.*

Pour ajouter des variantes ou des bandes passantes

1 Choisissez un format qui prend en charge une transmission en continu (QuickTime, RealMedia ou Windows Media).

2 Dans le menu Préconfiguration de la boîte de dialogue Réglages d'exportation, choisissez une option de transmission en continu.

3 Sélectionnez les onglets Filtres, Vidéo, Audio et Autres et spécifiez les options voulues.

4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour une sortie RealMedia ou Windows Media, sélectionnez Bandes passantes et spécifiez les options.
- Pour une sortie QuickTime, sélectionnez Variantes et spécifiez les options.

5 Un onglet étant sélectionné, choisissez Ajout/Suppression de bandes passantes (ou Ajout/Suppression de variantes) dans le menu de l'onglet.

6 Dans la boîte de dialogue Sélectionner bandes passantes (ou Sélectionner variantes), cliquez sur Ajouter.

7 Dans la boîte de dialogue Bandes passantes système (ou Variantes système), sélectionnez les options appropriées pour votre public, puis cliquez sur OK.

8 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Sélectionner bandes passantes (ou Sélectionner variantes).

Remarque : *vous ne pouvez pas avoir plus de dix variantes ou bandes passantes. Si nécessaire, vous pouvez supprimer celles que vous ne désirez pas garder et en ajouter d'autres.*

Pour copier ou supprimer une variante ou une bande passante

1 Choisissez un format qui prend en charge une transmission en continu (QuickTime, RealMedia ou Windows Media).

2 Dans le menu Préconfiguration de la boîte de dialogue Réglages d'exportation, choisissez une option de transmission en continu.

3 Sélectionnez les onglets Filtres, Vidéo, Audio et Autres et spécifiez les options.

4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour une sortie RealMedia ou Windows Media, sélectionnez Bandes passantes et spécifiez les options.
- Pour une sortie QuickTime, sélectionnez Variantes et spécifiez les options.

5 Un onglet étant sélectionné, choisissez Ajout/Suppression de bandes passantes (ou Ajout/Suppression de variantes) dans le menu de l'onglet.

6 Dans la boîte de dialogue Sélectionner bandes passantes (ou Sélectionner variantes), sélectionnez l'élément que vous souhaitez copier ou supprimer et cliquez sur Dupliquer ou Supprimer.

7 Si vous avez copié un élément, cliquez sur le nom de la nouvelle instance, déplacez légèrement la souris pour le mettre en surbrillance, puis tapez un nouveau nom et appuyez sur Entrée.

8 Une fois terminé, cliquez sur OK.

Remarque : *la suppression d'un élément de la liste des variantes ou des bandes passantes ne peut pas être annulée.*

Autres options pour le codage

L'onglet Autres de la boîte de dialogue Réglages d'exportation vous permet de télécharger le fichier exporté vers un serveur FTP (File Transfer Protocol) disposant d'un espace de stockage alloué pour le partage de fichiers. Le protocole FTP est une méthode courante pour le transfert de fichiers sur un réseau et est particulièrement utile pour le partage de fichiers relativement grands à l'aide d'une connexion Internet. L'administrateur du serveur peut vous donner les informations correctes pour vous connecter au serveur.

L'onglet Autres comprend les options suivantes :

Nom du serveur Entrez l'adresse IP ou le DNS du serveur sur lequel le site FTP est situé.

Port Spécifiez le numéro attribué au port de commande du serveur FTP. Par défaut, il s'agit de 21.

Répertoire distant Entrez l'emplacement sur le serveur FTP auquel il faut accéder sous forme de chemin de fichier.

Ouverture de session utilisateur Entrez l'identité de l'utilisateur telle qu'indiquée par l'administrateur du serveur.

Mot de passe Entrez le mot de passe pour un serveur protégé par mot de passe.

Tentatives Spécifiez le nombre de tentatives de contact avec le serveur si la connexion n'est pas établie.

Envoyer le fichier local vers la corbeille (Windows) ou Envoyer le fichier local vers la corbeille (Mac OS) Supprime la copie locale du fichier exporté une fois qu'il a été téléchargé vers le serveur FTP.

Tester Vérifie la connexion avec le serveur FTP.

Détails du fichier journal Spécifiez s'il faut générer un fichier journal et sélectionnez les informations comprises dans le fichier journal (erreurs, avertissements, réglages et temps de rendu des images). (Non pris en charge pour Windows Media, QuickTime ou Adobe Flash Video.)

Options prédéfinies du multiplexeur MPEG de Media Encoder

Les options de multiplexage prédéfinies contrôlent comment After Effects et Adobe Premiere Pro fusionnent les données audio et vidéo MPEG en un seul flux de données. La liste exacte des options disponibles dépend du format MPEG choisi.

Si vous choisissez le format MPEG-2, toutes les options de multiplexage fournies par la norme MPEG sont définissables manuellement. Dans la plupart des cas, il est préférable de sélectionner un format MPEG ciblé pour le support de sortie (par exemple, MPEG-2 DVD).

Format MPEG	Norme ISO/IEC
MPEG-4	ISO/IEC 14496
MPEG-2	ISO/IEC 13818
MPEG-1	ISO/IEC 11172

Pour plus d'informations sur les options disponibles, consultez le site Web officiel de l'organisation MPEG à l'adresse www.chiariglione.org/mpeg/.

Ajout de métadonnées XMP à un fichier exporté

Les *métadonnées* sont des informations sur les fichiers pouvant être recherchées et traitées par un ordinateur. XMP (eXtensible Metadata Platform d'Adobe) permet d'inclure des métadonnées dans un fichier pour fournir des informations sur le contenu du fichier. Les applications prenant en charge XMP sont capables de lire, modifier et partager ces informations entre différentes bases de données et différents formats de fichier et plates-formes. Certains logiciels Adobe, tels qu'Adobe Bridge, peuvent utiliser ou écrire des informations XMP.

Vous pouvez spécifier d'inclure des métadonnées XMP avec les fichiers que vous exportez à l'aide d'Adobe Media Encoder.

❖ Dans la boîte de dialogue Réglages d'exportation, sélectionnez Info XMP dans le menu de l'onglet des réglages, puis entrez des informations dans les champs appropriés.

Prévisualisation d'une séquence sur un périphérique mobile virtuel à l'aide d'After Effects

A l'aide d'Adobe Device Central, vous pouvez prévisualiser des séquences formatées pour des périphériques mobiles dans les périphériques virtuels correspondants. Cette option est disponible pour la plupart des formats H.264 listés dans Adobe Media Encoder.

1 Lancez After Effects.

2 Dans le panneau Projet, sélectionnez la composition à prévisualiser.

3 Choisissez Composition > Ajouter à la file d'attente de rendu.

4 Dans le panneau File d'attente de rendu, cliquez sur le texte souligné à droite du module de sortie ou sélectionnez Personnaliser dans le menu Module de sortie.

5 Dans la boîte de dialogue Réglages du module de sortie, choisissez H.264 dans le menu Format.

6 Dans la section Réglages d'exportation de la boîte de dialogue H.264, sélectionnez Ouvrir dans Device Central.

7 Modifiez les autres options requises et cliquez sur OK.

8 Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Réglages du module de sortie.

9 Dans le panneau File d'attente de rendu, cliquez sur Rendu.

Le rendu peut prendre quelques minutes, suivant la taille du fichier. Lorsque le rendu est terminé, un fichier temporaire est affiché dans l'onglet Emulateur d'Adobe Device Central. Pour poursuivre le test, cliquez deux fois sur le nom d'un autre périphérique dans les listes Jeux de périphériques ou Périphériques disponibles.

A propos de la compression de fichiers de film

La compression est essentielle afin de réduire la taille de films et ainsi permettre leur stockage, leur transmission et leur lecture de manière efficace. Lorsque vous exportez ou que vous fournissez un fichier de film pour qu'il soit lu sur un type d'appareil spécifique avec une certaine bande passante, vous choisissez un compresseur/décompresseur (également connu sous le nom d'encodeur/décodeur ou *codec*), pour compresser les informations et générer un fichier qui peut être lu par ce type d'appareil avec cette bande passante.

Une grande variété de codecs est proposée, aucun n'étant adapté à toutes les situations. Le codec le plus performant dans la compression d'un dessin animé, par exemple, sera peu efficace pour la compression des prises de vues réelles. Lors de la compression d'un film, vous pouvez effectuer des réglages précis pour obtenir la plus grande qualité de lecture possible sur un ordinateur, un périphérique mobile, le Web ou un lecteur de DVD. Suivant l'encodeur utilisé, vous pouvez réduire la taille des fichiers compressés en supprimant des artefacts interférant avec la compression tels que des mouvements de caméra aléatoires et un grain de film excessif.

Le codec utilisé doit être accessible à tout votre public. Par exemple, si vous utilisez un codec matériel sur une carte d'acquisition, votre public doit disposer de ce même codec matériel ou d'un codec logiciel qui l'émule.

Pour plus d'informations sur la compression, accédez à l'adresse www.adobe.com/go/learn_dv_primer_compression_fr.

A propos du débit de données

Certains codecs vidéo et audio permettent de spécifier le *débit de données*, aussi appelé le *débit*, qui détermine la quantité d'informations vidéo à traiter par seconde pendant la lecture. En fait, lorsque vous spécifiez un débit, vous définissez le débit maximal ; le débit réel varie selon le contenu visuel de chaque image.

Pour maximiser la qualité de la vidéo encodée, définissez pour le débit la valeur maximale supportée par le support de réception cible. Si vous prévoyez de transmettre la vidéo en continu à un public utilisant un accès commuté à Internet, le débit peut être de seulement 20 kilobits par seconde. Toutefois, si vous prévoyez de distribuer la vidéo sur DVD, il peut s'élever à 7 mégabits par seconde. Le débit que vous définissez dépend de la finalité de la vidéo. Voici quelques consignes à retenir pour le réglage du débit selon plusieurs cas de figure :

Production de DVD Le débit des données doit optimiser la qualité tout en adaptant le programme complet à l'espace disponible sur le DVD.

Production de bande vidéo non VN Le débit doit être adapté aux possibilités de l'ordinateur et du disque dur sur lequel la bande est lue.

Lecture sur disque dur Si la vidéo finale est destinée à être lue depuis un disque dur, déterminez la cadence de transfert utilisée normalement par les disques durs de votre public et définissez le débit en conséquence. Si vous comptez utiliser la vidéo exportée avec un autre système de montage ou l'importer dans une application de composition, il convient de choisir une qualité maximale pour l'exportation. Utilisez un codec sans perte d'informations ou le codec pris en charge par votre carte d'acquisition vidéo, et spécifiez le débit permis par le système de montage pour la capture et le montage vidéo.

Lecture de CD-ROM Le débit pour une vidéo lue à partir d'un CD-ROM dépend de la vitesse du lecteur. Si, par exemple, vous préparez un fichier vidéo final pour un lecteur de CD-ROM à quadruple vitesse (600 Ko par seconde), spécifiez une valeur entre 300 et 500 Ko/s afin de prendre en compte à la fois la vitesse du lecteur et le temps système nécessaire au déplacement des données.

Lecture sur un intranet Le débit peut être de 1Mbit/s ou plus, selon la vitesse de l'intranet.

Vidéo en continu sur le Web Le débit doit tenir compte des performances réelles de la cible en termes de débit. A titre d'exemple, le débit d'une vidéo en continu conçue pour une connexion 56 Kbits/s (kilobits par seconde) est souvent réglé sur 40 Kbits/s. Des facteurs tels que le volume de données et la qualité de la ligne empêchent en général les connexions Internet d'atteindre le débit déclaré par le biais d'un réseau téléphonique. Pour des connexions à large bande, définissez un débit de 128 kbps pour la vidéo en continu.

Téléchargement d'un fichier vidéo sur le Web Le débit est moins important que la taille du fichier vidéo sur le disque, le principal problème restant le temps de téléchargement. Cependant, la réduction du débit de la vidéo téléchargée permet de diminuer la taille du fichier vidéo et d'en accélérer ainsi le téléchargement.


Dans Adobe Premiere Pro, utilisez la commande Fichier > Propriétés pour analyser le débit des fichiers que vous exportez.

Définition des paramètres de compression QuickTime

1 Dans le panneau File d'attente de rendu, cliquez sur le nom du module de sortie souligné.

2 Dans Format, choisissez le format QuickTime.

3 Cliquez sur le bouton Options de format dans la section Sortie vidéo.

4 Dans la boîte de dialogue des paramètres de compression, choisissez un module de compression.

Remarque : *indiquez le codage des couleurs dans la boîte de dialogue des paramètres de compression, et non pas dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie. De cette manière, les modules externes non Adobe pourront interpréter les informations de codage des couleurs émises par After Effects. Voir l'étape 8.*

5 Sélectionnez le niveau de qualité de compression.

Remarque : *(Mac OS uniquement) si vous avez l'intention d'utiliser des images clés dans le film, maintenez la touche Option enfoncée tout en réglant le curseur Qualité pour définir la compression temporelle du film. La compression temporelle compare les images successives et ne conserve que les changements. Une haute qualité temporelle conserve la fluidité des mouvements ; en basse qualité, les mouvements ont tendance à être plus saccadés dans la mesure où les pixels ne sont modifiés qu'en cas de changement important entre les images.*

6 Si vous voulez générer des fichiers aussi réduits que possible, et si votre module de compression permet de choisir la cadence des images clés, sélectionnez l'option Une image clé pour et entrez une valeur dans la zone de texte correspondante. Il est d'usage d'entrer un nombre égal à la cadence d'images. Pour une cadence de 30 i/s, par exemple, tapez 30 dans la zone concernée afin de disposer d'une image clé toutes les 30 images du film.

Remarque : *si vous utilisez le film obtenu dans une autre composition After Effects, saisissez une valeur faible (inférieure à 5) dans la zone Une image clé pour ou désélectionnez cette option. La présence d'images clés augmente considérablement la quantité de mémoire nécessaire pour modifier ou effectuer le rendu d'un film.*

7 Cliquez sur le bouton OK.

8 Si votre module de compression permet de choisir entre différents codages des couleurs, optez pour le réglage le plus approprié dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie :

- Choisissez le réglage Millions de couleurs+ pour obtenir une qualité couleur de 24 bits et un fond de composition transparent (pour inclure une couche alpha). La couleur de fond de la composition sera ignorée. Seules les options Animation et Sans acceptent le codage Millions de couleurs+.
- Choisissez le réglage Millions de couleurs pour obtenir une qualité couleur de 24 bits et inclure la couleur de fond de la composition (sans couche alpha).

Remarque : *les paramètres de codage des couleurs Milliers de couleurs ou inférieurs peuvent générer des images confuses.*

9 Spécifiez les autres paramètres dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

Options de compression QuickTime

Les choix opérés dans la boîte de dialogue Paramètres de compression imposent un compromis entre la taille du fichier et la qualité du film. Plus la qualité visuelle est élevée, plus la taille du fichier est importante.

Qualité Le paramètre de qualité indique la compression spatiale du film appliquée aux données de toutes les images d'une composition ; plus la qualité est élevée, plus la taille du fichier du film est importante. Ce paramètre de qualité est sans lien avec celui des calques dans After Effects.

Une image clé pour Dans la terminologie QuickTime, le terme d'*image clé* n'a pas la même signification que dans le panneau Montage d'After Effects, où il désigne des images qui varient dans le temps. Dans QuickTime, il s'agit en effet d'images qui reviennent à intervalles réguliers dans le film. Au cours de la compression, elles sont entièrement enregistrées. Chacune des images intermédiaires est comparée à l'image précédente et seules les différences sont sauvegardées, afin de réduire la taille du film. Des intervalles plus courts entre les images clés accélèrent la recherche et la lecture en arrière, mais contribuent à augmenter sensiblement la taille du fichier.

Définition des options de compression Vidéo pour Windows

1 Dans le panneau File d'attente de rendu, cliquez sur le nom du module de sortie souligné.

2 Choisissez le format Vidéo pour Windows dans le menu Format.

3 Cliquez sur le bouton Options de format dans la section Sortie vidéo.

4 Dans la boîte de dialogue Compression vidéo, choisissez un module de compression dans le premier menu de la section Compresseur. Choisissez un module de compression en fonction du type des images d'origine dont vous disposez et du but recherché pour votre film (les compresseurs disponibles dépendent des modules de compression Vidéo pour Windows installés sur votre ordinateur).

Vous pouvez effectuer un rendu avec une compression YUV de 10 bits par couche pour créer des fichiers AVI 10 bits par couche pouvant être utilisés avec des métrages HD dans Adobe Premiere Pro. Pour ce faire, choisissez 10 bits YUV (4:2:2 YUV) dans le menu Compresseur.

5 Sélectionnez un niveau de qualité de compression.

6 Si vous avez sélectionné Cinepak ou Microsoft Vidéo 1 à l'étape 4, cliquez sur le bouton Configurer pour paramétrer les autres options :

- Pour Cinepak, choisissez si le film doit être compressé en couleur ou en noir et blanc.

- Pour Microsoft Vidéo 1, choisissez un niveau de qualité de compression temporelle du film. La compression temporelle compare les images successives et ne conserve que les changements. Une haute qualité temporelle conserve la fluidité des mouvements ; en basse qualité, les mouvements ont tendance à être plus saccadés dans la mesure où les pixels ne sont modifiés qu'en cas de changement important entre les images.

7 Si vous voulez générer des fichiers aussi compacts que possible, et si votre module de compression permet de choisir la cadence des images clés, sélectionnez l'option Une image clé pour, puis indiquez un nombre d'images. Généralement vous devez entrer un nombre égal à la cadence d'images. Pour une cadence de 30 i/s, par exemple, tapez 30 dans la zone concernée afin de disposer d'une image clé toutes les 30 images du film.

Remarque : *si vous souhaitez utiliser le film obtenu dans une autre composition After Effects, saisissez une valeur faible (inférieure à 5) dans le champ Une image clé pour ou désélectionnez cette option. La présence d'images clés augmente considérablement la quantité de mémoire nécessaire pour modifier ou effectuer le rendu d'un film.*

8 Cliquez sur le bouton OK.

9 Si votre module de compression permet d'adopter différents codages des couleurs, choisissez le plus approprié dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie.

10 Spécifiez les autres paramètres dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

Options de compression Vidéo pour Windows

Microsoft RLE Utilisez ce module pour effectuer des compressions non destructives limitées à 256 couleurs.

Microsoft DV Utilisez ce module pour les caméscopes numériques.

Aucune compression Utilisez cette option avec un codage Millions de couleurs+ lorsqu'une couche alpha est nécessaire.

Intel Indeo/Microsoft Video Utilisez ce module pour la compression de séquences vidéo destinées à être lues sur CD-ROM.

Cinepak Utilisez ce module pour compresser des séquences vidéo 16 et 24 bits destinées à la lecture à partir d'un CD-ROM ou à des présentations bureautiques. Pour obtenir de meilleurs résultats, utilisez le module de compression Cinepak sur des données brutes (n'ayant pas été précédemment compressées avec un module hautement destructif). Notez que cette méthode de compression est assez lente, mais la décompression est beaucoup plus rapide et le débit de lecture peut être défini par l'utilisateur. Le compresseur Cinepak ne permet pas cependant d'enregistrer la couche alpha.

Rendu d'une composition au format OMF (Windows uniquement)

Vous pouvez produire une composition au format OMF (Open Media Framework Interchange) afin de générer des fichiers multimédia Avid ; ces fichiers comportent uniquement un contenu multimédia, et non des métadonnées ou des données de projet. Chaque module de compression OMF est doté d'une taille d'image et d'une cadence fixes, qui dépendent de la résolution choisie pour la sortie. Assurez-vous que les paramètres de la composition ou du rendu sont définis correctement. Si vous utilisez un format ou une cadence d'images inappropriés, After Effects ne peut pas effectuer le rendu du fichier et renvoie un message d'erreur affichant le format ou la cadence d'images attendu.

Le format de fichier OMF ne prend pas en charge l'audio, si bien que les pistes audio ne sont pas converties. Toutefois, si vous le souhaitez, vous pouvez exporter les pistes audio séparément.

1 Dans le panneau File d'attente de rendu, cliquez sur le nom du modèle Module de sortie pour ouvrir la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie.

2 Dans le menu Format, sélectionnez OMF.

3 Cliquez sur le bouton Options de format.

4 Choisissez un format (NTSC ou PAL), un module de compression AVR (Avid Video Resolution) et une version OMF.

Remarque : *la version OMFI 1.0 est prise en charge pour assurer la rétrocompatibilité avec les systèmes Avid anciens.*

Module de compression AVR	NTSC	PAL
1:1	720 x 480 (entrelacé), 29,97 i/s	720 x 576 (entrelacé), 25 i/s
1:1 (24p/25p)	720 x 486 (progressif), 24 i/s	720 x 576 (progressif), 25 i/s
DV	720 x 480 (entrelacé), 29,97 i/s	720 x 576 (entrelacé), 25 i/s

Voir aussi

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

Rendu automatisé et rendu en réseau

Rendu automatisé avec le fichier exécutable aerender

Le fichier exécutable aerender (aerender.exe sous Windows) est un programme équipé d'une interface de ligne de commande permettant d'automatiser le rendu. Le fichier exécutable réside dans le même dossier que l'application primaire After Effects. Les emplacements par défaut :

- Windows: \Program Files\Adobe\Adobe After Effects CS3\Support Files
- Mac OS: /Applications/Adobe After Effects CS3

Pour utiliser le programme, vous devez saisir la commande `aerender` sur la ligne de commande (ou dans un script de commandes) suivie d'une série d'arguments facultatifs. Certains de ces arguments sont de simples options qui ne nécessitent pas d'arguments propres (par exemple, `-reuse`), tandis que d'autres en nécessitent (par exemple, `-project` *`project_path`*).



Saisissez la commande `aerender -help` pour afficher certaines informations d'utilisation dans cette section.

Le rendu peut être réalisé soit par une instance en cours d'exécution d'After Effects soit par une instance nouvellement appelée. Par défaut, aerender appelle une nouvelle instance d'After Effects, même s'il y en a déjà une en cours d'exécution. Pour utiliser l'instance en cours d'exécution, utilisez l'argument `-reuse`.

Cet exemple de commande demande à After Effects d'effectuer le rendu des images 1 à 10 de Composition_1 du projet_1.aep en une séquence numérotée de fichiers Photoshop à l'aide d'un rendu multimachine :

```
aerender -project c:\projects\project_1.aep -comp "Composition_1" -s 1 -e 10
-RStemplate "Multi-Machine Settings" -OMtemplate "Multi-Machine Sequence"
-output c:\output\project_1\frames[####].psd
```

Pour n'effectuer que le rendu de Composition_1 vers un fichier défini, saisissez cette commande :

```
aerender -project c:\projects\project_1.aep -comp "Composition_1" -output c
:\output\project_1\project_1.avi
```

Pour effectuer le rendu de tous les éléments présents dans la file d'attente avec les paramètres sélectionnés dans le fichier de projet, saisissez cette commande :

```
aerender -project c:\projects\project_1.aep
```

Argument	Description
`-help`	Imprime un message d'utilisation.
`-version`	Affiche le numéro de version de l'exécutable aerender sur la console. N'effectue pas de rendu.
`-v` *verbose_flag*	*verbose_flag* spécifie le type de messages signalé : `ERRORS` : signale uniquement les erreurs fatales et les problèmes. `ERRORS_AND_PROGRESS` : (par défaut) signale les erreurs et la progression du rendu.
`-reuse`	Utilise une nouvelle fois l'instance en cours d'exécution d'After Effects (si présente) pour exécuter le rendu. Lors de l'utilisation d'une instance déjà en cours d'exécution, aerender enregistre les préférences sur le disque une fois le rendu terminé, mais ne quitte pas After Effects. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender lance une nouvelle instance d'After Effects, même s'il y en a une déjà en cours. Il quitte cette instance une fois le rendu terminé sans enregistrer les préférences.
`-mem_usage` *image_cache_percentmax_mem_percent*	*image_cache_percent* définit le pourcentage maximal de mémoire utilisée pour cacher le métrage et les images déjà rendues. *max_mem_percent* définit le pourcentage total de mémoire pouvant être utilisée par After Effects. Pour ces deux valeurs, si la quantité de mémoire vive installée est inférieure à une quantité donnée (n gigaoctets), la valeur représente un pourcentage de la mémoire vive installée, soit un pourcentage de *n*. La valeur de *n* est de 2 Go pour 32 bits sous Windows, de 4 Go pour 64 bits sous Windows et de 3,5 Go pour Mac OS.
`-project` *project_path*	*project_path* est un chemin d'accès ou une URI spécifiant un fichier de projet à ouvrir. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender fonctionne avec le projet actuellement ouvert. Si aucun projet n'est spécifié ou ouvert, il en résulte une erreur.
`-comp` *comp_name*	*comp_name* spécifie une composition pour laquelle un rendu doit être effectué. Si la composition est déjà dans la file d'attente de rendu, la première instance de cette composition se trouvant dans la file d'attente est rendue. Si la composition est dans le projet, mais pas dans la file d'attente de rendu, alors elle est ajoutée à la file d'attente, puis rendue. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender effectue le rendu de l'ensemble de la file d'attente ; dans ce cas, seuls les arguments `-project`, `-log`, `-output`, `-v`, `-mem_usage` et `-close` sont utilisés et tous les autres arguments sont ignorés.
`-s` *start_frame*	*start_frame* est la première image traitée pour le rendu. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender utilise la première image du fichier.
`-e` *end_frame*	*end_frame* est la dernière image traitée pour le rendu. Si cet argument n'est pas fourni, aerender utilise la dernière image du fichier.
`-i` *increment*	*increment* correspond au nombre d'images à parcourir avant d'effectuer le rendu d'une nouvelle image. Une valeur de 1 (par défaut) correspond au rendu de toutes les images. Des valeurs supérieures effectuent le rendu d'une image et l'utilisent *increment* fois en sortie, puis ignorent les *increment* images suivantes pour commencer une nouvelle fois le cycle. Des valeurs supérieures entraînent des rendus plus rapides, mais un mouvement plus saccadé.
`-OMtemplate` *output_module_template*	*output_module_template* correspond au nom du modèle à appliquer au module de sortie. Si le modèle n'existe pas, cela entraîne une erreur. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender utilise le modèle déjà défini pour le module de sortie.
`-RStemplate` *render_settings_template*	*render_settings_template* correspond au nom du modèle à appliquer à l'élément de rendu. Si le modèle n'existe pas, cela entraîne une erreur. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender utilise le modèle de rendu déjà défini pour l'élément.
`-output` *output_path*	*output_path* correspond à un chemin d'accès ou à une URI spécifiant la destination du fichier de sortie. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender utilise le chemin d'accès défini dans le fichier de projet.
`-log` *log_file_path*	*log_file_path* correspond à un chemin d'accès ou à une URI spécifiant l'emplacement du compte-rendu. Si cet argument n'est pas utilisé, aerender utilise la sortie standard.

Argument	Description
`-sound sound_flag`	Si *`sound_flag`* est défini sur `ON`, un son est lu une fois le rendu terminé. La valeur par défaut est définie sur `OFF`.
`-close close_flag`	*`close_flag`* spécifie si le projet doit être fermé une fois le rendu terminé, et si les modifications doivent être enregistrées. `DO_NOT_SAVE_CHANGES` : (par défaut) le projet est fermé et les modifications ne sont pas enregistrées. `SAVE_CHANGES` : le projet est fermé et les modifications sont enregistrées. `DO_NOT_CLOSE` : le projet reste ouvert en cas d'utilisation d'une instance en cours d'exécution d'After Effects (les nouvelles instances d'After Effects doivent toujours être quittées une fois que vous avez terminé).
`-rqindex` *`index_in_render_queue`*	`-rqindex` fonctionne comme `-comp`, sauf qu'il ne crée pas automatiquement un élément de rendu de la composition.
`-mp enable_flag`	Si *`enable_flag`* est égal à 0, d'autres processus ne sont pas créés pour effectuer le rendu de plusieurs images simultanément. Si *`enable_flag`* est égal à 1, d'autres processus peuvent être créés pour effectuer le rendu de plusieurs images simultanément, en fonction des paramètres de configuration du système et des préférences (voir la section « Rendu simultané de plusieurs images » à la page 36).

Voir aussi

« Notions de base relatives au rendu et à l'exportation » à la page 558

« Préférences de mémoire et cache » à la page 35

Rendu en réseau avec dossiers de contrôle

Vous pouvez effectuer le rendu d'une ou plusieurs compositions d'un projet à l'aide de plusieurs ordinateurs en réseau. Le rendu en réseau permet d'obtenir des résultats bien plus rapides que sur un seul ordinateur. Le rendu en réseau implique la copie du projet et des fichiers source vers un dossier du réseau, puis le rendu du projet.

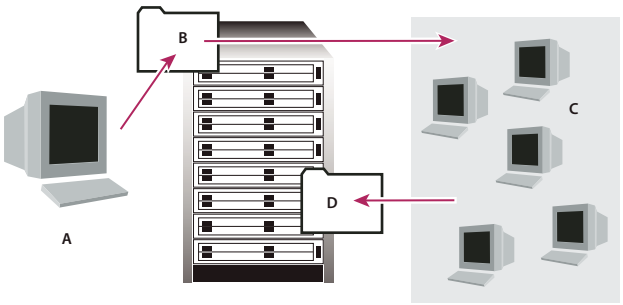
Si vous disposez d'une licence complète de la version d'After Effects, vous pouvez la paramétrer pour qu'elle puisse fonctionner avec des versions d'After Effects limitées aux activités de rendu, appelées *moteurs de rendu*. Votre contrat de licence autorise l'installation sur un réseau d'autant de copies du moteur de rendu que nécessaire (à la condition qu'une copie activée de la version d'After Effects soit bien installée sur ce réseau).

Les moteurs de rendu sont installés de la même manière que la version intégrale de l'application, mais vous ne les activez pas. Le moteur de rendu s'exécute à l'aide du raccourci du moteur de rendu After Effects situé dans le dossier Adobe After Effects CS3 (voir la section « Installation » à la page 1).

Remarque : *pour plus de détails, reportez-vous au fichier Lisez-moi du DVD d'installation ou visitez la section support du site Web d'Adobe After Effects à l'adresse www.adobe.com/go/learn_ae_support_fr.*

Il n'est pas possible d'utiliser un dossier de contrôle et plusieurs moteurs de rendu pour effectuer simultanément le rendu d'un seul fichier de film. En revanche, il est possible d'utiliser plusieurs moteurs pour effectuer le rendu d'un film sous forme d'une séquence de fichiers d'images fixes. Vous pouvez alors utiliser une action postrendu pour créer un seul fichier de film à partir d'une séquence d'images fixes (voir la section « Utilisation d'une action postrendu » à la page 571).

Cette architecture permet d'optimiser l'efficacité du système grâce à la collaboration de plusieurs moteurs de rendu, installés sur des ordinateurs différents, autour d'un même dossier de contrôle. Si les éléments de rendu de votre file d'attente sont définis sur Ignorer les fichiers existants (une option de paramètres de rendu), les moteurs de rendu traitent tous un seul élément de rendu à la fois. De cette manière, aucun moteur n'effectue le rendu d'une image ayant déjà été traitée par un autre moteur. Si cette option n'est pas sélectionnée, chaque moteur traite son propre élément de rendu.



L'ordinateur disposant de la version complète d'After Effects (A) enregistre un projet et tous les fichiers source dans un dossier (B) sur un serveur. Les ordinateurs disposant du moteur de rendu (C) ouvrent le projet et produisent une séquence d'images fixes dans le dossier de rendu désigné (D) sur le serveur.

Remarques relatives aux réseaux

Lors de l'utilisation de plusieurs moteurs de rendu sur plusieurs ordinateurs, tenez compte des recommandations suivantes :

- Si possible, identifiez les dossiers à l'aide des chemins d'accès absolus pour que ces chemins d'accès soient correctement identifiés par tous les moteurs de rendu. Cela peut signifier l'attribution d'une même lettre aux lecteurs en réseau (par exemple, H:\renders\watch\). Evitez l'utilisation de chemins d'accès relatifs (par exemple, \\renders\watch).
- Chaque ordinateur Macintosh gérant le dossier de contrôle doit porter un nom unique. Cela signifie que vous devez renommer vos ordinateurs pour qu'ils n'utilisent pas le nom par défaut.
- Assurez-vous que tous les serveurs et tous les clients (ordinateurs gérant le dossier de contrôle) possèdent des disques durs dotés de noms uniques.
- N'utilisez pas le même ordinateur pour tenir le rôle de dossier de contrôle et pour exécuter After Effects en mode Dossier de contrôle. Utilisez un serveur spécifiquement dédié au dossier de contrôle, auquel tous les moteurs de rendu auront accès.
- N'effectuez pas de rendu en mode Dossier de contrôle et ne lancez pas ce mode sur la racine d'un volume ou d'un dossier partagé qui s'affiche comme racine à partir d'un autre ordinateur. Spécifiez plutôt un sous-dossier. Evitez également d'utiliser des caractères ASCII hauts, des caractères étendus ou des barres obliques dans les noms de fichiers. Dans le cadre de rendus sur plusieurs ordinateurs, After Effects propose un modèle type de gestion des environnements à plusieurs ordinateurs pouvant vous servir de point de départ.

Pour les rendus en réseau faisant appel à des volumes utilisant différents réseaux ou systèmes d'exploitation (Windows, Mac OS, Novell et UNIX®), assurez-vous que les dossiers de rendu respectent des conventions de dénomination compatibles avec tous les volumes de rendu ou de destination.

Remarques relatives aux projets

Assurez-vous d'avoir installé toutes les polices, tous les effets et tous les décodeurs (compresseurs) utilisés dans le projet sur tous les ordinateurs gérant le dossier de contrôle. Si un des ordinateurs gérant le dossier de contrôle ne trouve pas les polices, effets ou décodeurs utilisés dans un projet, le rendu ne peut être réalisé.

Lorsque vous installez un moteur de rendu After Effects sur un ordinateur, il contient tous les modules inclus dans After Effects. Lorsqu'une composition fait appel à des modules tiers, ceux-ci doivent être installés sur tous les ordinateurs participant au rendu de la composition. La prise en charge du rendu en réseau varie en fonction des éditeurs de ces modules. Par conséquent, avant de paramétrer un réseau pour effectuer le rendu d'effets générés par un module tiers, reportez-vous à sa documentation ou contactez son éditeur afin d'obtenir des réponses aux questions suivantes :

- La licence d'utilisation du module autorise-t-elle l'installation de plusieurs copies en réseau à des fins de rendu ?
- Existe-t-il des limitations ou des astuces qui s'appliquent en cas d'utilisation du module pour effectuer un rendu en réseau ?

Remarques sur le dossier Rassembler les fichiers

Lorsque vous utilisez la commande Fichier > Rassembler les fichiers, les fichiers relatifs à un projet sont copiés dans un seul dossier. Ce dossier comprend une copie du fichier de projet, un *fichier de contrôle de rendu* (RCF) et d'autres fichiers, selon les options sélectionnées dans la boîte de dialogue Rassembler les fichiers. Si vous enregistrez le dossier Rassembler les

fichiers sur un ordinateur du réseau autre qu'un serveur, n'exécutez pas le moteur de rendu sur cet ordinateur. Evitez d'enregistrer le dossier Rassembler les fichiers sur un disque local, à la racine d'un disque (comme sous C: sous Windows ou le Macintosh HD sous Mac OS) ou sur un dossier partagé, tous trois pouvant indiquer des endroits différents à chaque moteur de rendu. Tous les moteurs de rendu doivent interpréter le chemin de la même façon.

Lorsque tous les fichiers rassemblés figurent dans le dossier de contrôle, tous les moteurs de rendu débutent automatiquement leurs traitements. Si vous préférez, vous pouvez utiliser la commande Rassembler les fichiers pour enregistrer des compositions et leurs métrages source dans un emplacement particulier et lancer ultérieurement la procédure de rendu du dossier de contrôle. Cette technique conduit à un rendu par ordre alphabétique (et non selon l'ordre d'enregistrement).

Voir aussi

« Notions de base relatives au rendu et à l'exportation » à la page 558

Configuration de la procédure de rendu vers un dossier de contrôle

1 Installez le moteur de rendu After Effects sur tous les ordinateurs susceptibles de participer au rendu en réseau. (pour plus de détails sur l'installation d'After Effects comme moteur de rendu, reportez-vous à la section « Installation » à la page 1).

Remarque : *si la durée de rendu est anormalement longue, il est possible que le nombre d'ordinateurs impliqués soit trop important et que l'administration réseau assurant le suivi de la procédure de rendu sur l'ensemble des ordinateurs soit disproportionnée par rapport au temps de rendu réel. Le nombre optimal de systèmes dépend de plusieurs variables relatives à la configuration du réseau et aux ordinateurs qui en font partie. Déterminez-le par essais successifs.*

2 Créez un dossier de contrôle intitulé Dossier de contrôle AE sur un ordinateur accessible à tous les moteurs de rendu After Effects du réseau.

3 Pour chaque moteur de rendu, choisissez Fichier > Dossier de contrôle et sélectionnez le dossier que vous avez créé.

4 Créez vos projets et compositions, et positionnez-les dans la file d'attente de rendu (avec les paramètres et les modules de rendu à utiliser). Tous les éléments de rendu de la file d'attente du projet doivent posséder un nom de sortie. Dans le cas contraire, l'option Activer le rendu Dossier de contrôle de la boîte de dialogue Rassembler les fichiers n'est pas disponible.

5 Choisissez Fichier > Rassembler les fichiers pour copier les projets terminés dans le dossier de contrôle spécifié. Lorsque vous choisissez l'option Rassembler les fichiers, After Effects copie le projet ou la composition et tous les fichiers source dans le dossier de contrôle.

Remarque : *la commande Rassembler les fichiers d'After Effects ne peut pas copier les fichiers source d'une taille supérieure à 2 Go. Vous devez les copier manuellement dans le dossier (Métrage) du dossier Rassembler les fichiers.*

6 Choisissez l'option Pour les comp. en file d'attente à partir du menu Rassembler les fichiers source (sauf si vous déplacez manuellement les fichiers source), puis sélectionnez l'option Modifier le rendu dans le dossier. Cette option crée un dossier pour les fichiers de rendu sur le serveur du réseau. Tous les moteurs de rendu doivent pouvoir accéder à ce dossier pour effectuer leurs tâches de rendu.

7 Sélectionnez l'option Activer le rendu « Dossier de contrôle », cliquez sur le bouton Rassembler, puis nommez le dossier Rassembler les fichiers.

8 Enregistrez le dossier Rassembler les fichiers sur l'un des ordinateurs du réseau, de préférence sur un serveur.

9 Vous pouvez suivre l'avancement des travaux des moteurs de rendu avec un navigateur Web pour afficher les pages HTML enregistrées dans le dossier de contrôle. After Effects génère automatiquement ces pages au début de la procédure de rendu. Cliquez sur le bouton d'actualisation de votre navigateur pour mettre à jour les informations. Ces pages HTML décrivent les erreurs produites, le cas échéant.

After Effects effectue le rendu des éléments dans le dossier de destination spécifié, et, si nécessaire, sur les volumes de débordement spécifiés dans les préférences de sortie (voir la section « Paramètres des volumes de débordement et des segments » à la page 597). Lorsque After Effects a effectué le rendu de tous les éléments de la file d'attente d'un projet donné, il ferme le projet sans l'enregistrer, puis parcourt le dossier de contrôle à la recherche de nouveaux projets. Comme le projet n'est pas enregistré, After Effects ignore les actions postrendu définies dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie qui indiquent d'importer l'élément une fois qu'il est rendu.

Voir aussi

« Notions de base relatives au rendu et à l'exportation » à la page 558

Suivi des dépendances de rendu d'un dossier de contrôle

Les options Action postrendu vous permettent de suivre les dépendances de rendu lors du rendu en réseau. Lorsque vous définissez ces options, After Effects confirme que tous les éléments nécessaires au rendu sont prêts et disponibles. Si, par exemple, un élément dépend d'un autre pour le rendu, et que ce premier élément est encore en cours de rendu ou a enregistré une erreur, l'élément dépendant n'est pas rendu.

Vous pouvez utiliser cette procédure pour le rendu d'un film simple QuickTime ou AVI en mode Dossier de contrôle. Le film est en fait généré sur un seul ordinateur.

Remarque : *cette procédure suppose que vous ayez préalablement créé un dossier de contrôle multiordinateur (voir la section « Configuration de la procédure de rendu vers un dossier de contrôle » à la page 595).*

1 Dans le panneau File d'attente de rendu, faites glisser le module de sortie sur le panneau Projet. After Effects crée un pseudo-élément pour la sortie de cet élément.

2 Faites glisser ce pseudo-élément sur le panneau File d'attente de rendu.

3 Définissez les paramètres de rendu et de module de sortie à appliquer à ce pseudo-élément, puis cliquez sur le bouton Rendu.

Démarrage en mode Dossier de contrôle

Le mode Dossier de contrôle s'applique uniquement au rendu à partir d'un dossier situé sur un ordinateur local.

- Pour lancer After Effects automatiquement en mode Dossier de contrôle, enregistrez un projet sous le nom de fichier Surveiller ce dossier.aep. Ainsi, After Effects surveille le dossier contenant le projet si vous ouvrez ce dernier.
- Pour lancer After Effects en mode Dossier de contrôle au démarrage de votre ordinateur, créez un raccourci (Windows) ou un alias (Mac OS) vers le projet Surveiller ce dossier.aep et déplacez-le dans le dossier Démarrage (Windows) ou dans le dossier Ouverture au démarrage (Mac OS). Ainsi, After Effects surveille le dossier contenant le projet si vous ouvrez ce dernier.
- (Windows uniquement) Pour lancer After Effects en mode Dossier de contrôle à partir de la ligne de commande, choisissez Démarrer > Exécuter, puis saisissez la commande suivante, en remplaçant le chemin de l'application par le nom exact du dossier dans lequel est installé After Effects, et en remplaçant C:*[temp]* par le chemin d'accès à votre dossier de contrôle : **« C:\Program Files\Adobe\Adobe After Effects CS3\Support Files\afterfx.exe » -wf C:*[temp]***.

Remarque : *vous pouvez également utiliser cette ligne de commande pour les lots de fichiers.*

Voir aussi

« Rendu en réseau avec dossiers de contrôle » à la page 593

Rendu d'une séquence d'images fixes sur plusieurs ordinateurs

Si la méthode des dossiers de contrôle est recommandée pour effectuer des rendus sur plusieurs ordinateurs, il est également possible d'utiliser plusieurs copies d'After Effects pour effectuer le rendu d'une composition en réseau. Vous pouvez utiliser plusieurs ordinateurs pour effectuer uniquement le rendu de séquences d'images fixes, mais pas pour effectuer le rendu d'un seul film.

Lorsque vous effectuez le rendu d'une séquence d'images fixes sur plusieurs ordinateurs, le rendu dans chacune des copies d'After Effects démarre approximativement au même moment. Si vous leur indiquez d'ignorer les images existantes ou celles en cours de traitement, plusieurs ordinateurs peuvent participer simultanément à la procédure de rendu en enregistrant la séquence d'images fixes dans un même dossier.

Vous pouvez utiliser un nombre illimité d'ordinateurs pour effectuer le rendu. En général, plus vous utilisez d'ordinateurs, plus le rendu est rapide. Toutefois, si vous utilisez un trop grand nombre d'ordinateurs sur un réseau déjà surchargé, le volume du trafic réseau peut induire un ralentissement significatif des traitements. Pour détecter ces ralentissements, vérifiez le temps écoulé au cours de l'étape de compression et d'écriture dans la section Détails du rendu en cours du panneau File d'attente de rendu.

Remarque : *Adobe n'assure pas de support technique relatif aux problèmes généraux de configuration réseau. Veuillez consulter votre administrateur réseau.*

1 Installez After Effects sur chacun des ordinateurs qui participera au rendu du projet. Assurez-vous que tous les ordinateurs disposent des mêmes polices.

Remarque : *les modules externes ne peuvent pas être partagés en réseau. Assurez-vous que tous les ordinateurs exécutant After Effects disposent d'une copie du dossier de modules externes. Si vous utilisez des modules tiers, assurez-vous également qu'ils sont installés sur tous les ordinateurs et que vous disposez d'un nombre suffisant de licences.*

2 Ouvrez le projet sur un ordinateur, sélectionnez la composition, puis choisissez Composition > Ajouter à la file d'attente de rendu.

3 Indiquez un format de séquence dans la section Module de sortie et indiquez un dossier dans la section Destin. Ce dossier doit être accessible à tous les ordinateurs participant au rendu.

4 Dans le panneau File d'attente de rendu, choisissez l'option Ignorer les fichiers existants dans la section Paramètres de rendu, afin que plusieurs ordinateurs n'effectuent pas le rendu de la même image. Assurez-vous que l'option Utiliser l'excédent de mémoire n'est pas sélectionnée. N'utilisez pas plusieurs modules de sortie pour un seul élément de rendu avec l'option Ignorer les fichiers existants.

5 Enregistrez le projet sur l'ordinateur à partir duquel vous l'avez ouvert à l'étape 2.

6 Ouvrez et enregistrez le projet sur chacun des ordinateurs participant au rendu, afin de vous assurer qu'After Effects enregistre les nouveaux chemins d'accès relatifs à chaque ordinateur au cours des étapes suivantes.

7 Copiez le fichier du projet et tous ses métrages source sur l'ensemble des ordinateurs participant au rendu (sauf si votre réseau assure des échanges rapides de gros fichiers).

8 Ouvrez le panneau File d'attente de rendu sur tous les ordinateurs et cliquez sur le bouton Rendu. Il n'est pas nécessaire de débuter le rendu simultanément sur tous les ordinateurs, mais cela contribue à répartir plus équitablement la charge de travail. Lorsqu'un ordinateur a achevé le rendu d'une image, After Effects parcourt le dossier de rendu à la recherche de la prochaine image à traiter, puis relance la procédure.

9 Les ordinateurs peuvent être arrêtés ou relancés à tout moment. Néanmoins, si un ordinateur est arrêté sans être relancé, l'image dont il effectuait le rendu peut ne pas être terminée. Si un ou plusieurs ordinateurs sont arrêtés en cours de rendu, le redémarrage de l'un d'entre eux garantit que toutes les images d'une séquence seront traitées.

Voir aussi

« Rendu en réseau avec dossiers de contrôle » à la page 593

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Paramètres des volumes de débordement et des segments

Les paramètres des volumes de débordement et des segments font partie de la catégorie des préférences de sortie.

Choisissez Edition > Préférences > Sortie (Windows) ou After Effects > Préférences > Sortie (Mac OS).

Lorsque le volume du disque sur lequel After Effects enregistre ses fichiers est plein, l'enregistrement des fichiers se poursuit vers un *volume de débordement*. Vous pouvez définir des préférences pour qu'After Effects effectue le rendu sur un maximum de six volumes différents, comme indiqué dans la liste Volumes de débordement. Vous pouvez modifier la quantité d'espace disque restant sur un volume avant qu'After Effects ne le considère comme un débordement, en modifiant la valeur Espace disque minimal avant le débordement.

Remarque : *le compte-rendu documente le débordement d'un rendu.*

After Effects peut également compiler des séquences et des fichiers vidéo en segments qui seront limités à un nombre donné de fichiers ou à une certaine taille de fichier. Ceci peut par exemple être utile lors de la préparation d'un film sur support CD-ROM, pour lequel la taille du fichier ou du dossier doit être limitée à 650 Mo. Utilisez la valeur Segmenter les fichiers vidéo à pour définir la taille maximale des segments en mégaoctets. Utilisez la valeur Segmenter les séquences à pour définir le nombre maximal de fichiers d'images fixes dans un dossier.

L'audio est également rendu sous forme de segments, dont la longueur est définie par la valeur Durée du bloc audio. Si vous entendez des bruits parasites dans l'audio, cela peut être dû à une transition défectueuse entre les segments ; si vous disposez de suffisamment de mémoire, vous pouvez résoudre ce problème en augmentant la valeur Durée du bloc audio pour qu'elle soit supérieure à votre sortie.

Conversion de films

Conversion d'éléments de métrage entre les formats vidéo

Vous pouvez utiliser After Effects pour convertir le format des vidéos. Lors de la conversion des vidéos, tenez compte des points suivants :

- Les changements de résolution peuvent engendrer une perte de netteté de l'image, notamment lors de la conversion d'un format de définition standard en format HD.
- Les changements de la cadence d'images peuvent nécessiter l'utilisation de l'interpolation pour adoucir les images interpolées. Pour les métrages plus longs, les temps de rendu peuvent être allongés de manière importante.

1 Importez le métrage que vous souhaitez convertir en composition en utilisant le format prédéfini cible. Exemple : si vous convertissez un format NTSC au format PAL, ajoutez votre élément de métrage NTSC à une composition au format PAL prédéfini approprié.

2 Sélectionnez le calque avec le métrage à convertir, puis choisissez Calque > Géométrie > Ajuster à la largeur de la composition (ou Ajuster à la hauteur de la composition).

Remarque : *pour réaliser une conversion entre deux formats présentant les mêmes proportions, le recours à l'une de ces deux commandes permet d'obtenir le même résultat ; si les proportions sont différentes (par exemple, conversion d'un format 4:3 en 16:9), l'ajustement à la largeur ou à la hauteur permettra de recadrer ou d'adapter l'image obtenue.*

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Si votre métrage ne comporte aucune transition, choisissez Calque > Interpolation > Déplacement des pixels. Vous obtiendrez ainsi les meilleurs résultats pour l'interpolation des images, mais les temps de rendu seront plus longs.
- Si votre métrage comporte des transitions ou si vous êtes disposé à sacrifier la qualité au profit de temps de rendu plus courts, choisissez Calque > Interpolation > Fusion d'images.

4 Sélectionnez Composition > Compiler le film.

5 Dans le panneau File d'attente de rendu, en regard de Paramètres de rendu, sélectionnez le paramètre prédéfini requis dans le menu. Par exemple, si vous convertissez un métrage au format DV, sélectionnez l'option Paramètres DV dans le menu.

6 Dans le panneau File d'attente de rendu, en regard de Module de sortie, sélectionnez le paramètre prédéfini requis du module de sortie dans le menu, ou sélectionnez l'option Autre pour spécifier vos paramètres. Par exemple, si vous effectuez une conversion au format DV PAL, sélectionnez le paramètre prédéfini du modèle de sortie D1/DV-PAL avec le taux d'échantillonnage audio souhaité.

7 Cliquez sur le nom du paramètre prédéfini du module de sortie que vous avez choisi à l'étape 6 afin de sélectionner d'autres options de format.

8 Cliquez sur le bouton Rendu pour procéder au rendu de votre film.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Conversion d'un métrage DV du format PAL au format NTSC à l'aide de la méthode de conversion

Comme vous pouvez utiliser After Effects pour convertir facilement un film (24 i/s) en vidéo (29,97 i/s) en choisissant la conversion 3:2, vous pouvez effectuer un transfert net PAL > NTSC en configurant la vidéo PAL 25 i/s pour simuler un film 24 i/s. Cela vous permet d'appliquer au métrage une conversion 3:2 lors de la conversion en 29,97 i/s. Cette technique fonctionne particulièrement bien pour les vidéos PAL progressives (non entrelacées).

1 Créez une composition avec le paramètre prédéfini DV NTSC ou DV NTSC Grand écran.

2 Importez votre métrage DV PAL dans la nouvelle composition.

3 Sélectionnez le calque avec le métrage DV PAL, et choisissez Calque > Géométrie > Ajuster à la largeur de la composition (ou Ajuster à la hauteur de la composition).

4 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour conserver la synchronisation audio, mais en réduisant légèrement le ton, choisissez Calque > Temps > Extension temporelle, puis entrez **95,904** dans la zone Facteur d'extension.
- Pour conserver le ton, sans la synchronisation audio, ou pour des séquences sans données audio, cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou cliquez tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Mac OS) sur l'élément de métrage dans le panneau Projet, sélectionnez Interpréter métrage > Principal, choisissez Se conformer à la cadence, puis entrez **23,976** dans la zone Conformer à la cadence de.

5 Sélectionnez Composition > Compiler le film.

6 Choisissez l'option Autre dans le menu Paramètres de rendu.

7 Dans le panneau Paramètres de rendu, définissez l'option de rendu de trames (choisissez l'ordre des trames requis en fonction du type de sortie), sélectionnez une option dans le menu Conversion 3:2, puis cliquez sur le bouton OK.

8 Choisissez le type de sortie dans le menu Module de sortie du panneau File d'attente de rendu (par exemple, Microsoft DV NTSC 32 kHz).

9 Cliquez sur le bouton Rendu pour procéder au rendu de votre film.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Réduction d'un film

Plusieurs méthodes permettent de produire un film de taille réduite, en effectuant divers compromis entre vitesse et qualité :

Imbrication de la composition Il s'agit de créer une composition de dimensions réduites, dans laquelle sera imbriquée la composition de taille supérieure (par exemple, si vous créez une composition de 640 x 480, placez-la dans une composition de 320 x 240). Utilisez la commande Ajuster à la composition pour ajuster la composition aux dimensions de celle de taille réduite : appuyez sur les touches Ctrl + Alt + F (Windows) ou Commande + Option + F (Mac OS). Condensez ensuite les transformations en choisissant la commande Calque > Options > Condenser. La composition obtenue en résolution intégrale et qualité optimale offrira une excellente qualité d'image (meilleure qu'en effectuant le rendu à une résolution inférieure).

Extension de la composition Cette méthode permet d'obtenir des films de petite taille d'excellente qualité, mais elle est plus lente que la technique d'imbrication. Par exemple, si vous créez une composition de 640 x 480 et que vous la compilez en résolution intégrale, vous pouvez définir un facteur d'extension de 50 % dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, pour créer un film de 320 x 240. En résolution intégrale, la qualité d'image est excellente si vous choisissez l'option Elevée dans Qualité d'extension.

Remarque : *n'utilisez pas cette méthode pour modifier les dimensions verticales d'un film lorsque le rendu de trame est activé. L'extension verticale modifie l'ordre des trames et déforme la trajectoire. Utilisez de préférence le recadrage ou l'imbrication pour redimensionner verticalement les films avec rendu des trames.*

Recadrage de la composition Cette méthode est idéale pour réduire la taille d'un film de quelques pixels ; il suffit pour cela d'utiliser les options de recadrage dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie. N'oubliez pas que le recadrage supprime une portion du film et, de ce fait, les objets centrés dans la composition risquent de ne plus l'être dans le film si le recadrage n'est pas appliqué uniformément sur les côtés opposés.

Recadrage sur zone ciblée Pour effectuer le rendu d'une partie de l'image de composition seulement, définissez une zone ciblée dans le panneau Composition. Sélectionnez ensuite l'option Zone ciblée dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie avant de lancer le rendu (voir la section « Utilisation de la zone ciblée » à la page 115).

Remarque : *la suppression d'un nombre impair de pixels sur le bord supérieur d'un film dont le rendu des trames est activé inverse l'ordre des trames. Si, par exemple, vous supprimez une rangée de pixels sur le bord supérieur d'un film dont l'ordre des trames est Trame supérieure en premier, l'ordre de rendu des trames devient Trame inférieure en premier. Rappelez-vous que si vous supprimez des pixels sur le bord supérieur d'un film, vous devez en ajouter sur le bord inférieur afin de conserver la taille originale. Si vous êtes disposé à perdre une ligne de balayage, cette méthode vous permet de compiler deux films à partir d'un même rendu, avec des ordres de trames différents*

Rendu en basse résolution Il s'agit de la méthode la plus rapide pour créer des films de taille réduite. Par exemple, si vous créez une composition de 640 x 480, vous pouvez réduire sa résolution de moitié pour obtenir une composition de 320 x 240 avant de générer les films ou les images dans ces dimensions. Notez que l'image obtenue étant moins nette, il est préférable de réserver cette méthode aux maquettes et prévisualisations.

Remarque : *lorsque vous effectuez un rendu en basse résolution, choisissez la qualité Ebauche. Le choix de la qualité Optimale pour un rendu en basse résolution ne génère pas des images nettes (et le rendu est plus long qu'en qualité Ebauche).*

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Agrandissement d'un film

L'augmentation de la taille de la sortie générée par le rendu d'une composition réduit la qualité de l'image du film et n'est donc pas recommandée. Si vous devez agrandir un film, faites-le toujours sur une composition dont le rendu a été effectué en résolution intégrale et en qualité optimale afin de conserver une bonne qualité d'image. Utilisez pour cela l'une des méthodes suivantes :

Imbrication de la composition Il s'agit de créer une composition plus grande, dans laquelle sera imbriquée la composition de taille inférieure. Par exemple, si vous créez une composition de 320 x 240, vous pouvez la placer dans une composition de 640 x 480. Redimensionnez ensuite la composition pour l'ajuster aux dimensions de la plus grande et condensez les transformations en choisissant la commande Calque > Options > Condenser. Une composition dont le rendu est effectué en résolution intégrale et en qualité optimale aura une meilleure qualité d'image qu'un film agrandi, mais cette méthode est plus lente.

Remarque : *pour créer une ébauche ayant des dimensions spécifiques, vous pouvez à la fois utiliser la fonction d'extension et une résolution réduite de rendu.*

Extension de la composition Par exemple, si vous créez une composition de 320 x 240 et que vous la compilez en résolution intégrale, vous pouvez définir un facteur d'extension de 200 % dans la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie, pour créer un film de 640 x 480. Lorsque la composition est compilée en résolution intégrale, la qualité d'image est généralement acceptable.

Remarque : *n'utilisez pas cette méthode pour modifier les dimensions verticales d'un film avec rendu de trame. L'extension verticale modifie l'ordre des trames et déforme toutes les trajectoires. Utilisez de préférence le recadrage ou l'imbrication pour redimensionner verticalement les films avec rendu des trames.*

Recadrage de la composition Pour agrandir un film de quelques pixels, entrez des valeurs négatives dans les paramètres de recadrage de la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie. Par exemple, pour agrandir le film de deux pixels, saisissez **-2** dans la section Recadrage de la boîte de dialogue Paramètres du module de sortie. N'oubliez pas que le recadrage négatif ajoute une portion au film, ce qui signifie que les objets centrés dans la composition risquent de ne plus l'être dans le film recadré.

Remarque : *l'ajout d'un nombre impair de pixels sur le bord supérieur d'un film dont le rendu des trames est activé inverse l'ordre des trames. Si, par exemple, vous ajoutez une rangée de pixels sur le bord supérieur d'un film dont l'ordre des trames est Trame supérieure en premier, l'ordre de rendu des trames devient Trame inférieure en premier. Rappelez-vous que, si vous ajoutez des pixels sur le bord supérieur d'un film, vous devez en supprimer sur le bord inférieur afin de conserver la taille originale.*

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de module de sortie » à la page 569

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Création d'une composition et rendu du métrage source en simultané

Vous pouvez simultanément créer une composition à partir d'un métrage source et préparer ce dernier pour le rendu, ce qui est particulièrement intéressant si vous voulez changer certaines caractéristiques du métrage source, comme la cadence ou la méthode de compression, et disposer du rendu de cette version dans le projet.

1 Faites glisser un ou plusieurs métrages du panneau Projet au panneau File d'attente de rendu, ou sélectionnez les éléments de métrage dans le panneau Projet et appuyez sur les touches Ctrl+Maj+/ (Windows) ou Commande+Maj+/ (Mac OS). Pour chaque élément de métrage, After Effects crée à la fois un élément dans la file d'attente de rendu et une composition dans le panneau Projet.

2 Réglez les paramètres de rendu selon vos besoins, puis cliquez sur le bouton Rendu.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Introduction à la conversion 3:2

La conversion 3:2 est utilisée pour produire un film transféré sur bande vidéo ou pour simuler l'aspect cinéma dans les animations. Les métrages issus de films transférés sur bande vidéo et dont la conversion 3:2 a été supprimée lors de l'importation dans After Effects peuvent être restitués en vidéo après réintroduction de la conversion 3:2. Vous pouvez paramétrer l'introduction de la conversion 3:2 en choisissant parmi cinq phases différentes (voir la section « Suppression d'une conversion 3:2 ou 24Pa d'une vidéo » à la page 80).

Remarque : *il est important de faire correspondre la phase d'un segment dont la conversion 3:2 a été désactivée, dans l'éventualité où il serait de nouveau modifié dans son métrage d'origine.*

1 Sélectionnez l'élément dans le panneau File d'attente de rendu, puis cliquez sur le texte souligné en regard de l'entête Paramètres de rendu.

2 Choisissez l'ordre des trames dans Rendu de trame.

3 Sélectionnez une phase dans Conversion 3:2.

4 Sélectionnez les autres paramètres utiles, puis cliquez sur le bouton Rendu.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Test de l'ordre de rendu des trames

Lorsque vous effectuez le rendu d'une composition contenant des métrages séparés, définissez l'option de rendu de trame sur l'ordre des trames configuré sur votre matériel vidéo. Si vous choisissez des paramètres incorrects, le film final risque d'être flou, saccadé ou déformé. Un test simple permet de déterminer l'ordre de rendu requis par vos équipements vidéo.

Remarque : *l'ordre de rendu des trames peut être modifié si vous apportez un changement matériel ou logiciel à la configuration de votre système de production. Par exemple, si vous changez de logiciel de contrôle de périphériques ou de magnétoscope après avoir défini l'ordre de rendu des trames, cet ordre risque d'être inversé. Par conséquent, chaque fois que vous apportez des modifications à votre configuration, testez l'ordre de rendu des trames.*

Le test requiert de 15 à 20 minutes. Il consiste à créer deux versions d'un film à partir de la même composition (la première compilée dans l'ordre Trame supérieure en premier et la deuxième dans l'ordre Trame inférieure en premier), puis à les lire pour déterminer le choix correct.

1 Créez une composition simple ayant une taille d'image et une cadence correctes ; Choisissez NTSC ou PAL dans la boîte de dialogue Paramètres de composition et donnez-lui une durée d'au moins trois secondes.

2 Créez un calque en forme de petit solide rectangulaire dans la composition. Attribuez-lui une couleur très contrastée par rapport à celle du fond de la composition. Vous pouvez le nommer (par exemple : « Trame supérieure en premier ») afin de rendre son identification plus facile par la suite.

3 Appliquez un mouvement rapide au solide en utilisant des images clés pour sa propriété Position. Répartissez les images clés entre l'angle supérieur gauche et l'angle inférieur droit du panneau Composition sur une durée d'une seconde.

4 Enregistrez le projet, puis faites glisser la composition dans le panneau File d'attente de rendu.

5 Cliquez sur le nom de paramètre de rendu souligné, puis choisissez l'option Trame supérieure en premier dans le menu Rendu de trame.

6 Cliquez sur le bouton OK, puis cliquez sur le bouton Rendu pour compiler le film.

7 Dans le panneau Composition, modifiez la couleur du solide et donnez-lui un nom tel que « Trame inférieure en premier » afin de pouvoir l'identifier.

8 Effectuez un nouveau rendu de la composition en choisissant Trame inférieure en premier dans le menu Rendu de trame de la boîte de dialogue Paramètres de rendu.

9 Enregistrez les deux films sur le même équipement.

10 Visionnez les deux films.

L'un des films aura une apparence distordue, une trajectoire horizontale saccadée ou présentera des déformations de forme lors des déplacements verticaux, alors que l'autre sera de bonne qualité et présentera des contours nets. Utilisez l'ordre de rendu des trames pour obtenir un film d'une grande fluidité chaque fois que vous rendez un film avec cette configuration matérielle spécifique.

Voir aussi

« Utilisation des paramètres de rendu » à la page 567

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Validation des films à l'aide des commentaires Clip Notes

A propos des commentaires Clip Notes

Clip Notes vous permet de soumettre une animation pour commentaires à des réviseurs. Lorsque vous soumettez une animation pour commentaire Clip Notes, une copie de cette animation ou un lien vers celle-ci est inclus dans un fichier Adobe PDF. L'animation peut être lue au format Windows Media (Windows uniquement) ou QuickTime.

Les repères temporels (After Effects) et marques de séquence (Adobe Premiere Pro) sont inclus dans les animations sous la forme de commentaires, de sorte que vous puissiez poser des questions aux réviseurs ou demander des commentaires sur des parties spécifiques d'une animation.

Remarque : *lorsque vous créez un film en vue d'une validation Clip Notes, vous pouvez définir les paramètres FTP de l'onglet Autres de la boîte de dialogue Paramètres d'exportation pour que le fichier PDF soit placé automatiquement sur le serveur FTP, ce qui facilitera l'échange de fichiers et de commentaires.*

Lorsque les réviseurs ouvrent le fichier PDF, ils peuvent lire l'animation et saisir des commentaires. Chaque commentaire est associé à un moment spécifique de l'animation.

Le réviseur exporte ensuite les commentaires dans un fichier et vous le renvoie. Lorsque vous importez les commentaires, ils s'affichent dans le champ de commentaire des marques, dans le panneau Montage.

Pour visualiser un document PDF, le réviseur doit disposer d'un logiciel Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional ou Adobe Reader (version 7.0.5 ou ultérieure). Adobe Reader est proposé en téléchargement gratuit à l'adresse www.adobe.com/go/learn_dv_download_adobereader_fr.

Remarque : *afin d'éviter que les commentaires ne soient associés à la mauvaise partie d'une animation, évitez de changer de séquence ou de composition tant que vous n'avez pas importé tous les commentaires Clip Notes qui y sont associés.*

Rendu et exportation d'un film pour des commentaires Clip Notes

Vous effectuez le rendu et l'exportation d'un film pour des commentaires Clip Notes depuis la file d'attente de rendu de la même façon que pour le rendu d'autres types de film ; cependant les options d'exportation sont plus limitées que pour la plupart des formats conçus pour le film final

Remarque : *vous pouvez également utiliser le menu Fichier > Exporter pour ajouter une composition à la file d'attente de rendu afin de créer un film pour des commentaires Clip Notes.*

Lorsque vous créez un film en vue d'une validation Clip Notes, vous pouvez définir les paramètres FTP de l'onglet Autres de la boîte de dialogue Paramètres d'exportation pour que le fichier PDF soit placé automatiquement sur le serveur FTP, ce qui facilitera l'échange de fichiers et de commentaires.

Voir aussi

« Rendu et exportation d'un film à l'aide de la file d'attente de rendu » à la page 560

« Utilisation du panneau File d'attente de rendu » à la page 561

Paramètres d'exportation de Clip Notes

Paramètres d'exportation

Format QuickTime ou Windows Media.

Paramètre prédéfini Paramètre prédéfini sur base des éléments suivants : diffusion standard, débit de données, format et qualité.

Paramètres de l'onglet Clip Notes

Vidéo incorporée Incorpore l'animation rendue dans le PDF.

Vidéo en continu Place l'animation rendue sur un serveur FTP (File Transfer Protocol) et inclut un lien vers cette animation dans le fichier PDF. La taille du fichier PDF est plus petite que si vous incorporiez l'animation. Cependant, vos réviseurs et vous-même devez avoir accès à un serveur FTP qui soit également un serveur Web.

Mot de passe Exige que le réviseur saisisse le mot de passe pour ouvrir le PDF.

Instructions Instructions pour les réviseurs. La modification de ce champ est autorisée. Le contenu de ce champ est présenté aux réviseurs dans une boîte de dialogue Instructions lorsqu'ils ouvrent le fichier PDF Clip Notes. Si vous ne renseignez pas ce champ, la boîte de dialogue Instructions n'est pas présentée aux réviseurs.

Envoyer des commentaires à Adresse électronique à laquelle les commentaires des réviseurs sont envoyés lors de l'exportation.

Ajouter des commentaires Clip Notes

1 Ouvrez le fichier PDF Clip Notes dans Adobe Acrobat Standard, Acrobat Professional ou Adobe Reader (version 7.0.5 ou ultérieure).

2 Le cas échéant, spécifiez votre préférence dans la boîte de dialogue Gestion de la confiance pour le contenu multimédia. Si un message vous invite à donner un mot de passe, entrez-le, puis cliquez sur OK. Si une boîte de dialogue Instructions s'affiche, lisez les instructions, puis cliquez sur OK.

Remarque : *vous pouvez visualiser les instructions à tout moment en cliquant sur le bouton Afficher les instructions* .

3 Entrez votre nom dans le champ Nom du réviseur. Ce nom apparaîtra dans vos commentaires.

4 Accédez aux blocs et ajoutez-y des commentaires :

- Pour naviguer vers un bloc spécifique, vous devez utiliser les commandes de lecture de votre lecteur multimédia.
- Pour accéder à un autre commentaire, sélectionnez-le dans le menu Allez à ou cliquez sur le bouton Aller au commentaire précédent ou Aller au commentaire suivant .
- Pour ajouter un commentaire, cliquez sur le bouton Ajouter un commentaire et saisissez votre commentaire.
- Pour enregistrer vos commentaires, cliquez sur le bouton Enregistrer le commentaire .
- Pour supprimer un commentaire, accédez au commentaire, puis cliquez sur le bouton Supprimer le commentaire .

Clip Notes fait automatiquement précéder votre commentaire avec le nom du réviseur actuel et le code temporel. Vous pouvez ajouter votre propre commentaire sur le même bloc que les autres réviseurs. Cela s'avère particulièrement utile pour répondre à des questions saisies dans le champ de commentaire d'une marque.

5 Une fois l'ajout de commentaires terminé, cliquez sur le bouton Exporter. Le fichier de commentaires est au format XFDF. (Si ce fichier est importé dans After Effects ou Premiere Pro par la personne qui a lancé la révision, les commentaires apparaissent sous la forme de repères.)

6 Si votre logiciel client de messagerie (tel que Microsoft Outlook) vous y invite, modifiez et envoyez le message électronique auquel est joint le fichier de commentaires Clip Notes.

Remarque : *votre logiciel de messagerie client vous demande si une adresse électronique a été indiquée dans le champ «Envoyer des commentaires à» lors de la création du fichier PDF Clip Notes.*

Importation des commentaires Clip Notes

1 Sélectionnez la composition dans laquelle importer les commentaires Clip Notes.

Il doit s'agir de la composition à partir de laquelle vous avez effectué le rendu du film et pour lequel des commentaires ont été générés. Si vous avez modifié la composition depuis la réalisation du rendu du film pour les commentaires, les commentaires importés peuvent ne pas être associés aux parties appropriées de la composition.

2 Choisissez le menu Fichier > Importer > Adobe Clip Notes.

3 Sélectionnez le fichier XFDF contenant les commentaires, puis cliquez sur le bouton Ouvrir.

Les commentaires Clip Notes apparaissent sous forme de repères temporels de composition. Cliquez deux fois sur un repère pour lire le commentaire associé.

Voir aussi

« Utilisation des repères temporels de composition » à la page 121

Chapitre 19 : Raccourcis clavier

Raccourcis clavier

Utilisez des raccourcis clavier pour accélérer des tâches courantes.

Remarque : *certains raccourcis s'accompagnent d'un astérisque (*) pour vous rappeler que la fonction Verr. num. doit être activée lors de l'utilisation du pavé numérique.*

Raccourcis généraux

Résultat	**Windows**	**Mac OS**
Tout sélectionner	Ctrl + A	Commande + A
Tout désélectionner	F2 ou Ctrl + Maj + A	F2 ou Commande + Maj + A
Renommer le calque, la composition, le dossier, l'effet, le groupe ou le masque sélectionné	Touche Entrée du clavier principal	Retour
Ouvrir le calque, la composition ou le métrage sélectionné	Touche Entrée du pavé numérique	Touche Entrée du pavé numérique
Déplacer les calques, les masques ou les effets sélectionnés vers le bas (arrière) ou vers le haut (avant) dans l'ordre d'empilement	Ctrl + Alt + Flèche Bas ou Ctrl + Alt + Flèche Haut	Commande + Option + Flèche Bas ou Commande + Option + Flèche Haut
Déplacer les calques, les masques ou les effets sélectionnés vers le bas (arrière) ou vers le haut (avant) de l'ordre d'empilement	Ctrl + Alt + Maj + Flèche Bas ou Ctrl + Alt + Maj + Flèche Haut	Commande + Option + Maj + Flèch e Bas ou Commande + Option + Maj + Flèch e Haut
Etendre la sélection à l'élément suivant dans le panneau Projet ou le panneau Effets	Maj + Flèche Bas	Maj + Flèche Bas
Etendre la sélection à l'élément précédent dans le panneau Projet ou le panneau Effets	Maj + Flèche Haut	Maj + Flèche Haut
Dupliquer les calques, masques, effets, sélecteurs de texte, animations, filets Marionnette, formes ou compositions	Ctrl + D	Commande + D
Quitter	Ctrl + Q	Commande + Q
Annuler	Ctrl + Z	Commande + Z
Rétablir	Ctrl + Maj + Z	Commande + Maj + Z
Tout purger	Ctrl + Alt + / (sur le pavé numérique)	Commande + Option + / (sur le pavé numérique)

Raccourcis relatifs aux projets

Résultat	**Windows**	**Mac OS**
Nouveau projet	Ctrl + Alt + N	Commande + Option + N
Ouvrir un projet	Ctrl + O	Commande + O
Ouvrir le projet le plus récent	Ctrl + Alt + Maj + P	Commande + Option + Maj + P

Résultat	Windows	Mac OS
Nouveau dossier dans le panneau Projet	Ctrl + Alt + Maj + N	Commande + Option + Maj + N
Ouvrir la boîte de dialogue Paramètres du projet	Ctrl + Alt + Maj + K	Commande + Option + Maj + K
Rechercher dans le panneau Projet	Ctrl + Alt + G	Commande + Option + G
Poursuivre la recherche dans le panneau Projet	Alt + Maj + G	Option + Maj + G
Passer d'un codage de couleurs à un autre pour le projet	Alt + clic sur le bouton profondeur de bit en bas du panneau Projet	Option + clic sur le bouton profondeur de bit en bas du panneau Projet
Ouvrir la boîte de dialogue Paramètres du projet	Cliquer sur le bouton profondeur de bit en bas du panneau Projet	Cliquer sur le bouton profondeur de bit en bas du panneau Projet

Raccourcis relatifs aux préférences

Résultat	Windows	Mac OS
Ouvrir la boîte de dialogue Préférences	Ctrl + Alt + ; (point-virgule)	Commande + Option + ; (point-virgule)
Restaurer les paramètres de préférences par défaut	Maintenir les touches Ctrl + Alt + Maj enfoncées au démarrage d'After Effects	Maintenir les touches Commande + Option + Maj enfoncées au démarrage d'After Effects

Raccourcis relatifs aux panneaux, visualiseurs, espaces de travail et fenêtres

Remarque : *les raccourcis clavier impliquant les touches de fonction F9 à F12 peuvent entrer en conflit avec ceux du système d'exploitation (Mac OS). Reportez-vous à l'aide de Mac OS pour plus de détails sur la réaffectation des raccourcis clavier Dashboard et Exposé.*

Résultat	Windows	Mac OS
Ouvrir ou fermer le panneau Projet	Ctrl + à	Commande + à
Ouvrir ou fermer le panneau File d'attente de rendu	Ctrl + Alt + à	Commande + Option + à
Ouvrir ou fermer le panneau Outils	Ctrl + &	Commande + &
Ouvrir ou fermer le panneau Info	Ctrl + é	Commande + é
Ouvrir ou fermer le panneau Navigation	Ctrl + "	Commande + "
Ouvrir ou fermer le panneau Audio	Ctrl + '	Commande + '
Ouvrir ou fermer le panneau Effets et paramètres prédéfinis	Ctrl + (	Commande + (
Ouvrir ou fermer le panneau Caractère	Ctrl + !	Commande + §
Ouvrir ou fermer le panneau Paragraphe	Ctrl + è	Commande + è
Ouvrir ou fermer le panneau Peinture	Ctrl + _	Commande + !
Ouvrir ou fermer le panneau Taille de pinceau	Ctrl + ç	Commande + ç

Résultat	Windows	Mac OS
Ouvrir ou fermer le panneau Effets pour le calque sélectionné	F3 ou Ctrl + Maj + T	F3 ou Commande + Maj + T
Ouvrir le panneau Organigramme pour l'organigramme du projet	Ctrl + F11	Commande + F11
Basculer vers l'espace de travail	Maj + F10, Maj + F11 ou Maj + F12	Maj + F10, Maj + F11 ou Maj + F12
Fermer le visualiseur ou le panneau actif (ferme d'abord le contenu)	Ctrl + W	Commande + W
Fermer le panneau actif ou tous les visualiseurs correspondant au type du visualiseur actif (ferme d'abord le contenu)	Ctrl + Maj + W	Commande + Maj + W
Fractionner l'image contenant le visualiseur actif et créer un visualiseur avec un état contraire (verrouillé/non verrouillé)	Ctrl + Alt + Maj + N	Commande + Option + Maj + N
Agrandir ou rétablir le panneau situé sous le pointeur	)	)
Redimensionner la fenêtre de l'application ou une fenêtre flottante de sorte qu'elle s'adapte à l'écran. (Appuyez une nouvelle fois pour redimensionner la fenêtre de sorte que le contenu s'adapte à l'écran.)	Ctrl + *	Commande + *
Déplacer la fenêtre d'application ou une fenêtre flottante vers le moniteur principal ; redimensionner la fenêtre de sorte qu'elle s'adapte à l'écran. (Appuyez une nouvelle fois pour redimensionner la fenêtre de sorte que le contenu s'adapte à l'écran.)	Ctrl + Alt + *	Commande + Option + *
Basculer entre l'activation du panneau Composition et celle du panneau Montage pour la composition active	*	*
Atteindre l'élément suivant ou précédent dans le visualiseur actif	Maj + , (virgule) ou Maj + : (deux point)	Maj + , (virgule) ou Maj + : (deux point)
Atteindre le panneau suivant ou précédent dans la zone active	Alt + Maj + , (virgule) ou Alt + Maj + . (point)	Option + Maj + , (virgule) ou Option + Maj + . (point)

Raccourcis permettant l'activation d'outils

Remarque : *vous pouvez activer certains outils sous certaines conditions seulement. Par exemple, vous pouvez activer un outil de caméra uniquement si la composition active contient un calque de caméra.*

Pour activer provisoirement un outil à partir d'un raccourci clavier impliquant une seule lettre, maintenez la touche de raccourci enfoncée et relâchez-la pour revenir à l'outil précédent. Pour activer un outil et le conserver actif, appuyez sur la touche de raccourci et relâchez-la immédiatement.

Résultat	Windows	Mac OS
Passer en revue les outils	Alt + clic sur un bouton d'outil dans le panneau Outils	Option + clic sur un bouton d'outil dans le panneau Outils
Activer l'outil Sélection	Y	Y
Activer l'outil Main	H	H

Résultat	**Windows**	**Mac OS**
Activer l'outil Main temporairement	Maintenir la barre d'espace enfoncée	Maintenir la barre d'espace enfoncée
Activer l'outil Zoom avant	Z	Z
Activer l'outil Zoom arrière	Alt (lorsque l'outil Zoom avant est actif)	Option (lorsque l'outil Zoom avant est actif)
Activer l'outil Rotation	B	B
Activer et passer en revue les outils de caméra (Orbite, Approche XY et Approche Z)	C	C
Activer l'outil Déplacement arrière	V	V
Activer et passer en revue les outils de masque et de forme (Rectangle, Rectangle arrondi, Ellipse, Polygone, Etoile)	Q	Q
Activer et passer en revue les outils d'écriture (horizontale et verticale)	Ctrl + T	Commande + T
Activer et passer en revue les outils de plume (Plume, Ajouter un sommet, Supprimer un sommet et Conversion de sommet)	G	G
Activer provisoirement l'outil Sélection quand l'outil Plume est sélectionné	Ctrl	Commande
Activer provisoirement l'outil Plume lorsque l'outil Sélection est sélectionné et que le pointeur est placé au-dessus d'un tracé (outil Ajouter un sommet avec le pointeur placé au-dessus d'un segment ; outil Conversion de sommet avec le pointeur placé au-dessus d'un sommet)	Ctrl + Alt	Commande + Option
Activer et passer en revue les outils Pinceau, Dupliquer et Gomme	Ctrl + B	Commande + B
Activer et passer en revue les outils Marionnette	Ctrl + P	Commande + P
Convertir temporairement l'outil Sélection en l'outil de duplication de forme	Alt (dans un calque de forme)	Option (dans un calque de forme)
Convertir temporairement l'outil Sélection en l'outil de sélection directe	Ctrl (dans un calque de forme)	Commande (dans un calque de forme)

Voir aussi

« Activation d'un outil » à la page 19

Raccourcis relatifs aux compositions et à la zone de travail

Résultat	Windows	Mac OS
Nouvelle composition	Ctrl + N	Commande + N
Ouvrir la boîte de dialogue Paramètres de composition pour la composition sélectionnée	Ctrl + K	Commande + K
Définir la couleur d'arrière-plan de la composition	Ctrl + Maj + B	Commande + Maj + B
Définir le début ou la fin de la zone de travail à l'instant courant	B ou N	B ou N
Adapter la zone de travail à la durée des calques sélectionnés ou, si aucun calque n'est sélectionné, l'adapter à la durée de la composition	Ctrl + Alt + B	Commande + Option + B

Raccourcis relatifs aux prévisualisations

Résultat	Windows	Mac OS
Lancer ou arrêter la prévisualisation standard	Barre d'espace	Barre d'espace
Prévisualisation RAM	0 sur le pavé numérique*	0 sur le pavé numérique*
Prévisualisation RAM avec d'autres paramètres	Maj + 0 sur le pavé numérique*	Maj + 0 sur le pavé numérique*
Enregistrer la prévisualisation RAM	Ctrl + clic sur le bouton Prévisualisation RAM ou Ctrl + 0 sur le pavé numérique*	Commande + clic sur le bouton Prévisualisation RAM ou Commande + 0 sur le pavé numérique*
Enregistrer la prévisualisation RAM avec d'autres paramètres	Ctrl + Maj + clic sur le bouton Prévisualisation RAM ou Ctrl + Maj + 0 sur le pavé numérique*	Commande + Maj + clic sur le bouton Prévisualisation RAM ou Commande + Maj + 0 sur le pavé numérique*
Prévisualiser uniquement la séquence audio à partir de l'instant courant	. (point décimal) sur le pavé numérique*	, (virgule)
Prévisualiser uniquement la séquence audio dans la zone de travail	Alt + . (point décimal) sur le pavé numérique*	Option + , (virgule)
Prévisualisation manuelle (balayage) de vidéos	Faire glisser ou faire glisser en maintenant la touche Alt enfoncée le repère d'instant courant, selon le paramètre Mise à jour automatique	Faire glisser ou faire glisser en maintenant la touche Option enfoncée le repère d'instant courant, selon le paramètre Mise à jour automatique
Prévisualisation manuelle (balayage) de séquences audio	Ctrl + faire glisser le repère d'instant courant	Commande + faire glisser le repère d'instant courant
Prévisualisation filaire	Alt + 0 sur le pavé numérique*	Option + 0 sur le pavé numérique*
Prévisualisation filaire, en conservant le contenu du panneau	Alt + Maj + 0 sur le pavé numérique*	Option + Maj + 0 sur le pavé numérique*
Afficher l'image active sur le périphérique de prévisualisation vidéo	/ (sur le pavé numérique)	/ (sur le pavé numérique)
Activer/désactiver la gestion des couleurs d'affichage de la vue active	Maj + / (sur le pavé numérique)	Maj + / (sur le pavé numérique)

Résultat	Windows	Mac OS
Faire basculer la préférence Périphérique de sortie entre Bureau seulement et le périphérique de prévisualisation vidéo	Ctrl + / (sur le pavé numérique)	Commande + / (sur le pavé numérique)
Prendre un instantané	Maj + F5, Maj + F6, Maj + F7 ou Maj + F8	Maj + F5, Maj + F6, Maj + F7 ou Maj + F8
Afficher un instantané dans le panneau actif	F5, F6, F7, ou F8	F5, F6, F7, ou F8
Purger un instantané	Ctrl + Maj + F5, Ctrl + Maj + F6, Ctrl + Maj + F7 ou Ctrl + Maj + F8	Commande + Maj + F5, Commande + Maj + F6, Commande + Maj + F7 ou Commande + Maj + F8

Raccourcis relatifs à la navigation temporelle

Résultat	Windows	Mac OS
Accéder à un instant spécifique	Alt + Maj + J	Option + Maj + J
Atteindre le début ou la fin de la zone de travail	Maj + Orig ou Maj + Fin	Maj + Orig ou Maj + Fin
Atteindre l'élément visible suivant ou précédent dans l'échelle de temps (image clé, repère, début ou fin de la zone de travail)	J ou K	J ou K
Aller au début d'une composition, d'un calque ou d'un métrage	Orig ou Ctrl + Alt + Flèche Gauche	Orig ou Commande + Option + Flèche Gauche
Aller à la fin d'une composition, d'un calque ou d'un métrage	Fin ou Ctrl + Alt + Flèche Droite	Fin ou Commande + Option + Flèche Droite
Avancer d'une image	Pg. suiv ou Ctrl + Flèche Droite	Pg. suiv ou Commande + Flèche Droite
Avancer de 10 images	Maj + Pg. suiv ou Ctrl + Maj + Flèche Droite	Maj + Pg. suiv ou Commande + Maj + Flèche Droite
Reculer d'une image	Pg. préc ou Ctrl + Flèche Gauche	Pg. préc ou Commande + Flèche Gauche
Reculer de 10 images	Maj + Pg. préc ou Ctrl + Maj + Flèche Gauche	Maj + Pg. préc ou Commande + Maj + Flèche Gauche
Aller au point d'entrée du calque	I	I
Aller au point de sortie du calque	O	O
Atteindre le point d'entrée ou de sortie précédent	Ctrl + Alt + Maj + Flèche gauche	Commande + Option + Maj + Flèche gauche
Atteindre le point d'entrée ou de sortie suivant	Ctrl + Alt + Maj + Flèche Droite	Commande + Option + Maj + Flèch e Droite
Faire défiler jusqu'à l'instant courant dans le panneau Montage	D	D

Raccourcis relatifs au métrage

Résultat	Windows	Mac OS
Importer un fichier ou une séquence d'images	Ctrl + I	Commande + I
Importer plusieurs fichiers ou séquences d'images	Ctrl + Alt + I	Commande + Option + I
Ouvrir une séquence dans un panneau Métrage After Effects	Alt + double-clic	Option + double-clic
Ajouter les éléments sélectionnés à la dernière composition activée	Ctrl + / (sur le clavier principal)	Commande + / (sur le clavier principal)
Remplacer le métrage source des calques sélectionnés par le métrage sélectionné dans le panneau Projet	Ctrl + Alt + / (sur le clavier principal)	Commande + Option + / (sur le clavier principal)
Remplacer la source d'un calque sélectionné	Alt + faire glisser le métrage du panneau Projet vers le calque sélectionné	Option + faire glisser le métrage du panneau Projet vers le calque sélectionné
Supprimer un métrage sans avertissement	Ctrl + Retour arrière	Commande + Supprimer
Ouvrir la boîte de dialogue Interpréter un métrage pour le métrage sélectionné	Ctrl + F	Commande + F
Mémoriser l'interprétation d'un métrage	Ctrl + Alt + C	Commande + Option + C
Modifier le métrage sélectionné dans l'application à laquelle il est associé (Modifier l'original)	Ctrl + E	Commande + E
Remplacer le métrage sélectionné	Ctrl + H	Commande + H
Recharger les métrages sélectionnés	Ctrl + Alt + L	Commande + Option + L
Définir une doublure pour le métrage sélectionné	Ctrl + Alt + P	Commande + Option + P
Rechercher les métrages modifiés	Ctrl + Alt + Maj + Q	Commande + Option + Maj + Ctrl + Q

Raccourcis permettant l'utilisation et la modification de vues

Résultat	Windows	Mac OS
Afficher la couche rouge, verte, bleue ou alpha en niveaux de gris	Alt + 1, Alt + 2, Alt + 3, Alt + 4	Option + 1, Option + 2, Option + 3, Option + 4
Afficher la couche rouge, verte ou bleue redéfinie	Alt + Maj + 1, Alt + Maj + 2, Alt + Maj + 3	Option + Maj + 1, Option + Maj + 2, Option + Maj + 3
Affichage/masquage de la couleur RVB directe	Alt + Maj + 4	Option + Maj + 4
Rétablir l'affichage à 100 % dans le panneau Composition en centrant la composition dans le panneau	Double-clic sur l'outil Main	Double-clic sur l'outil Main
Zoom avant dans le panneau Composition, Calque ou Métrage	. (point) sur le clavier principal	. (point) sur le clavier principal
Zoom arrière dans le panneau Composition, Calque ou Métrage	, (virgule)	, (virgule)

Résultat	Windows	Mac OS
Zoom à 100 % dans le panneau Composition, Calque ou Métrage	< (sur le clavier principal)	< (sur le clavier principal)
Ajuster l'affichage à la taille du panneau Composition, Calque ou Métrage	Maj + <	Maj + <
Zoom à 100 % de la taille du panneau Composition, Calque ou Métrage	Alt + / (sur le clavier principal)	Option + / (sur le clavier principal)
Définir la résolution sur Intégrale, Un demi ou Personnalisée dans le panneau Composition	Ctrl + J, Ctrl + Maj + J, Ctrl + Alt + J	Commande + J, Commande + Maj + J, Commande + Option + J
Ouvrir la boîte de dialogue Options d'affichage pour le panneau Composition actif	Ctrl + Alt + U	Commande + Option + U
Zoom avant dans le panneau Montage (unités d'image unique)	; (point-virgule)	; (point-virgule)
Zoom avant sur l'échelle de temps	= (signe égal) sur le clavier principal	= (signe égal) sur le clavier principal
Zoom arrière sur l'échelle de temps	- (tiret) sur le clavier principal	- (tiret) sur le clavier principal
Suspendre la mise à jour des images	Verr. Maj	Verr. Maj
Afficher ou masquer les zones admissibles	' (apostrophe)	' (apostrophe)
Afficher ou masquer la grille	Ctrl + ^	Commande + ^
Afficher ou masquer la grille proportionnelle	Alt + ' (apostrophe)	Option + ' (apostrophe)
Afficher ou masquer les règles	Ctrl + R	Commande + R
Affichage ou masquage des repères	Ctrl + ; (point-virgule)	Commande + ; (point-virgule)
Activer/désactiver l'alignement sur la grille	Ctrl + Maj + ' (apostrophe)	Commande + Maj + ' (apostrophe)
Activer/désactiver l'alignement sur les repères	Ctrl + Maj + ; (point-virgule)	Commande + Maj + ; (point-virgule)
Verrouiller ou déverrouiller les repères	Ctrl + Alt + Maj + ; (point-virgule)	Commande + Option + Maj + ; (point-virgule)

Raccourcis relatifs aux effets et aux animations prédéfinies

Résultat	Windows	Mac OS
Supprimer tous les effets des calques sélectionnés	Ctrl + Maj + E	Commande + Maj + E
Appliquer le dernier effet appliqué aux calques sélectionnés	Ctrl + Alt + Maj + E	Commande + Option + Maj + E
Appliquer la dernière animation prédéfinie aux calques sélectionnés	Ctrl + Alt + Maj + F	Commande + Option + Majuscule + F

Raccourcis relatifs aux calques

Remarque : *certaines opérations n'ont aucune incidence sur les calques discrets.*

Résultat	**Windows**	**Mac OS**
Nouveau calque solide	Ctrl + Y	Commande + Y
Nouveau calque Nul	Ctrl + Alt + Maj + Y	Commande + Option + Maj + Y
Sélectionner une couche (1-999) par son numéro (entrez rapidement les chiffres pour les numéros à deux ou trois chiffres)	0-9 sur le pavé numérique*	0-9 sur le pavé numérique*
Activer/désactiver la sélection d'une couche (1-999) par son numéro (entrez rapidement les chiffres pour les numéros à deux ou trois chiffres)	Maj + 0-9 sur le pavé numérique*	Maj + 0-9 sur le pavé numérique*
Sélectionner la couche suivante dans l'ordre d'empilement	Ctrl + Flèche Bas	Commande + Flèche Bas
Sélectionner la couche précédente dans l'ordre d'empilement	Ctrl + Flèche Haut	Commande + Flèche Haut
Etendre la sélection au calque suivant dans l'ordre d'empilement	Ctrl + Maj + Flèche Bas	Commande + Maj + Flèche Bas
Etendre la sélection au calque précédent dans l'ordre d'empilement	Ctrl + Maj + Flèche Haut	Commande + Maj + Flèche Haut
Désélectionner tous les calques	Ctrl + Maj + A	Commande + Maj + A
Placer en haut du panneau Montage le calque sélectionné se trouvant le plus haut	X	X
Afficher ou masquer la colonne Parent	Maj + F4	Maj + F4
Afficher ou masquer les colonnes Fonctions Permutation/Mode et Modes	F4	F4
Désactiver toutes les autres options Solo	Alt + clic sur l'option Solo	Option + clic sur l'option Solo
Activer/désactiver l'option Vidéo pour les calques sélectionnés	Ctrl + Alt + Maj + V	Commande + Option + Maj + V
Désactiver l'option Vidéo pour tous les calques vidéo autres que les calques sélectionnés	Ctrl + Maj + V	Commande + Maj + V
Ouvrir la boîte de dialogue de paramétrage du calque solide, nul, de lumière, de caméra, ou d'effets sélectionné	Ctrl + Maj + Y	Commande + Maj + Y
Coller les calques à l'instant courant	Ctrl + Alt + V	Commande + Option + V
Scinder les calques sélectionnés (si aucun calque n'est sélectionné, tous les calques sont scindés)	Ctrl + Maj + D	Commande + Maj + D
Précomposer les calques sélectionnés	Ctrl + Maj + C	Commande + Maj + C
Ouvrir le panneau Effets pour les calques sélectionnés	Ctrl + Maj + T	Commande + Maj + T
Ouvrir la source d'un calque dans le panneau Métrage	Alt + double-clic sur un calque	Option + double-clic sur un calque
Inverser les calques sélectionnés dans le temps	Ctrl + Alt + R	Commande + Option + R

Résultat	Windows	Mac OS
Activer le remappage temporel pour les calques sélectionnés	Ctrl + Alt + T	Commande + Option + T
Déplacer le point d'entrée ou le point de sortie des calques sélectionnés à l'instant courant	[(crochet gauche) ou] (crochet droit)	[(crochet gauche) ou] (crochet droit)
Placer le point d'entrée ou le point de sortie des calques sélectionnés à l'instant courant	Alt + [(crochet gauche) ou Alt +] (crochet droit)	Option + [(crochet gauche) ou Option +] (crochet droit)
Ajouter ou supprimer une expression pour une propriété	Alt + clic sur le chronomètre	Option + clic sur le chronomètre
Ajouter un effet (ou plusieurs effets sélectionnés) aux calques sélectionnés	Double-clic sur une sélection d'effets dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis	Double-clic sur une sélection d'effets dans le panneau Effets et paramètres prédéfinis
Définir le point d'entrée ou le point de sortie par extension temporelle	Ctrl + Maj + , (virgule) ou Ctrl + Alt + , (virgule)	Commande + Maj + , (virgule) ou Commande + Option + , (virgule)
Déplacer le point d'entrée des calques sélectionnés au début de la composition	Alt + Origine	Option + Origine
Déplacer le point de sortie des calques sélectionnés à la fin de la composition	Alt + Fin	Option + Fin
Verrouiller les calques sélectionnés	Ctrl + L	Commande + L
Déverrouiller tous les calques	Ctrl + Maj + L	Commande + Maj + L
Définir la qualité des calques sélectionnés sur Optimale, Ebauche ou Filaire	Ctrl + U, Ctrl + Maj + U ou Ctrl + Alt + Maj + U	Commande + U, Commande + Maj + U, Commande + Option + Maj + U

Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage

Remarque : *ce tableau contient des raccourcis à deux lettres (par exemple, « LL »). Pour les utiliser, appuyez rapidement sur les deux lettres.*

Résultat	Windows	Mac OS
Activer/désactiver l'extension des calques sélectionnés pour afficher l'ensemble des propriétés	Ctrl + ` (accent grave)	Commande + ` (accent grave)
Activer/désactiver l'extension du groupe de propriétés et tous les groupes de propriétés enfants pour afficher toutes les propriétés	Ctrl + clic sur le triangle situé à gauche du nom de groupe des propriétés	Commande + clic sur le triangle situé à gauche du nom de groupe des propriétés
Afficher uniquement la propriété Point d'ancrage (pour les lumières et les caméras, Point ciblé)	A	A
Afficher uniquement la propriété Niveaux audio	L	L
Afficher uniquement la propriété Contour progressif	F	F
Afficher uniquement la propriété Tracé du masque	M	M
Afficher uniquement la propriété Opacité de masque	TT	TT

Résultat	Windows	Mac OS
Afficher uniquement la propriété Opacité (pour les lumières, Intensité)	T	T
Afficher uniquement la propriété Position	P	P
Afficher uniquement les propriétés Rotation et Orientation	R	R
Afficher uniquement la propriété Remappage temporel	RR	RR
Afficher uniquement la propriété Echelle	S	S
Afficher uniquement le groupe des propriétés Effets	E	E
Afficher uniquement les groupes de propriétés de masque	MM	MM
Afficher uniquement le groupe des propriétés Options de surface (3D)	AA	AA
Afficher uniquement les expressions	EE	EE
Afficher uniquement les propriétés modifiées	UU	UU
Afficher uniquement les tracés de peinture et les coins Marionnette	PP	PP
Afficher uniquement le niveau audio	LL	LL
Afficher uniquement les propriétés avec les images clés ou les expressions	U	U
Afficher uniquement les propriétés et les groupes sélectionnés	SS	SS
Masquer une propriété ou un groupe	Alt + Maj + clic sur le nom de la propriété ou du groupe	Option + Maj + clic sur le nom de la propriété ou du groupe
Ajouter ou supprimer une propriété ou un groupe dans l'ensemble affiché	Maj + raccourci de la propriété ou du groupe	Maj + raccourci de la propriété ou du groupe
Ajouter ou supprimer une image clé à l'instant courant	Alt + Maj + raccourci de la propriété	Option + Maj + raccourci de la propriété

Raccourcis permettant la modification des propriétés

Résultat	Windows	Mac OS
Modifier la valeur d'une propriété selon les incréments par défaut	Faire glisser la valeur d'une propriété	Faire glisser la valeur d'une propriété
Modifier la valeur d'une propriété selon les incréments par défaut X 10	Maj + faire glisser la valeur de la propriété	Maj + faire glisser la valeur de la propriété
Modifier la valeur d'une propriété selon 1/10 des incréments par défaut	Ctrl + faire glisser la valeur de la propriété	Commande + faire glisser la valeur de la propriété
Ouvrir la boîte de dialogue Orientation automatique pour les calques sélectionnés	Ctrl + Alt + O	Commande + Alt + O

Résultat	Windows	Mac OS
Ouvrir la boîte de dialogue Opacité pour les calques sélectionnés	Ctrl + Maj + O	Commande + Maj + O
Ouvrir la boîte de dialogue Rotation pour les calques sélectionnés	Ctrl + Maj + R	Commande + Maj + R
Ouvrir la boîte de dialogue Position pour les calques sélectionnés	Ctrl + Maj + P	Commande + Maj + P
Déplacer les calques sélectionnés d'un pixel selon l'échelle d'agrandissement actuelle (Position)	Flèche	Flèche
Déplacer les calques sélectionnés de 10 pixels selon l'échelle d'agrandissement actuelle (Position)	Maj + flèche	Maj + flèche
Déplacer les calques sélectionnés d'une image vers l'avant ou l'arrière	Alt + Pg. suiv ou Alt + Pg. préc	Option + Pg. suiv ou Option + Pg. préc
Déplacer les calques sélectionnés de 10 images vers l'avant ou l'arrière	Alt + Maj + Pg. suiv ou Alt + Maj + Pg. préc	Option + Maj + Pg. suiv ou Option + Maj + Pg. préc
Augmenter ou diminuer d'un degré la rotation (Rotation Z) des calques sélectionnés	+ (plus) ou - (moins) sur le pavé numérique	+ (plus) ou - (moins) sur le pavé numérique
Augmenter ou diminuer de 10 degrés la rotation (Rotation Z) des calques sélectionnés	Maj + + (plus) ou Maj + - (moins) sur le pavé numérique	Maj + + (plus) ou Maj + - (moins) sur le pavé numérique
Augmenter ou diminuer de 1 % l'échelle des calques sélectionnés	Ctrl + + (plus) ou Ctrl + - (moins) sur le clavier numérique	Option + + (plus) ou Option + - (moins) sur le pavé numérique
Augmenter ou diminuer de 10 % l'échelle des calques sélectionnés	Ctrl + Maj + + (plus) ou Ctrl + Maj + - (moins) sur le pavé numérique	Option + Maj + + (plus) ou Option + Maj + - (moins) sur le pavé numérique
Modifier la rotation ou l'orientation par incréments de 45 degrés	Maj + faire glisser la souris avec l'outil Rotation	Maj + faire glisser la souris avec l'outil Rotation
Modifier l'échelle en conservant les proportions du métrage	Maj + faire glisser la poignée du calque avec l'outil Rotation	Maj + faire glisser la poignée du calque avec l'outil Rotation
Rétablir la rotation à 0 degré	Double-clic sur l'outil Rotation	Double-clic sur l'outil Rotation
Rétablir l'échelle à 100 %	Double-clic sur l'outil Sélection	Double-clic sur l'outil Sélection
Mettre à l'échelle et repositionner les calques sélectionnés en fonction de la taille de la composition	Ctrl + Alt + F	Commande + Option + F
Mettre à l'échelle et repositionner les calques sélectionnés en fonction de la largeur de la composition, en conservant les proportions	Ctrl + Alt + Maj + H	Commande + Option + Maj + H
Mettre à l'échelle et repositionner les calques sélectionnés en fonction de la hauteur de la composition, en conservant les proportions	Ctrl + Alt + Maj + G	Commande + Option + Maj + G

Raccourcis relatifs aux calques 3D

Remarque : *les raccourcis clavier impliquant les touches de fonction F9 à F12 peuvent entrer en conflit avec ceux du système d'exploitation (Mac OS). Reportez-vous à l'aide de Mac OS pour plus de détails sur la réaffectation des raccourcis clavier Dashboard et Exposé.*

Résultat	Windows	Mac OS
Passer à la vue 3D 1 (par défaut sur Devant)	F10	F10
Passer à la vue 3D 2 (par défaut sur Vue personnalisée 2)	F11	F11
Passer à la vue 3D 3 (par défaut sur Caméra active)	F12	F12
Revenir à la vue précédente	Echap	Echap
Nouvelle lumière	Ctrl + Alt + Maj + L	Commande + Option + Maj + L
Nouvelle caméra	Ctrl + Alt + Maj + C	Commande + Option + Maj + C
Déplacer la caméra et son point ciblé pour afficher les objets 3D sélectionnés	Ctrl + Alt + Maj + \	Commande + Option + Maj + \
Activer/désactiver la propriété de projection d'ombre pour les calques 3D sélectionnés	Alt + Maj + C	Option + Maj + C

Raccourcis relatifs aux images clés

Remarque : *les raccourcis clavier impliquant les touches de fonction F9 à F12 peuvent entrer en conflit avec ceux du système d'exploitation (Mac OS). Reportez-vous à l'aide de Mac OS pour plus de détails sur la réaffectation des raccourcis clavier Dashboard et Exposé.*

Résultat	Windows	Mac OS
Basculer entre l'éditeur de graphiques et les modes d'affichage des bandes de durée des calques	Maj + F3	Maj + F3
Sélectionner toutes les images clés d'une propriété	Clic sur le nom de la propriété	Clic sur le nom de la propriété
Sélectionner toutes les images clés et propriétés visibles	Ctrl + Alt + A	Commande + Option + A
Désélectionner toutes les images clés, les propriétés et les groupes de propriétés	Maj + F2 ou Ctrl + Alt + Maj + A	Maj + F2 ou Commande + Option + Maj + A
Déplacer l'image clé d'une image vers l'avant ou l'arrière	Alt + Flèche Droite ou Alt + Flèche Gauche	Option + Flèche Droite ou Option + Flèche Gauche
Déplacer l'image clé de 10 images vers l'avant ou l'arrière	Alt + Maj + Flèche Droite ou Alt + Maj + Flèche Gauche	Option + Maj + Flèche Droite ou Option + Maj + Flèche Gauche
Définir l'interpolation pour les images clés sélectionnées (mode d'affichage des bandes de durée du calque)	Ctrl + Alt + K	Commande + Option + K
Définir la méthode d'interpolation des images clés sur Maintenir ou Bézier auto	Ctrl + Alt + H	Commande + Option + H
Définir la méthode d'interpolation des images clés sur Linéaire ou Bézier auto	Ctrl + clic en mode d'affichage des bandes de durée du calque	Commande + clic en mode d'affichage des bandes de durée du calque
Définir la méthode d'interpolation des images clés sur Linéaire ou Maintenir	Ctrl + Alt + clic en mode d'affichage des bandes de durée du calque	Commande + Option + clic en mode d'affichage des bandes de durée du calque
Lissage de vitesse des images clés sélectionnées	F9	F9

Résultat	Windows	Mac OS
Lissage à l'approche des images clés sélectionnées	Maj + F9	Maj + F9
Lissage à l'éloignement des images clés sélectionnées	Ctrl + Maj + F9	Commande + Maj + F9
Définir la vitesse des images clés sélectionnées	Ctrl + Maj + K	Commande + Maj + K
Ajouter ou supprimer une image clé à l'instant courant (pour plus de détails sur les raccourcis des propriétés, reportez-vous à « Raccourcis permettant l'affichage des propriétés dans le panneau Montage » à la page 614)	Alt + Maj + raccourci de la propriété	Option + Maj + raccourci de la propriété

Raccourcis permettant la manipulation de texte

Résultat	Windows	Mac OS
Nouveau calque de texte	Ctrl + Alt + Maj + T	Commande + Option + Maj + T
Aligner le texte horizontal sélectionné à gauche, au centre ou à droite	Ctrl + Maj + L, C, ou R	Commande + Maj + L, C ou R
Aligner le texte vertical sélectionné en haut, au centre ou en bas	Ctrl + Maj + L, C, ou R	Commande + Maj + L, C ou R
Etendre ou réduire la sélection d'un caractère vers la droite ou la gauche dans du texte horizontal	Maj + Flèche Droite ou Maj + Flèche Gauche	Maj + Flèche Droite ou Maj + Flèche Gauche
Etendre ou réduire la sélection d'un mot vers la droite ou la gauche dans du texte horizontal	Ctrl + Maj + Flèche Droite ou Ctrl + Maj + Flèche Gauche	Commande + Maj + Flèche Droite ou Commande + Maj + Flèche Gauche
Etendre ou réduire la sélection d'une ligne vers le haut ou le bas dans du texte horizontal	Maj + Flèche Haut ou Maj + Flèche Bas	Maj + Flèche Haut ou Maj + Flèche Bas
Etendre ou réduire la sélection d'une ligne vers la droite ou la gauche dans du texte vertical	Maj + Flèche Droite ou Maj + Flèche Gauche	Maj + Flèche Droite ou Maj + Flèche Gauche
Etendre ou réduire la sélection d'un mot vers le haut ou le bas dans du texte vertical	Ctrl + Maj + Flèche Haut ou Ctrl + Maj + Flèche Bas	Commande + Maj + Flèche Haut ou Commande + Maj + Flèche Bas
Etendre ou réduire la sélection d'un caractère vers le haut ou le bas dans du texte vertical	Maj + Flèche Haut ou Maj + Flèche Bas	Maj + Flèche Haut ou Maj + Flèche Bas
Sélectionner le texte compris entre le point d'insertion et le début ou la fin de la ligne	Maj + Orig ou Maj + Fin	Maj + Orig ou Maj + Fin
Déplacer le point d'insertion au début ou à la fin de la ligne	Orig ou Fin	Orig ou Fin
Sélectionner l'ensemble du texte d'un calque	Double-clic sur le calque de texte	Double-clic sur le calque de texte
Sélectionner le texte compris entre le point d'insertion et le début ou la fin de la zone de texte	Ctrl + Maj + Orig ou Ctrl + Maj + Fin	Commande + Maj + Orig ou Commande + Maj + Fin

Résultat	**Windows**	**Mac OS**
Sélectionner le texte compris entre le point d'insertion et le point de clic de la souris	Maj + clic	Maj + clic
Dans du texte horizontal, déplacer le point d'insertion d'un caractère vers la gauche ou la droite ; d'une ligne vers le haut ou le bas ; d'un mot vers la gauche ou la droite ; ou d'un paragraphe vers le haut ou le bas	Flèche Gauche ou Flèche Droite ; Flèche Haut ou Flèche Bas ; Ctrl + Flèche Gauche ou Ctrl + Flèche Droite ; ou Ctrl + Flèche Haut ou Ctrl + Flèche Bas	Flèche Gauche ou Flèche Droite ; Flèche Haut ou Flèche Bas ; Commande + Flèche Gauche ou Commande + Flèche Droite ; ou Commande + Flèche Haut ou Commande + Flèche Bas
Dans du texte vertical, déplacer le point d'insertion d'un caractère vers le haut ou le bas ; d'une ligne vers la gauche ou la droite ; d'un mot vers le haut ou le bas ; ou d'un paragraphe vers la gauche ou la droite	Flèche Haut ou Flèche Bas ; Flèche Gauche ou Flèche Droite ; Ctrl + Flèche Haut ou Ctrl + Flèche Bas ; ou Ctrl + Flèche Gauche ou Ctrl + Flèche Droite	Flèche Haut ou Flèche Bas ; Flèche Gauche ou Flèche Droite ; Commande + Flèche Haut ou Commande + Flèche Bas ; ou Commande + Flèche Gauche ou Commande + Flèche Droite
Sélectionner un mot, une ligne, un paragraphe ou l'intégralité de la zone de texte	Cliquer deux, trois, quatre ou cinq fois avec l'outil d'écriture	Cliquer deux, trois, quatre ou cinq fois avec l'outil d'écriture
Activer/désactiver l'option Tout en majuscules pour le texte sélectionné	Ctrl + Maj + K	Commande + Maj + K
Activer/désactiver l'option Petites majuscules pour le texte sélectionné	Ctrl + Alt + Maj + K	Commande + Option + Maj + K
Activer/désactiver l'option Exposant pour le texte sélectionné	Ctrl + Maj + = (égal)	Commande + Maj + = (égal)
Activer/désactiver l'option Indice pour le texte sélectionné	Ctrl + Alt + Maj + = (égal)	Commande + Option + Maj + = (égal)
Définir l'échelle horizontale du texte sélectionné à 100 %	Ctrl + Maj + X	Commande + Maj + X
Définir l'échelle verticale du texte sélectionné à 100 %	Ctrl + Alt + Maj + X	Commande + Option + Maj + X
Interlignage automatique du texte sélectionné	Ctrl + Alt + Maj + A	Commande + Option + Maj + A
Réinitialiser l'approche à 0 pour le texte sélectionné	Ctrl + Maj + Q	Commande + Maj + Ctrl + Q
Justifier le paragraphe, aligner la dernière ligne à gauche	Ctrl + Maj + J	Commande + Maj + J
Justifier le paragraphe, aligner la dernière ligne à droite	Ctrl + Alt + Maj + J	Commande + Option + Maj + J
Justifier le paragraphe, forcer la dernière ligne	Ctrl + Maj + F	Commande + Maj + F
Diminuer ou augmenter de 2 unités le corps des caractères de texte sélectionnés	Ctrl + Maj + , (virgule) ou Ctrl + Maj + : (deux point)	Commande + Maj + , (virgule) ou Commande + Maj + : (deux point)
Diminuer ou augmenter de 10 unités le corps des caractères de texte sélectionnés	Ctrl + Alt + Maj + , (virgule) ou Ctrl + Alt + Maj + : (deux point)	Commande + Option + Maj + , (virgule) ou Commande + Option + Maj + : (deux point)
Diminuer ou augmenter l'interligne de 2 unités	Alt + Flèche Bas ou Alt + Flèche Haut	Option + Flèche Bas ou Option + Flèche Haut
Diminuer ou augmenter l'interligne de 10 unités	Ctrl + Alt + Flèche Bas ou Ctrl + Alt + Flèche Haut	Commande + Option + Flèche Bas ou Commande + Option + Flèche Haut

Résultat	Windows	Mac OS
Diminuer ou augmenter de 2 unités le décalage de la ligne de base	Alt + Maj + Flèche Bas ou Alt + Maj + Flèche Haut	Option + Maj + Flèche Bas ou Option + Maj + Flèche Haut
Diminuer ou augmenter de 10 unités le décalage de la ligne de base	Ctrl + Alt + Maj + Flèche Bas ou Ctrl + Alt + Maj + Flèche Haut	Commande + Option + Maj + Flèch e Bas ou Commande + Option + Maj + Flèch e Haut
Diminuer ou augmenter le crénage ou l'approche de 20 unités (20/1 000 de cadratins)	Alt + Flèche Gauche ou Alt + Flèche Droite	Option + Flèche Gauche ou Option + Flèche Droite
Diminuer ou augmenter le crénage ou l'approche de 100 unités (100/1 000 de cadratins)	Ctrl + Alt + Flèche gauche ou Ctrl + Alt + Flèche Droite	Commande + Option + Flèche gauche ou Commande + Option + Flèche Droite
Activation/désactivation du compositeur de paragraphe	Ctrl + Alt + Maj + T	Commande + Option + Maj + T

Raccourcis relatifs aux masques

Résultat	Windows	Mac OS
Nouveau masque	Ctrl + Maj + N	Commande + Maj + N
Sélectionner tous les points d'un masque	Alt + clic sur le masque	Option + clic sur le masque
Sélectionner le masque suivant ou précédent	Alt +) ou Alt + Maj +)	Option +) ou Option + Maj +)
Activer le mode d'édition de masque en transformation libre	Cliquer deux fois sur le masque avec l'outil Sélection ou sélectionner le masque dans le panneau Montage et appuyer sur Ctrl + T	Cliquer deux fois sur le masque avec l'outil Sélection ou sélectionner le masque dans le panneau Montage et appuyer sur Commande + T
Quitter le mode d'édition de masque en transformation libre	Echap	Echap
Mettre à l'échelle autour du point central en mode de transformation libre	Ctrl + faire glisser	Commande + faire glisser
Déplacer les points de tracé sélectionnés d'un pixel selon l'échelle d'agrandissement actuelle	Flèche	Flèche
Déplacer les points de tracé sélectionnés de 10 pixels selon l'échelle d'agrandissement actuelle	Maj + flèche	Maj + flèche
Alterner entre des points d'inflexion et des points d'angle	Ctrl + Alt + clic sur le point	Commande + Option + clic sur le point
Redessiner les poignées	Ctrl + Alt + faire glisser le point	Commande + Option + faire glisser le point
Inverser le masque sélectionné	Ctrl + Maj + I	Commande + Maj + I
Ouvrir la boîte de dialogue Contour progressif pour le masque sélectionné	Ctrl + Maj + F	Commande + Maj + F
Ouvrir la boîte de dialogue Forme du masque pour le masque sélectionné	Ctrl + Maj + M	Commande + Maj + M

Raccourcis relatifs aux outils de peinture

Résultat	**Windows**	**Mac OS**
Permuter les couleurs de peinture d'arrière-plan et de premier plan	X	X
Choisir le noir comme couleur de peinture de premier plan et le blanc comme couleur de peinture d'arrière-plan	D	D
Choisir comme couleur de premier plan la couleur se trouvant actuellement sous le pointeur de l'un des outils de peinture	Alt + clic	Option + clic
Choisir comme couleur de premier plan la couleur moyenne d'une zone de 4 pixels sur 4 pixels se trouvant actuellement sous le pointeur de l'un des outils de peinture	Ctrl + Alt + clic	Commande + Option + clic
Définir une épaisseur de pinceau pour un outil de peinture	Ctrl + faire glisser	Commande + faire glisser
Définir une dureté de pinceau pour un outil de peinture	Ctrl + faire glisser, puis relâcher la touche tout en continuant à faire glisser	Commande + faire glisser, puis relâcher la touche tout en continuant à faire glisser
Joindre le tracé de peinture actuel au tracé précédent	Débuter le tracé en maintenant la touche Maj enfoncée	Débuter le tracé en maintenant la touche Maj enfoncée
Choisir comme point d'échantillon initial la couleur se trouvant actuellement sous le pointeur de l'outil Dupliquer	Alt + clic	Option + clic
Activer momentanément l'outil Gomme avec l'option Dernier tracé seulement	Ctrl + Maj	Commande + Maj
Afficher et déplacer une incrustation (modifier la valeur Décalage de l'outil Dupliquer (*aligné*) ou la valeur Position de la source de l'outil Dupliquer (*non aligné*))	Alt + Maj + faire glisser le pointeur avec l'outil Dupliquer	Option + Maj + faire glisser le pointeur avec l'outil Dupliquer
Dupliquer un paramètre prédéfini de l'outil Dupliquer dans le panneau Peinture	Alt + clic sur le paramètre prédéfini	Option + clic sur le paramètre prédéfini
Définir l'opacité d'un outil de peinture	Chiffre du pavé numérique (p.ex., 9 = 90 %, 1 = 10 %)*	Chiffre du pavé numérique (p.ex., 9 = 90 %, 1 = 10 %)*
Définir l'opacité d'un outil de peinture sur 100 %	. (point décimal) sur le pavé numérique*	, (virgule)
Définir le flux d'un outil de peinture	Maj + chiffre du pavé numérique (p.ex., 9 = 90 %, 1 = 10 %)*	Maj + chiffre du pavé numérique (p.ex., 9 = 90 %, 1 = 10 %)*
Définir le flux d'un outil de peinture sur 100 %	Maj + . (point décimal) sur le pavé numérique*	Maj + . (virgule)
Reculer ou avancer du nombre d'images spécifié dans le paramètre Durée du tracé	Ctrl + Page Haut ou Ctrl + Page Bas	Commande + Page Haut ou Commande + Page Bas

Raccourcis relatifs aux calques de forme

Résultat	Windows	Mac OS
Associer des formes sélectionnées	Ctrl + G	Commande + G
Dissocier des formes sélectionnées	Ctrl + Maj + G	Commande + Maj + G
Activer le mode d'édition de tracé en transformation libre	Sélectionnez la propriété Tracé dans le panneau Montage, puis appuyez sur Ctrl + T.	Sélectionnez la propriété Tracé dans le panneau Montage, puis appuyez sur Commande + T.
Accentuer l'arrondi intérieur de l'étoile	Pg. préc tout en faisant glisser pour créer une forme	Pg. préc tout en faisant glisser pour créer une forme
Atténuer l'arrondi intérieur de l'étoile	Pg. suiv tout en faisant glisser pour créer une forme	Pg. suiv tout en faisant glisser pour créer une forme
Augmenter le nombre de points d'une étoile ou d'un polygone ; accentuer l'arrondi d'un rectangle arrondi	Flèche haut tout en faisant glisser pour créer une forme	Flèche haut tout en faisant glisser pour créer une forme
Réduire le nombre de points d'une étoile ou d'un polygone ; atténuer l'arrondi d'un rectangle arrondi	Flèche bas tout en faisant glisser pour créer une forme	Flèche bas tout en faisant glisser pour créer une forme
Repositionner une forme lors de sa création	Maintenir la barre d'espace enfoncée tout en faisant glisser pour créer une forme	Maintenir la barre d'espace enfoncée tout en faisant glisser pour créer une forme
Définir un arrondi de rectangle sur 0 (coins nets) ; atténuer l'arrondi extérieur d'un polygone ou d'une étoile	Flèche Gauche tout en faisant glisser pour créer une forme	Flèche Gauche tout en faisant glisser pour créer une forme
Définir un arrondi de rectangle à son maximum ; accentuer l'arrondi extérieur d'un polygone ou d'une étoile	Flèche Droite tout en faisant glisser pour créer une forme	Flèche Droite tout en faisant glisser pour créer une forme
Forcer des rectangles en carrés ; forcer des ellipses en cercles ; forcer des polygones et des étoiles à une rotation zéro	Maj tout en faisant glisser pour créer une forme	Maj tout en faisant glisser pour créer une forme
Modifier le rayon extérieur d'une étoile	Ctrl tout en faisant glisser pour créer une forme	Commande tout en faisant glisser pour créer une forme

Raccourcis relatifs aux repères

Résultat	Windows	Mac OS
Définir un repère temporel de calque à l'instant courant (fonctionne lors d'une prévisualisation RAM ou d'une prévisualisation audio uniquement)	* (multiplier) sur le pavé numérique	* (multiplier) sur le pavé numérique
Définir un repère temporel de calque à l'instant courant et ouvrir la boîte de dialogue Repère	Alt + * (multiplier) sur le pavé numérique	Option + * (multiplier) sur le pavé numérique
Définir et numéroter un repère temporel de la composition (0 à 9) à l'instant courant	Maj + 0 à 9 sur le clavier principal	Maj + 0 à 9 sur le clavier principal

Résultat	Windows	Mac OS
Atteindre un repère temporel de la composition (0 à 9)	0 à 9 sur le clavier principal	0 à 9 sur le clavier principal
Afficher la durée entre deux images clés ou repères temporels du calque dans le panneau Info	Alt + clic sur les repères ou les images clés	Option + clic sur les repères ou les images clés
Supprimer un repère	Ctrl + clic sur le repère	Commande + clic sur le repère

Raccourcis du suivi de mouvement

Résultat	Windows	Mac OS
Déplacer la zone ciblée, la zone de recherche et le point d'attache de 1 pixel selon l'échelle d'agrandissement actuelle	flèche	flèche
Déplacer la zone ciblée, la zone de recherche et le point d'attache de 10 pixels selon l'échelle d'agrandissement actuelle	Maj + flèche	Maj + flèche
Déplacer la zone ciblée et la zone de recherche de 1 pixel selon l'échelle d'agrandissement actuelle	Alt + flèche	Option + flèche
Déplacer la zone ciblée et la zone de recherche de 10 pixels selon l'échelle d'agrandissement actuelle	Alt + Maj + flèche	Option + Maj + flèche

Raccourcis permettant l'enregistrement, l'exportation et le rendu

Résultat	Windows	Mac OS
Enregistrer le projet	Ctrl + S	Commande + S
Incrémenter et enregistrer le projet	Ctrl + Alt + Maj + S	Commande + Option + Maj + S
Enregistrer sous	Ctrl + Maj + S	Commande + Maj + S
Placer la composition active ou les éléments sélectionnés dans la file d'attente de rendu	Ctrl + Maj + / (sur le clavier principal)	Commande + Maj + / (sur le clavier principal)
Ajouter une composition active ou sélectionnée pour file d'attente de rendu et spécifier le nom du fichier de sortie (Compiler le film)	Ctrl + M	Commande + M
Placer l'image active dans la file d'attente de rendu	Ctrl + Alt + S	Commande + Option + S
Dupliquer l'élément de rendu en lui attribuant le même nom de fichier de sortie que l'original	Ctrl + Maj + D	Commande + Maj + D

Index

Symboles

.PDF (Portable Document Format). *Voir* fichiers PDF

Nombres

3D par caractère, propriétés de texte 286
3D simple, effet 462
3D, calques
  texte 286
3D, importation de fichiers 83
  Photoshop et Illustrator 83
  Vanishing Point exchange 83
3D, propriétés du texte 286
3D, vues 129

A

AAF (Advanced Authoring Format) 81
Accentuation, effet 367
Accentuation, options, effet Suppression de grain 450
acceptsLights (élément d'expression) 546
acceptsShadows (élément d'expression) 546
accessibilité
  aide 4
Accueil Bridge 8
actions postrendu 571
activation du logiciel 1
active (élément d'expression) 544, 548
activeCamera (élément d'expression) 541
Activer la 3D par caractère, commande 286
Activer le remappage temporel, commande 220, 222
Activer les pelures d'oignon, commande, dans Bridge 47
add (élément d'expression) 537
Adobe After Effects
  conversion de calques dans Adobe Premiere Pro 73
  intégration avec Flash 29
  intégration avec Photoshop 28
  test d'un contenu mobile créé dans 587
Adobe Audition 82
Adobe Bridge 25
  à propos de 41
  démarrage 41
  Device Central, utilisation avec 51
  espace de travail 42
  métadonnées dans 53
Adobe Bridge
  fenêtre, réglage 44
  Home 41
Adobe Dynamic Link
  à propos de 578
  espaces de couleur 579
  commande Enregistrer sous, fonctionnement 579
  commande Importer composition After Effects 580
  commande Lier le média 581
  commande Nouvelle composition After Effects 579
  compositions off-line 581
  déliage de compositions 581
  enregistrement de projets 579
  gestion des performances 579
  liaison avec des compositions 579, 580
  modification des compositions liées 580
  relier des compositions 581
  suppression d'éléments liés dans Adobe Premiere Pro 581
  suppression de liens 580
Adobe Encore
  création de boutons dans After Effects 31
  repères de chapitres 122
Adobe Fireworks
  copie de tracés 314
Adobe Flash
  intégration avec After Effects 29
Adobe Illustrator
  copie de tracés 90, 314
  pixellisation en continu 153
  préparation et importation des fichiers 90
  texte provenant de 267
Adobe InDesign
  texte provenant de 267
Adobe Media Encoder
  à propos de 582
  commande 582
  options audio 584
  options de filtres 583
  options vidéo 583
Adobe Photoshop
  copie de tracés 314
  création de fichiers 141
  fichiers 3D 83
  intégration avec After Effects 28
  préparation et importation des fichiers 88
  rendu d'une image 576
  styles de calques 170
  texte provenant de 267
  transparence 88
Adobe Premiere 6.0 et 6.5 31
Adobe Premiere Pro
  capture 72
  conversion d'éléments dans Adobe After Effects 74
  exportation des projets vers 577
  projets, importation 71
  utilisation d'After Effects 31
Adobe Soundbooth 82
Adobe After Effects
  intégration avec Adobe Encore 31
Adobe Illustrator
  métadonnées dans 53
Adobe InDesign
  métadonnées dans 53
Adobe Media Encoder 582
Adobe Photoshop
  métadonnées dans 53
aerender 591
aeselflink 36
affichage de métrages 68
affichage et masquage
  axes (options de calque) 174
  calques 151
  expressions 527
  zone admissible et grille 134
Afficher les contrôles du calque 174
After Effects. *Voir* Adobe After Effects
After Effects. *Voir* Adobe After Effects
agrandissement. *Voir* zoom
Aide 2
  présentation 2
Ajout de grain, effet 436, 438, 440
Ajouter un sommet, commande 313

Aléatoire (Brainstorm) 162
alignement
  calques 144
  texte 277, 287
ambient (élément d'expression) 546
Anamorphosé 2:1 65
anchorPoint (élément d'expression) 544
Ancrage de lignes, animation 290
ancrage de panneaux 14
angles, conversion 540
animation
  à propos de 183
  déformation 224
  échelle 158
  avec des expressions 523
  point d'ancrage 157
  rotation 3D 175
  texte 278
  texte, exemples 288, 289, 290, 291, 292, 293
  tracés 314
  tracés de peinture 301
animation prédéfinie
  à propos de 336
animations de texte prédéfinies 279
animations prédéfinies
  enregistrement 341
  expressions 524
animé, GIF 32
Animer peinture, effet 495
Animer peinture, option 301
Annuler, commande 23
aperture (élément d'expression) 548
application des valeurs de propriétés 162
applications associées à un type de fichier, modification dans Adobe Bridge 46
Appliquer un cache, effet 372
approche, texte 274
arrêt sur image 220
Arrêt sur image, conversion dans Adobe After Effects 74
Arrière, effet 358
Assistant d'image clé Convertir l'expression en images clés 530
association de formes 307
Atelier vidéo Adobe 5
attributs (expressions) 531
Aucune note, commande, dans Bridge 46
audio
  affichage du spectre 404
  calques 160
  inversion 358
  modification dans Adobe Audition 82
  modification dans Adobe Soundbooth 82
  modification du volume 222
  options de sortie 571
  prévisualisation 126
  respect 75
Audio, effets
  Arrière 358
  Basses/Aigus 358
  Egalisation paramétrique 360
  Mixeur stéréo 361
  Modulateur 360
  Modulation/Chœur 359
  Passe-haut/Passe-bas 360
  Retard 359
  Réverbération 361
  Tonalité 362
audioActive (élément d'expression) 544
audioLevels (élément d'expression) 545
Audition. *Voir* Adobe Audition
Augmenter la note, commande, dans Bridge 46
Augmenter le corps de la police, commande, dans Bridge 53
automatisation
  actions postrendu 571
  rendu 591
  scripts 40
Autres méthodes mathématiques (expressions) 534
Avid, formats
  sortie 590
Axe local, mode 175
Axe universel, mode 175
Axe vue, mode 175
axe z 174
axe z 172

B

Baisser la note, commande, dans Bridge 46
baking des données Maya 84
Balance des blancs pour les fichiers Camera Raw 100
Balance des couleurs (TLS), effet 377
Balance des couleurs, effet 377
balayage progressif 77
Balayage temporel, effet 510
bande vidéo
  configuration 26
bandes de durée des calques (mode d'affichage) 184
basculement des calques 158
Basic Fill, effet. *Voir* Pot de peinture, effet
Basses/Aigus, effet 358
Bézier continue
  interpolation 206
Bézier auto, interpolation 206
Bézier, tracés 311
bgColor (élément d'expression) 542
Biseau alpha, effet 463
Biseautage et estampage, style de calque 170
bits par couche (bpc) 231
blurLevel (élément d'expression) 548
Bouton d'option Vidéo 151
boutons pour Adobe Encore 31
bpc (bits par couche) 231
Brainstorm 162
Bridge Home 41
Bridge. *Voir* Adobe Bridge
Bridge. *Voir* Adobe Bridge
Brouillard 3D, effet 357
bruit
  dans les images Camera Raw 108
Bruit alpha, effet 446
bruit de l'image, définition 108
Bruit et grain, effets
  Ajout de grain 440
  Bruit 446
  Bruit alpha 446
  Bruit fractal 441
  Bruit TLS 447
  Bruit TLS Auto 447
  Correspondance du grain 444
  Médiane 445
  Poussières & rayures 441
  Suppression de grain 447
Bruit fractal, effet 441
Bruit TLS Auto, effet 447
Bruit TLS, effet 447
Bruit, effet 446
bulles, création avec l'effet Motif cellule 407

C

cache alpha 422
Cache d'ID, effet 358
cache de maintien 265
Cache de profondeur, effet 355
cache de support 75
cache disque 35
cache du disque dur 35

cache, dans Bridge 45
Cache, effets
  Dilaté-érodé répétitif 431
  Dilaté-érodé simple 432
caches
  affinés 263
  dilatation et érosion 431, 432
  par approche et mobiles 258
  présentation 248
  RAM et disque 35
  remplissage des trous 265
  support 75
  suppression 371
  utilisation avec les effets de grain 434, 435
caches mobiles 258, 372
caches par approche 258
caches rapides 264
caches, conversion dans Adobe Premiere Pro 73
cadence 62, 88
cadre de sélection
  texte 269
  transformation libre 317
Calculs, effet 369
calque
  éléments d'expression 543
calque 3D
  imbrication 120
calque, éléments d'expression 543
calques
  à propos de 137
  alignement et répartition 144
  animation 183
  calques d'effets 140
  copier-coller 148
  couleur unie 140
  couleurs de libellés 152
  création 138
  création à partir d'Adobe Premiere Pro 72
  enfant 160
  fichiers Adobe Photoshop 141
  ordre d'empilement et de rendu 142
  parent 160
  positionnement dans le temps 146
  qualité d'image 153
  raccordement et extension 144
  renommer 150
  repères 161
  rotation 159
  scission 149
  sélection 142
  séquence 147
  verrouillage et déverrouillage 152
calques 3D
  à propos de 172
  axes 174
  effets et masques 176
  éléments d'expression 545
  modes des axes 175
  ordre de rendu 176
  orientation automatique 149
  vues 129
calques d'effets
  à propos de 140
  lumières 179
calques de couleur unie 140
calques de forme 308
calques de remplissage 258
Calques de séquence, assistant d'image clé 147
calques discrets 153
calques enfants 160
calques isolés 152
calques parents 160
calques repères 161
Caméra Approche XY, outil 181
Caméra Approche Z, outil 181
Caméra de composition, attribut 338
Camera Raw
  à propos de 92
  Voir aussi Camera Raw, fichiers
  base de données 108
  commandes de prévisualisation 95
  fichiers XMP 108
  réglage des profils 104
Camera Raw, fichiers
  à propos de 91
  aberration chromatique 105
  balance des blancs 100
  base de données pour les paramètres 109
  commandes d'affichage 95
  commandes d'aperçu 95
  commandes de réglage des tons 102
  copie et collage des paramètres dans Bridge 110
  correction d'une dominante de couleur 104
  couleurs non neutres 104
  enregistrement dans d'autres formats de fichier 98
  enregistrement et restauration des paramètres 108
  exportation des paramètres 111
  fichiers annexes XMP 109
  histogramme et valeurs RVB 99
  mémoire cache dans Bridge 92, 96
  mise en vignette 106
  netteté 107
  recadrage et redressement des images 106
  réduction du bruit 108
  réglage des profils 104
caméras
  à propos de 177
  attribut Caméra de composition 338
  éléments d'expression 547
  outils 181
  paramètres 178
  point ciblé 180
caméras portables 331
capture de vidéo 72
caractères Unicode 281
caractères. *Voir* texte
casse, texte 275
castsShadows (élément d'expression) 546
Caustique, effet 468
CD-ROM
  configuration 27
Cercle, effet 409
champ de l'expression 527
champs
  dans les images entrelacées 77
changement de modes d'affichage, dans Bridge 44
changement de nom 150
chapter (élément d'expression) 553
chemin d'accès, noms 32
chronomètre 184
clamp (élément d'expression) 537
clavier, raccourcis. *Voir* raccourcis clavier
Clip Notes 603, 604
Codage CBR (Débit constant) 583
codage des bits, couleur 231
codage des couleurs 231
codage, couleur 231
code temporel 135
code temporel d'image compensée 135
code temporel d'image non compensée 135
Code temporel, effet 507
codecs
  à propos de 587
coins, Marionnette 224, 228
colonnes 18
color (élément d'expression) 548

Color Finesse 235, 246
Colorama, effet 379
colorDepth (élément d'expression) 535
commandes d'étiquette, dans Bridge 46
Commandes Outils, dans Bridge 52
comment (élément d'expression) 553
commentaires, Clip Notes 603, 604
comp (élément d'expression) 535
Comp, éléments d'expression 540
Compensation optique, effet 394
Compiler le film, commande 560
comportements 336, 524
Composite uni, effet 373
Compositeur ligne par ligne 278
Compositeur multiligne 278
composition
  à propos de 248
  importation de fichiers multicalques 88
composition imbriquée
  calque 3D 120
Composition, panneau
  couleur d'arrière-plan 116
compositions
  création 113
  off-line, avec Adobe Dynamic Link 581
  résolution 132
  vignettes 116
compositions imbriquées
  à propos de 117
  prérendu 119
compositions off-line 581
compresseur/décompresseur. *Voir* codecs
Compresseur-extenseur HDR, effet 521
compression
  à propos de 587
  Adobe Media Encoder 582
  QuickTime 589
  Vidéo pour Windows 589
Compression des tons clairs HDR, effet 522
Compression RLE Microsoft 590
Condensation des transformations, option 119
coneAngle (élément d'expression) 548
coneFeather (élément d'expression) 548
configuration 1, 25
Consolider tout le métrage, commande 68
continue, argument de lecture en boucle d'images clés 550
contour progressif, application aux bords du masque 257
contours 318
Contours biseautés, effet 463
Contours bruts, effet 498
Contraction et dilatation, opération de tracé 322
Contraste automatique, effet 374
conversion
  ajout 601
conversion 24Pa 80
conversion 3:2
  ajout 601
  suppression 80
conversion de films 598, 599
Conversion de sommet, outil 313
conversion temporelle, avec des expressions 536
conversion, angles 540
conversion, suppression 80
Convertir en texte de paragraphe, commande 270
Convertir en texte de point, commande 270
Convertir les données audio en images clés, assistant d'image clé 202
Convertisseur Cineon, effet 518
Convertisseur de profils colorimétriques, effet 519
Coordonnées polaires, effet 395
copier-coller
  entre Adobe After Effects et Adobe Premiere Pro 72
corps 272
Correction colorimétrique, effet 376
Correction colorimétrique, effets
  Balance des couleurs 377
  Balance des couleurs (TLS) 377
  Colorama 379
  Correction colorimétrique 376
  Couleur automatique 374
  Couleur TV 375
  Courbe Photoshop 385
  Courbes 381
  Exposition 382
  Filtre chromatique 383
  Filtre photo 385
  Gamma/Plancher/Gain 382
  Luminosité/Contraste 375
  Métamorphose de couleurs 376
  Mixeur chromatique 377
  Niveaux 384
  Niveaux (options individuelles) 384
  Niveaux automatiques 375
  options communes 374
  Réplication chromatique 378
  Stabilisation de couleur 378
  Teinte 387
  Teinte/Saturation 382
  Ton foncé/Ton clair 386
  Trichrome 388
correction colorimétrique, effets
  Contraste automatique 374
Correction de scintillement, effet 366
correction des couleurs 235
Correspondance des couches, effet 372
Correspondance du grain, effet 436, 438, 440, 444
couche
  visualisation 132
couche alpha
  affichage 132
Couche 3D, effets
  à propos de 354
  Brouillard 3D 357
  Cache d'ID 358
  Cache de profondeur 355
couche 3D, effets
  Extraction de couches 3D 355
couches
  copie 372
  création de masques à partir de 252
couches Alpha
  caches par approche 258
couches alpha
  à propos de 248
  avec cache couleur 371
  avec cache et sans cache 249
  copie de couches vers 372
  création de masques à partir de 252
  effet Lueur diffuse 496
  méthodes d'interprétation 61
  prémultipliées et directes 249
couches alpha avec cache 249
couches avec cache 62
couches directes 62, 249
couches prémultipliées 62, 249
couches sans cache 62, 249
Couches 3D, effet
  Profondeur de champ 356

Couches, effets
Appliquer un cache 372
Calculs 369
Composite uni 373
Correspondance des couches 372
Décalage des couches 373
Fondu 368
Minimax 371
Mixeur de couches 370
Négatif 371
Niveaux alpha 367
Opérations 368
Opérations complexes 370
Suppression de halo coloré 372
couleur 16 bpc 231
couleur 32 bpc 231
couleur 8 bpc 231
Couleur automatique, effet 374
couleur de fond 116
Couleur TV 246
Couleur TV, effet 375
Couleurs TV, effet 375
Courbe Photoshop, effet
à propos de 385
Courbes, effet 381
création de trajectoire. *Voir* images clés
Créer des calques à l'instant de début de la composition, option 138
Créer des silhouettes, commande 310
crénage 274
Crénage d'évaluation 274
crénage optique 274
cristaux, création avec l'effet Motif cellule 407
cross (élément d'expression) 537
cuePointName (élément d'expression) 553
cycle, argument de lecture en boucle d'images clés 550

D

Damier, effet 408
Danse de cartes, effet 466
débit 583, 587
Débit constant. *Voir* Codage CBR
débordement 133
décalage de caractères 281, 288
décalage de la ligne de base 275
Décalage des couches, effet 373
décalage, argument de lecture en boucle d'images clés 550
Décalage, effet 394
défilement 18
défilement. *Voir* prévisualisations
Définir le premier sommet, commande 315
Déformation temporelle, effet 511
Déformation, effet 402
Déformation, effets
Compensation optique 394
Coordonnées polaires 395
Décalage 394
Déformation 402
Dispersion 389
Fluidité 390
Géométrie 400
Loupe 392
Maculage 399
Miroir 394
Onde progressive 402
Ondulation 398
Quatre coins 389
Remodeler 396
Renflement 388
Sphérisation 400
Tourbillon 401
Turbulences 400
Warping avec maillage 393
Warping Bézier 388
dégradé
création avec l'effet Dégradé 417
Dégradé 4 couleurs, effet 403
Dégradé, effet 417
dégradés
modification 233
dégradés (calques de forme) 318
degreesToRadians (élément d'expression) 540
déplacement
audio 361
masques 261
point d'ancrage 157
Déplacement arrière, outil 157, 261
Déplacement des pixels 223
depthOfField (élément d'expression) 547
Design Center 9
Dessin de trajectoire 198
Détection des contours, effet 496
détonation d'un calque ou d'une particule 476
Développer toutes les piles, commande, dans Bridge 47
déverrouillage des calques 152
diaporamas, dans Bridge 50
Différence temporelle, effet 509
différence, masquage 425
diffuse (élément d'expression) 546
dilatation de caches 432
Dilaté (Brainstorm) 162
Dilaté-érodé répétitif, effet 265, 431
Dilaté-érodé simple, effet 432
Dispersion, effet 390
displayStartTime (élément d'expression) 542
disque dur, espace 33
Dissocier de la pile, commande, dans Bridge 47
distance de mise au point, paramètre de caméra 178
distance focale, paramètre de caméra 179
div (élément d'expression) 537
données de suivi 331
Dossier de contrôle, commande 595
dossiers
hiérarchie du projet 32
panneau Projet 66
dossiers de contrôle 593, 595, 596
dot (élément d'expression) 537
doublure 69
duplication de calques 148
Dupliquer, outil 294, 298
Voir aussi outils de peinture
duration (élément d'expression) 542
durée
à propos de 135
extension temporelle 216
mode d'affichage 135
DVCPRO
format de pixels 65
HD 77
DVD
configuration 26
Dynamic Link. *Voir* Adobe Dynamic Link

E

ease (élément d'expression) 539
easeIn (élément d'expression) 539
easeOut (élément d'expression) 540
Ebauche 3D, mode de prévisualisation 128
échantillonnage de bruit, effets de grain 436, 444
échelle
exponentielle 216
suivi 331
tracés et points 317
échelle de temps 124
Echelle exponentielle
assistant d'image clé 216

échelle horizontale du texte 275
échelle verticale du texte 275
Echo, effet 508
Eclairs élaborés, effet 403
Eclairs, effet 412
Eclat, effet 486
écran bleu. *Voir* incrustation
écran vert. *Voir* incrustation
écrêtage des tons clairs 373
écrêtage des tons foncés 373
Ecume, effet 470
Editeur de graphiques 184
effect (élément d'expression) 543
Effet Mixeur stéréo, conversion dans Adobe Premiere Pro 73
Effet Recadrage
  conversion dans After Effects 74
Effet Volume de couche
  conversion dans After Effects 74
effets
  à propos de 337
  activation et désactivation 341
  application aux masques 249
  caméras et lumières 338
  éléments d'expression 548
  exemple d'expression 555
  Options pour expressions 338, 530
  positionnement 342
  propriétés 339
  suppression 340
Effets de transition 513
Effets et paramètres prédéfinis, panneau 337, 339
Effets Pathfinder 322
Effets Transitions
  Store vénitien 518
Effets, panneau 339
Egalisation paramétrique, effet 360
Egaliser, effet 381
élément d'expression de calque 545
éléments de métrage
  à propos de 57
  gestion 66
  importation et interprétation 59
  remplacement 57
Ellipse, effet 409
Ellipse, outil 309
empilage de fichiers, dans Bridge 47
Empois, options, Marionnette 229
encodeurs 587
enregistrement du logiciel 1
Enregistrer l'animation prédéfinie 341
Enregistrer l'image sous, commande 577
Enregistrer la prévisualisation RAM, commande 125
ensembles (expressions) 531
espace colorimétrique de travail 240
espace disque 33
espaces colorimétriques 235
espaces de travail
  à propos de 13
  ancrage et regroupement 14
  fenêtres flottantes 14
  personnalisation et enregistrement 17
  plusieurs écrans 17
  redimensionnement de groupes de panneaux 16
  rétablissement 17
  sélection 14
  suppression 17
  zones de largage 14
Estampage couleur, effet 495
Estampage, effet 496
Esthétiques, effets
  Animer peinture 495
  Contours bruts 498
  Détection des contours 496
  Estampage 496
  Estampage couleur 495
  Flou artistique 499
  Juxtaposition directionnelle 498
  Lueur diffuse 496
  Mosaïque 497
  Placage de texture 500
  Seuil 501
  Stroboscope 500
étalonnage des moniteurs 239
eventCuePoint (élément d'expression) 553
exemples
  animation de texte 288, 289, 290, 291, 292, 293
  expressions 527, 554, 555, 556, 557
  expressions, icône de sélection 554
expansion de luminance 246
Expansion de masque, propriété 257
exportation
  à propos de 558
  Clip Notes 602
  file d'attente de rendu 560, 561
  formats pris en charge 559
  paramètres du module de sortie 569
  projet After Effects vers Adobe Premiere Pro 577
  utilisation de réglages préconfigurés 582
  utilisation des composants QuickTime 563
  vers un film 575
Exporter vers DVD, commande 582
Exporter, commande 563
exposant, texte 275
Exposition, effet 382
exposition, réglage 133
expressions
  à propos de 523
  affichage 527
  animation aux repères 556
  animations prédéfinies 524
  attributs 531
  comportements 524
  conversion en images clés 530
  conversion temporelle 536
  copie 529
  création et modification 524
  désactivation 525
  enregistrement 529
  ensembles 531
  exemples 527, 554, 555, 556, 557
  exemples avec l'icône de sélection 554
  exemples, animation de texte 292, 293
  icône de sélection 525
  indices 533
  lancer ou arrêter à un moment déterminé 556
  langue 530
  messages d'erreur 524
  méthodes 531
  méthodes d'interpolation 539
  méthodes des nombres aléatoires 538
  méthodes mathématiques 540
  objets globaux 535
  propriété Forme du marque 549
  propriété Texte source 528
  référence 534
  temps 533
  vecteurs 533
Extensible Metadata Platform (XMP) 53
extension d'un calque dans le temps 217
extension de calques 144
extension temporelle 217
Extension temporelle, propriété, conversion dans Adobe Premiere Pro 74

extension, nom de fichier 33
Extraction de couches 3D, effet 355
Extras 7

F

facettes, Warping avec maillage 393
Faisceau, effet 406
favoris. *Voir* animations prédéfinies
fenêtres
  flottantes 14
  ouverture et fermeture 17
fichiers 3D, importation 84
fichiers annexes 53, 108, 109
fichiers audio
  prévisualisation, dans Adobe Bridge 51
Fichiers Camera Raw
  utilisation, dans Bridge 51
fichiers Camera Raw
  importation 94
fichiers de séquence
  prévisualisation, dans Adobe Bridge 51
fichiers de support dynamique
  prévisualisation, dans Adobe Bridge 51
fichiers PDF
  format d'exportation des Clip Notes 602
Fichiers RealMedia, exportation 585
fichiers son
  prévisualisation, dans Adobe Bridge 51
fichiers vidéo
  prévisualisation, dans Adobe Bridge 51
fichiers DPX (Digital Picture Exchange) 90
fichiers, dans Adobe Bridge
  ouverture et importation 45
fichiers, dans Bridge
  empilement 47
  étiquette et note 46
  gestion 47
figer une image 206
filet, Marionnette 228
film 26, 76
film analogique 76
film animé 76, 575
films, génération à partir de compositions 560
Filtrage temporel, effet Suppression de grain 448
Filtre audio Volume, conversion dans Adobe After Effects 74
Filtre chromatique, effet 383
Filtre Photo, effet 385
filtres. *Voir* effets
Flash (SWF)
  rendu et exportation 572, 573
Flash. *Voir* Adobe Flash
FlashVideo (FLV)
  points de repère 122
flou
  caméra (profondeur de champ) 178
  directionnel 200
  masques 262
Flou accéléré, effet 364
Flou artistique, effet 499
Flou composite, effet 363
Flou de l'objectif, effet 364
Flou de la bordure, effet 362
flou directionnel 200, 262
Flou directionnel, effet 363
Flou gaussien, effet 364
Flou optimisé, effet 366
Flou par couches, effet 363
Flou radial, effet 365
Fluidité, effet 390
FLV. *Voir* Vidéo Flash (FLV)
focusDistance (élément d'expression) 547
Fondu par carreaux, effet 513
Fondu, effet 368
footage (élément d'expression) 535
format 64
format d'image 64
format des pixels 64, 65
format des pixels D1/DV 65
format du film, paramètre de caméra 179
format EI, importation 83
Format Film fixe
  instructions d'édition 577
Format FLM
  instructions d'édition 577
format Maya
  importation 84
format PIC, importation 83
format RLA, importation 83, 84
format RPF, importation 83, 84
Format Windows Media
  spécification des codecs 585
format ZPIC, importation 83
format NTSC au format PAL 598
Format OMF (Open Media Framework)
  rendu et exportation 590
format PAL au format NTSC 598, 599
formatage de texte, caractères 272
formatage de texte, paragraphes 276
formats
  Voir aussi formats individuels
  pour l'exportation 559
  pour l'importation 58
formats de fichier. *Voir* formats
Formats MPEG
  options de multiplexage prédéfinies 586
  préréglages 582
formats MPEG
  à propos 582
formats vidéo
  analogique 75
  conversion 598, 599
  numériques 76
Forme du masque, propriété 549
formes
  ajout d'attributs 318
  contours et fonds 318
  création 308, 310, 311
  duplication 318
  modification 313
  réplication 323
  sélection 315
Fractal, effet 410
frameDuration (élément d'expression) 542
framesToTime (élément d'expression) 536
frameTarget (élément d'expression) 553
fromComp (élément d'expression) 546
fromCompToSurface (élément d'expression) 547
fromCompVec (élément d'expression) 547
fromWorld (élément d'expression) 547
fromWorldVec (élément d'expression) 547
f-stop, paramètre de caméra 179
fusion d'images 223
fusion intercaractère 275
fusion linéaire 236, 241
fusion, restriction aux couches 172
Fusionner les tracés 322

G

gamma
  à propos de 236

Gamma/Plancher/Gain, effet 382
gamme de tons
réglage 373
gamme de tons, réglage 381, 386
gaussRandom (élément d'expression) 538
générateur aléatoire 342
Générateur de vagues, effet 491
Génération, effets
Cercle 409
Damier 408
Dégradé 417
Dégradé 4 couleurs 403
Eclairs 412
Eclairs élaborés 403
Ellipse 409
Faisceau 407
Fractal 410
Griffonnage 417
Grille 411
Lumière parasite 412
Motif cellule 407
Niveau audio 406
Ondes radio 415
Pot de peinture 414
Remplir 410
Remplissage pipette 409
Spectre audio 404
Tracé dynamique 421
Trait 419
Vegas 420
Géométrie, effet 400
gestion des couleurs
à propos de 237
activation 240
Camera Raw 241
espace colorimétrique de travail 240
espace de travail linéaire 241
profil colorimétrique d'entrée 241
profil colorimétrique de sortie 242
profil de moniteur 243
profil de simulation 244
profils colorimétriques 238
GIF animé 32
Gomme, outil 294, 301
Voir aussi outils de peinture
GPU 563
grain 433
graphique temporel 114, 116
graphiques de valeurs 191, 204, 220
graphiques vectoriels 153
graveurs de disque numérique (DDR) 82
Griffonnage, effet 417
Grille, effet 411
grilles 134
Grouper sous forme de pile, commande, dans Bridge 47
groupes d'animation de texte 281
groupes d'animation, texte 279
groupes de formes 307
guides de script, dans Bridge 52
guillemets 273

H

H.264 77
halos 61, 371
hasAudio (élément d'expression) 544
hasParent (élément d'expression) 543
hasVideo (élément d'expression) 544
HD
format de pixels 65
HDV 77
HDV
format des pixels 65
height (élément d'expression) 542, 543
histogrammes
réglage des couleurs avec 373
Historique, commande 23
hors justification, ponctuation 278
hslToRgb (élément d'expression) 540

I

ICC (International Color Consortium) 238
icône de sélection
création d'expressions 525
Illustrator. *Voir* Adobe Illustrator
Illustrator. *Voir* Adobe Illustrator
Image filaire, qualité du calque 153
image simple, rendu et exportation 576
images
arrêt 206, 220
dans vidéo entrelacée 77
prévisualisation, dans Bridge 47, 50
images bitmap 303
images Camera Raw
gestion des couleurs 241
images clés
à propos de 183
ajout à une trajectoire 198
copie et collage 191
création à partir d'expressions 530
déplacement 192
éléments d'expression 552
extension temporelle 216
graphique de valeurs 191
influence 214
itinérantes 215
lissage 201
modification dans un tableur 192
modification multiple 194, 195
réglage de la vitesse entre les images clés 211
suppression 190
valeurs 194
images clés, menu 189
images de warping 388, 393
images en niveaux de gris
colorisation 104
images fixes
formats pour l'exportation 559
modification de la durée 144
préparation et importation 85
images HDR (High Dynamic Range) 521
images pixellisées 303
images vectorielles 303
Images HDR (High Dynamic Range) 232
importation
à propos de 57
Voir aussi formats individuels
fichiers Adobe Illustrator 90
fichiers Adobe Photoshop 88
fichiers Camera Raw 94
fichiers Cineon 90
fichiers 3D 83, 84, 172
fichiers DPX (Digital Picture Exchange) 90
formats 58
images fixes et séquences 85
méthodes 59
projets Adobe Premiere 6.0 et 6.5 71
projets Adobe Premiere Pro 71
projets After Effects 71
Vanishing Point exchange (.vpe) 83
Importation fichier caméra RPF, assistant d'image clé 84
Incrustation couleur, style de calque 170
incrustation couleur. *Voir* incrustation
incrustation différentielle. *Voir* incrustation
Incrustation en dégradé, style de calque 171

incrustation luminance. *Voir* incrustation
incrustation par couleur. *Voir* incrustation
InDesign. *Voir* Adobe InDesign
InDesign. *Voir* Adobe InDesign
index (élément d'expression) 543, 552
indexation MPEG 75
indice, texte 275
indices (expressions) 533
influence, poignées directrices d'images clés 212
info-bulles 20
Informations IPTC 54
Informations, commande, dans Adobe Bridge 54
inPoint (élément d'expression) 543
installation 1
installation des polices 2
instant courant, zone d'affichage 135
instantanés 129
intégration Device Central
  Adobe Bridge 51
intensity (élément d'expression) 548
interlignage 273, 276
International Press Telecommunications Council. *Voir* IPTC
interpolation 223
  à propos de 203
  accélération 212
  application et modification 207
  expressions 539
  interpolation de masque avancée 259
  trajectoires 203
  types 206
Interpolation d'images clés, commande 215
interpolation de masque avancée 259
interpolation spatiale et trajectoires 203
interprétation de métrages
  couche alpha 61
interprétation des éléments de métrage
  à propos de 60
interprétation des métrages
  cadence 88
  ordre des trames 79
  séparation des trames 78
Inverser les images clés
  assistant d'image clé 218
inversion audio 358
inversion de tracés 321
invert (élément d'expression) 549
IPTC 109
itinérantes
  images clés 215
ITPC 109

J

JavaScript, comme langage des expressions 530
justification de texte 277
Juxtaposition directionnelle, effet 498

K

key (élément d'expression) 541, 545, 551
Keylight 263
Kit de développement logiciel XMP 53
kumimoji, texte 276

L

Laboratoire de particules, effet 477
Laisser tous les attributs dans, option 119
Langage d'expression, menu 525
layer (élément d'expression) 540
lecteur multimédia
  configuration 27
lecture à l'aide de la barre d'espacement 125
lecture en boucle
  Bruit fractal, effet 443
  métrages 71
  prévisualisations 126
lecture en boucle des images clés, méthodes 550
lecture. *Voir* prévisualisations
length (élément d'expression) 537
liens
  Web 122
lightTransmission (élément d'expression) 546
ligne de base 268
ligne de commande 591
lignes de balayage 77
lignes de balayage horizontales 77
Limites de croissance, effet 520
linéaire, fusion 241
linear (élément d'expression) 539, 555
Lisez-moi, fichier 2
lissage 154
lissage de trajectoire 215
Lissage de trajectoire, outil 201
Lissage de vitesse, assistant d'image clé 211, 216
liste de calques 155
LiveDocs 2
logiciel
  activation 1
  enregistrement 1
logiciels
  téléchargements 10
lookAt (élément d'expression) 537
loopIn (élément d'expression) 550
loopInDuration (élément d'expression) 551
loopOut (élément d'expression) 550
loopOutDuration (élément d'expression) 551
Loupe, effet 392
Lueur diffuse, effet 496
Lueur externe, style de calque 170
Lueur interne, style de calque 170
Lumière parasite, effet 412
lumières (3D) 179, 180
lumières, éléments d'expression 548
luminosité de l'interface utilisateur 17
Luminosité/Contraste, effet 375
Lunettes 3D, effet 460

M

Maculage, effet 398
Maintenir, interpolation 206
maintien des images clés 207
majuscules 275
manuelle, prévisualisation 127
marges, zone admissible 133
Marionnette, outils
  à propos de 224
  animation automatique 226
  animation manuelle 225
  contours et tracés 227
  filet et coins 228
  options d'empois 229
  options de recouvrement 229
marker (élément d'expression) 541
MarkerKey (élément d'expression) 553
marques d'élément, conversion dans Adobe After Effects 74
marques de séquence, conversion dans Adobe After Effects 75
mask (élément d'expression) 543
maskExpansion (élément d'expression) 549
maskFeather (élément d'expression) 549

maskOpacity (élément d'expression) 549
masquage
arrière-plan statique 425
couleur 264
différence 425
effets 263
élimination de la couleur de découpe 430
image distincte 264
Keylight 263
masquages linéaires 428
outils pour les effets de cache 263
Ultra 263
Masquage interne/externe, effet 427
Masquage linéaire par couleur, effet 428
Masquage par couleur, effet 423, 424
Masquage par différence de couleur, effet 422
Masquage par différence, effet 425
Masquage par extraction, effet 426
Masquage par luminance, effet 429
Masquage par plage de couleurs, effet 424
Masquage, effets
Extraction 426
Masquage interne/externe 427
Masquage linéaire par couleur 428
Masquage par couleur 423
Masquage par différence 425
Masquage par différence de couleur 422
Masquage par luminance 429
Masquage par plage de couleurs 424
Nettoyage de masque 430
masquages linéaires 428
Masquer les contrôles du calque, commande 174
masques
à propos de 249
affichage 253
application d'effets 249
calques 3D 176
contour progressif 257
couleur 255
création 308, 310, 311
création de trajectoires 199
déplacement 262
éléments d'expression 549
enregistrement et réutilisation 254
flou directionnel 262
modes, fusion 256
modification 313
outil Déplacement arrière 261
réglage et extension des contours 257
sélection 253
suppression 255
utilisation avec les effets de grain 434
verrouillage et déverrouillage 254
masques, conversion dans Adobe Premiere Pro 73
masques, création
à partir de couches 252
à partir de trajectoires 251
à propos de 250
mathématiques, expressions 540
Maya, format
importation 83
Media Encoder. *Voir* Adobe Media Encoder
Médiane, effet 445
Mémoire et cache, préférences 35
mémoire insuffisante, message d'alerte 34
mémoire requise 33
mémoire, caches 35
menus 18
messages d'erreur, pour les expressions 524
métadonnées
à propos de 53, 586
dans les fichiers MPEG-2 582
métadonnées, dans Adobe Bridge 54
métadonnées, dans Bridge 53
metal (élément d'expression) 546
Métamorphose de couleurs, effet 376
méthode de composition de texte 278
méthodes (expressions) 531
méthodes d'interpolation (expressions) 539
méthodes de calcul vectoriel (expressions) 537
méthodes de conversion couleur (expressions) 540
méthodes des nombres aléatoires (expressions) 538
métrage
modification de la source dans l'application originale 68
préparation avant importation 57
métrage avec secousses, stabilisation 331
métrage Cineon 90, 246
métrage source
Voir aussi formats individuels.
formats pris en charge pour l'importation 58
métrage, éléments d'expression 542
métrages
doublure 69
fichiers Adobe Photoshop 141
lecture en boucle 71
pseudo-éléments 69
Minimax, effet 371
Miroir, effet 394
Mise à jour automatique, mode de prévisualisation 128
mise à l'échelle
calques 158
films 599, 600
mise en retrait de paragraphes 277
mise en vignette, correction dans les fichiers Camera Raw 106
mises à jour 10
mixage
audio 361
Mixeur chromatique, effet 377
Mixeur de couches, effet 370
Mixeur stéréo, effet 361
mode complet, dans Bridge 44
mode d'édition, texte 271
mode de prévisualisation Filaire 128
mode de rendu, effet Convertisseur de profils colorimétriques 519
Mode réduit, Bridge 44
Mode ultra-réduit, Bridge 44
modèle de projet 21
modèle de projet Echantillonneur expressions 523
Modèle, modes de fusion 167
modèles
pour les paramètres de rendu 567
pour les paramètres du module de sortie 569
modèles colorimétriques 235
modèles de projet 21
modes d'affichage, changement dans Bridge 44
modes de calque. *Voir* modes de fusion
modes de fusion
à propos de 165
effet Bruit fractal 443
effet Calculs 369
effet Cercle 409
effet Composite uni 373
effet Damier 408
effet Dégradé 4 couleurs 403
effet Eclairs 414
effet Pot de peinture 415
effet Remplissage pipette 409

référence 165
pour le texte se chevauchant 275
modes de transfert
effet Loupe 393
effet Réplication chromatique 378
modes de transfert, conversion dans Adobe Premiere Pro 74
modes de transfert. *Voir* modes de fusion
modification rapide 146
Modifier l'original, commande 68
Modulateur, effet 360
Modulation/Chœur, effet 359
module de rendu 3D avancé 182
modules externes 39
moniteurs
profil 239
Monochrome, option de l'effet Mixeur chromatique 377
Mosaïque, effet 497
Motif cellule, effet 407
mots-clés
ajout, dans Bridge 55
mouvement rapide. *Voir* extension temporelle
mouvement, suivi. *Voir* suivi de mouvement.
mul (élément d'expression) 537
multiplexage 586
multitraitement 36
mutation 162

N

name (élément d'expression) 542, 545
navigateur d'images clés 188
nearestKey (élément d'expression) 541, 545, 551
Négatif, effet 371
Netteté, effets
Accentuation 367
Correction de scintillement 366
Flou accéléré 364
Flou composite 363, 365
Flou de l'objectif 364
Flou de la bordure 362
Flou directionnel 363
Flou gaussien 364
Flou optimisé 366
Flou par couches 363
Flou radial 365
Plus net 366
Nettoyage de masque, effet 430, 431
Niveau audio, effet 405
Niveaux (options individuelles), effet 384
Niveaux alpha, effet 367
Niveaux automatiques, effet 375
niveaux de gris, images
conversion en noir et blanc 501
création 377
niveaux de tons, postérisation 384
Niveaux, effet 384
niveaux, réglage avec l'effet Niveaux automatiques 375
noise (élément d'expression) 539
nom
fichier de métrage 33
fichier de projet 33
Nombres, effet 502
noms de fichier
conventions 33
sortie 565
normalize (élément d'expression) 537
note de fichiers, dans Bridge 46
numKeys (élément d'expression) 541, 545, 551
numLayers (élément d'expression) 541

O

objectif grand angle 178
objets d'expressions globaux 535
objets nuls
à propos de 161
utilisation avec les effets Options pour expressions 530
Obtenir des photos à partir d'un appareil photo, commande, dans Bridge 49
Ombre interne, style de calque 170
Ombre portée, effet 463
Ombre portée, style de calque 170
Ombre radiale, effet 464
ombres (3D) 176, 179
OMF (Open Media Framework), format
importation 81
Onde progressive, effet 402
Ondes radio, effet 415
Ondulation, effet 398
opacité (élément d'expression) 545
OpenGL 128, 563
OpenType, polices 272
Opérations complexes, effet 370
opérations de peinture, calques de forme 318
opérations de tracé, calques de forme 322
Opérations, effet 368
options
à propos de 150
cacher 153
pixellisation 153, 154
qualité 153
solo 152
verrouiller 152
vidéo 151
options d'orientation automatique 149
Options de chemin, propriété de texte 287
Options de fusion, propriétés 172
options de stylet 297
options de surface (3D) 181
options des modules de compression AVR 590
Options pour expressions, effets 338, 530
Orbite caméra, outil 181
ordre d'empilement 142
ordre d'empilement des calques 119
ordre de rendu 142
ordre de superposition 119
ordre des trames 79, 601
ordre du rendu 119
Organigramme, panneau 22
orientation (élément d'expression) 545
orthogonales, vues 129
outil Loupe, dans Bridge 50
outils 19
outPoint (élément d'expression) 544
ouverture
fichiers, dans Adobe Bridge 45
ouverture, paramètre de caméra 178

P

panneau Composition
à propos de 112
panneau Contenu 42, 43
panneau Contrôles de suivi 329
panneau Dossiers 42
panneau Favoris
présentation 42
panneau Filtre 42
panneau Métadonnées 42
panneau Métrage 67
panneau Montage 114
panneau Projet 66
panneau TSI/Couleur/Niveaux de gris 103
panneau Caractère 272

Panneau File d'attente de rendu
paramètres de rendu 567
paramètres du module de sortie 569
panneau File d'attente de rendu
à propos de 561
panneau Paragraphe 276
panneaux
ancrage et regroupement 14
ouverture et fermeture 17
redimensionnement 16
param (élément d'expression) 548
parameters (élément d'expression) 553
paramètres de composition 26, 114
Paramètres de composition avancés 114
paramètres de projet 26
paramètres de rendu 567
paramètres des segments 597
paramètres du module de sortie 569
paramètres prédéfinis. *Voir* animation prédéfinie
parcourir les fichiers, dans Adobe Bridge 41
parent (élément d'expression) 543
Passe-haut/Passe-bas, effet 360
Passer à la vue 3D, commande 129
Peaufinage, groupe d'options, effets de grain 440
Peinture de vecteurs, effet 450
Peinture, effet 450
peinture, outils 294
Peinture, panneau 294
pelure d'oignon, activation dans Bridge 47
performances, optimisation 36
périphériques mobiles
configuration 27
Permanent, commande, dans Bridge 54
Perspective, effets
3D simple 462
Biseau alpha 463
Contours biseautés 463
Lunettes 3D 461
Ombre portée 463
Ombre radiale 464
photos, dans Bridge 49, 50
Photoshop. *Voir* Adobe Photoshop
Photoshop. *Voir* Adobe Photoshop
Pieds + images, affichage de la durée 135
Pinceau, outil 294, 297
Voir aussi outils de peinture
pinceaux 295, 297
pingpong, argument de lecture en boucle d'images clés 550
Pipette, outil 233, 422
pistes audio
conversion dans After Effects 75
pixelAspect (élément d'expression) 542
pixellisation en continu 119, 153
pixels 303
pixels carrés 65
Placage de texture, effet 500
Placer le calque en arrière, commande 142
Placer le calque en avant, commande 142
plan focal, définition 356
planification 25
plates-formes et importation 71
plug-ins 7
Adobe Store 10
Plume, outil
dessin de tracés 311
images clés et trajectoires 198
modification des tracés 313
Plus net, effet 366
plusieurs écrans 17
poignées et lignes directrices 311
Editeur de graphiques 208
point ciblé 180
point d'ancrage
calque de texte 285
point d'attache 325
point d'entrée 144
point de sortie 144
pointillées, lignes 318
pointOfInterest (élément d'expression) 547, 548
points d'ancrage
calque 157
points d'angle 304, 313
points d'inflexion 304, 313
points de contrôle des effets 342
points de repère 122
points de suivi 325, 333
Points de transformation libre, commande 317
Pôle de création Adobe 9
Polygone, outil 310
ponctuation hors justification 278
position
Déplacement arrière, outil 261
exemple d'expression 554, 555
position (élément d'expression) 544
Postérisation temporelle, effet 509
Postérisation, effet 498
posterizeTime (élément d'expression) 535
Pot de peinture, effet 414
Pourcentage, paramètre 513
Poussières & rayures, effet 441
précomposition 117, 119
préférences
réinitialisation 20
premier sommet 314
Premiere Pro. *Voir* Adobe Premiere Pro
Premiere Pro. *Voir* Adobe Premiere Pro
préparation d'un métrage source 57
prérendu 119
Préserver la transparence, option 259
pression, paramètre 297
prévisualisation
gestion des couleurs 243, 244
images, dans Bridge 47, 50
modes 128
piles, dans Bridge 47
visualiseur 19
prévisualisation standard 125
prévisualisations
à propos de 124
choix d'un visualiseur 128
couches alpha et couleur 132
effets de grain 436
mémoire requise 33
méthodes 124
moniteurs vidéo externes 130
performances 36
zone de travail 117
Prévisualisations rapides 128
Prévisualisations RAM 125
processus 24
profil colorimétrique
d'entrée 241
intégré 241
profil de moniteur, création 239
profils colorimétriques
à propos de 238
incorporé 242
moniteur 239, 243
simulation 244
sortie 242
profils colorimétriques d'entrée 241
profils colorimétriques de sortie 242
profondeur (3D) 172
profondeur de champ 178
Profondeur de champ, effet 356

projets 21, 69, 71
projets multiplates-formes 32, 71
propertyGroup (élément d'expression) 551, 552
propertyIndex (élément d'expression) 551, 552
propriétés
  calques 154
  effets 339
  éléments d'expression 549
propriétés d'effets 155
propriétés de calque
  à propos de 155
  animation 184
  éléments d'expression 544
propriétés de l'effet, conversion dans Adobe Premiere Pro 73
propriétés et groupes de propriétés 155
propriétés spatiales 155
propriétés temporelles 155
propriétés 3D 172
Propriétés, commande 588
pseudo-élément 69
purger 34

Q

qualité Ebauche du calque 153
qualité Optimale du calque 153
qualité, image d'un calque 153
Quatre coins, effet 389
QuickTime
  exportation des préconfigurations 585
  paramètres de compression 588
QuickTime (MOV), format
  exportation 563

R

raccordement
  calques 144
raccordement de métrages 67
raccourcis clavier 20
  3D 617
  animations prédéfinies 612
  calques 613
  calques de forme 622
  compositions 609
  dans l'aide 4
  effets 612
  enregistrement 623
  espaces de travail 606
  exportation 623
  généraux 605
  image clé 617
  masques 620
  métrage 611
  navigation temporelle 610
  outils 607
  peinture 621
  préférences 606
  prévisualisations 609
  projets 605
  propriétés, affichage 614
  propriétés, modification 615
  rendu 623
  repères 622, 623
  texte 618
  vues 611
raccourcis de navigation, dans l'Aide 4
radiansToDegrees (élément d'expression) 540
ralenti. *Voir* extension temporelle *et* Déformation temporelle
RAM 33, 35
random (élément d'expression) 538
rapport L/H
  en pixels 64
  images 64
rapport L/H
  en pixels 65
Rassembler les fichiers, commande 564, 595
recadrage des films 600
rechargement de métrages 68
Recouvrement, options, Marionnette 229
Redéfinir, option de l'effet Teinte/Saturation 382
redimensionnement
  films 599, 600
Réduire le corps de la police, commande, dans Bridge 53
Réduire le projet, commande 69
Réduire toutes les piles, commande, dans Bridge 47
réflectivité, calques 3D 182
réglage de l'exposition 133
réglages d'exportation préconfigurés 582
Réglages de codage d'audiences 585
réglages des tons 382
règles 134
règles d'interprétation 61
règles de remplissage 321
Rejeter, commande, dans Bridge 46
remappage temporel 218, 220, 221, 222
remappage temporel (expressions) 534
remarques relatives au système d'exploitation 32
Remodeler, effet 396
Remplir, effet 410
Remplissage pipette, effet 409
remplissages 318
rendu
  à propos de 558
  actions postrendu 571
  audio 571
  compte-rendu 562
  débordement et paramètres des segments 597
  dossiers de contrôle 593, 595
  file d'attente de rendu 560, 561
  interpolation 223
  ligne de commande 591
  mémoire requise 33
  nom de fichier 565
  nouveau rendu 561, 562
  OpenGL 563
  ordre des trames 79
  paramètres de rendu 567
  paramètres du module de sortie 569
  pause et arrêt 561
  performances 36
  réseau 593
  séquences d'images fixes 576
  zone de travail 117
rendu de trame 78, 569
rendu en réseau 593, 595, 596
rendu logiciel pour les aperçus, dans Bridge 51
Rendu simultané de plusieurs images, préférence 36
Renflement, effet 388
renmoji, texte 276
renommer
  fichiers, dans Bridge 47
Renommer par lots, commande, dans Bridge 47
répartition des calques 144
repère
  lien associé à un chapitre 122
  synchronisation avec une séquence audio 123
repère d'instant courant 114, 124
  déplacement vers l'image clé 188
repère de remappage temporel 219
repères 134
  à propos de 121
  calque 122

composition 121
points de repère 122
repères temporels de calque, conversion dans Adobe Premiere Pro 74
Répétition, opération 323
réplication automatique 36
Réplication chromatique, effet 378
réplication des formes 323
réponse des tons 236
réseau
rendu 595, 596
résolution
compositions 132
Résolution adaptée, mode de prévisualisation 128
résolution de la matrice des ombres 182
respect de l'audio 75
ressources en ligne 7
Retard, effet 359
Réverbération, effet 361
rgbToHsl (élément d'expression) 540
rotation
calques 3D 175
exemple d'expression 554
images, dans Bridge 50
tracés sélectionnés 317
rotation (élément d'expression) 545
rotation de calques 159
rotationX (élément d'expression) 545
rotationY (élément d'expression) 546
rotationZ (élément d'expression) 546
RotoBézier, tracés
ajustement de la tension 313
rotoscopie 298
Voir aussi outils de peinture, tracés
RVB 235

S

sampleImage (élément d'expression) 544
Sans étiquette, commande, dans Bridge 46
Satin, style de calque 170
saturation
réglage d'une gamme chromatique spécifique 103
scale (élément d'expression) 544
scission de calques 149
scripts 40
scripts de commandes 591
seedRandom (élément d'expression) 538
Sélecteur d'expressions 292, 293
Sélecteur de couleurs 234
Sélecteur de couleurs, effet. *Voir* Remplissage pipette, effet
Sélecteur de plage 282, 288, 291
Sélecteur de tremblement 282, 284, 289, 292
sélecteurs
ajout 282
Expression 292, 293
Plage 282, 288, 291
Tremblement 282, 289, 292
sélection
calques 142
séparation des trames 78
séquences d'images fixes 86, 576
Seuil, effet 501
shadowDarkness (élément d'expression) 548
shadowDiffusion (élément d'expression) 548
shininess (élément d'expression) 546
shutterAngle (élément d'expression) 542
shutterPhase (élément d'expression) 542
signal audio
animation avec l'effet Niveau audio 405
animation avec l'effet Spectre audio 404
Silhouette, modes de fusion 167
Simulation, effets
Caustique 468
Danse de cartes 466
Eclat 487
Ecume 470
Générateur de vagues 492
Laboratoire de particules 474
smooth (élément d'expression) 550
SMPTE, code temporel 135
sommets, tracé 313
Soundbooth. *Voir* Adobe Soundbooth
source (élément d'expression) 543
Spectre audio, effet 404
specular (élément d'expression) 546
speed (élément d'expression) 549
speedAtTime (élément d'expression) 549
Sphérisation, effet 400
Stabilisation de couleur, effet 378
stabilisation de mouvement 331
startTime (élément d'expression) 544
stockage 33
Store vénitien, effet 518
Stroboscope, effet 500
styles de calque 170, 171, 172
sub (élément d'expression) 537
suivi de mouvement
à propos de 325
application à un autre calque 334
correction de dérive 334
données de suivi 331
point d'attache 325
points de suivi 325, 333
procédure 326
stabilisation du mouvement 331
suivi de l'échelle 331
suivi de rotation 331
zone ciblée 325
zone de recherche 325
super-ralenti 511
support technique 1
Suppression de grain, effet 448
Suppression de halo coloré, effet 371
Supprimer le métrage inutilisé, commande 68
Supprimer un sommet, outil 313
SWF. *Voir* Flash (SWF)
systèmes de fichiers 32

T

tablettes graphiques et outils de peinture 297
tablettes, graphiques 297
tableur 192
tâches automatisées
exécution, dans Bridge 52
taille de polices
changement dans le panneau Métadonnées 53
tate-chuu-yoko, texte 276
taux de données 587
teinte manuelle, images 377
Teinte, effet 387
Teinte/Saturation, effet 382
téléchargements 10
mises à jour, modules externes et versions d'essai 10
temporalWiggle (élément d'expression) 550
Temporels, effets
Balayage temporel 510
Déformation temporelle 512
Différence temporelle 509
Echo 508
Postérisation temporelle 509
temps
dans des expressions 533

texte
à partir d'un projet version 6.0 274
alignement sur un tracé 287
cadre de sélection 269
casse 275
changement de direction 270
composition 278
conversion, paragraphe et point 270
couleur 274
création 267
création de formes 310
crénage et approche 274
décalage de la ligne de base 275
décalage des valeurs de caractères 281
exposant ou indice 275
fond et contour 273
interlignage 273, 276
justification 277
ligne de base 268
mise à l'échelle 275
mise en forme 272, 276
modification 271
options de chemin 287
paragraphe 267, 269
sous forme de particules 478
point 267, 268
provenant d'autres applications 267
sélection 271, 282
texte de paragraphe 270
texte de point 270
texte à deux octets. *Voir* texte CJC
texte CJC 276
formatage des exceptions 278
Texte de base, effet 501
texte de paragraphe
Voir aussi texte 269
conversion en texte de point 270
texte de point
Voir aussi texte
conversion en texte de paragraphe 270
texte horizontal, conversion en texte vertical 270
Texte source, propriété 267, 528
Texte sur chemin, effet 503
texte vertical
conversion en texte horizontal 270
texte, animation
à propos de 278
avec des groupes d'animation 279
effets 504
exemples 288, 290, 291, 292, 293
sur tracé 286
Texte, effets
Code temporel 507
Nombres 503
Texte de base 501
Texte sur chemin 503
textes asiatiques. *Voir* texte CJC
thisComp (élément d'expression) 535
thisLayer (élément d'expression) 535
thisProperty (élément d'expression) 535
time (élément d'expression) 535, 552
timeRemap (élément d'expression) 545
timeToCurrentFormat (élément d'expression) 536
timeToFeetAndFrames (élément d'expression) 536
timeToFrames (élément d'expression) 535
timeToNTSCTimecode (élément d'expression) 536
timeToTimecode (élément d'expression) 536
toComp (élément d'expression) 546
toCompVec (élément d'expression) 547
Ton foncé/Ton clair, effet 386
tonalité, effet 361
tons clairs, réglage 386
Torsion, opération de tracé 322
touches
à propos de 249
Tourbillon, effet 401
toWorld (élément d'expression) 547
toWorldVec (élément d'expression) 547
tracé 294
Tracé automatique, commande 252
tracé de couches 252
Tracé dynamique, effet 421
Tracé, style de calque 171
tracés
animation 314
conversion en RotoBézier 313
création 308, 310, 311
insertion de texte le long d'un tracé 286
modification 254, 313, 317
poignées directrices 208
remodelage 304
Voir aussi tracés de peinture
tracés de peinture 294, 301
tracés de RotoBézier
conversion 313
création 304
Trait, effet 419
trajectoires
création 196
création à partir de masques 199
Dessin de trajectoire 198
interpolation spatiale 203
lissage 201
modification de la vitesse à l'aide de valeurs numériques 214
orientation automatique 149
vitesse 209
trame inférieure en premier (ordre des trames) 79
trame supérieure en premier (ordre des trames) 79
trame, séparation 78
trames vidéo, séparation 78
Transférer tous les attributs vers la nouvelle composition, option 119
transfert télécinéma 76
Transformation, propriété
conversion dans Adobe Premiere Pro 73
transformations, condensation 119
transitions audio
conversion dans After Effects 74
transitions vidéo, conversion dans Adobe After Effects 74
Transitions, effets
Fondu par carreaux 513
Volet carte 514
Volet en diaphragme en x 516
Volet linéaire 517
transparence
couches alpha 248
fichiers Adobe Photoshop 88
incrustation 248
préservation pendant le montage 259
tracés 295
Tremblement 202
tremblement 201, 366
Trichrome, effet 388
TrueType, polices 272
tsume, texte 276
Turbulences, effet 400
Type 1, polices 272

U

Ultra 263
url (élément d'expression) 553

Utilité, effets
Compresseur-extenseur HDR 521
Compression des tons clairs HDR 522
Convertisseur Cineon 518
Convertisseur de profils colorimétriques, effets 519
Limites de croissance 520

V

valeur de caractère 282
Valeurs d'opacité, conversion dans Adobe After Effects 74
Valeurs de trajectoire, conversion dans Adobe After Effects 74
Valeurs du filtre vidéo, conversion dans Adobe After Effects 74
validation à l'aide de Clip Notes 603, 604
value (élément d'expression) 535, 549, 552
valueAtTime (élément d'expression) 549
Vanishing Point exchange 83
vecteurs 537
vecteurs (expressions) 533
Vegas, effet 420
vélocité
lissage 215
remappage temporel 218
Vélocité d'image clé, boîte de dialogue 214
velocity (élément d'expression) 549
velocityAtTime (élément d'expression) 549
Verr. Maj, blocage des mises à jour de panneau 38
verrouillage
calques 152
masques 254
Version précédente, commande 23
versions d'essai 10
versions d'évaluation 10
vidéo
balayage progressif 77
capture 72
champs et images 77
entrelacement 77
exportation QuickTime 30
haute définition 76
importation à partir de Premiere Pro 72
suppression de la conversion 80
vidéo analogique 75
vidéo entrelacée 77, 78
Vidéo Flash (FLV)
rendu et exportation 572
vidéo haute définition 76
vidéo haute définition non compressée 77
vidéo non entrelacée 77
vidéo numérique 76
Vidéo pour Windows, format
compression 589
vidéo QuickTime
exportation 30
vidéo web
configuration 27
vignettes 116
gestion, dans Bridge 43
Virage partiel 104
visualiseurs 19
vitesse
à propos de 212
fins ou débuts progressifs 213
graphiques 209
lissage 216
trajectoires 209
Vitesse, propriété
conversion dans Adobe Effects 74
Volet carte, effet 514
Volet en diaphragme en x, effet 516
Volet graduel, effet 515
Volet linéaire, effet 517
Volet radial, effet 517
volume
modification 222
volume audio 160
conversion dans Adobe Premiere Pro 73
volumes de débordement 597
vues
orthogonales 129
3D 129

W

Wacom, tablettes 297
Warping avec maillage, effet 393
Warping Bézier, effet 388
Web
liens 122
width (élément d'expression) 542
wiggle (élément d'expression) 549
WM9 HDTV 77

X

XMP (Extensible Metadata Platform) 53
XMP (Extensible Metadata Platform)
exportation 586
XMP, fichiers annexes
affichage dans Bridge 109
dans Camera Raw 108

Z

Zigzag, opération de tracé 322
zone admissible 133
zone admissible pour l'action 133
zone ciblée 115, 325
zone de recherche 325
zone de travail 117
zones admissibles pour le titre 133
zoom 18, 131
zoom (élément d'expression) 547
zoom avant sur l'échelle de temps 116
zoom optique 216