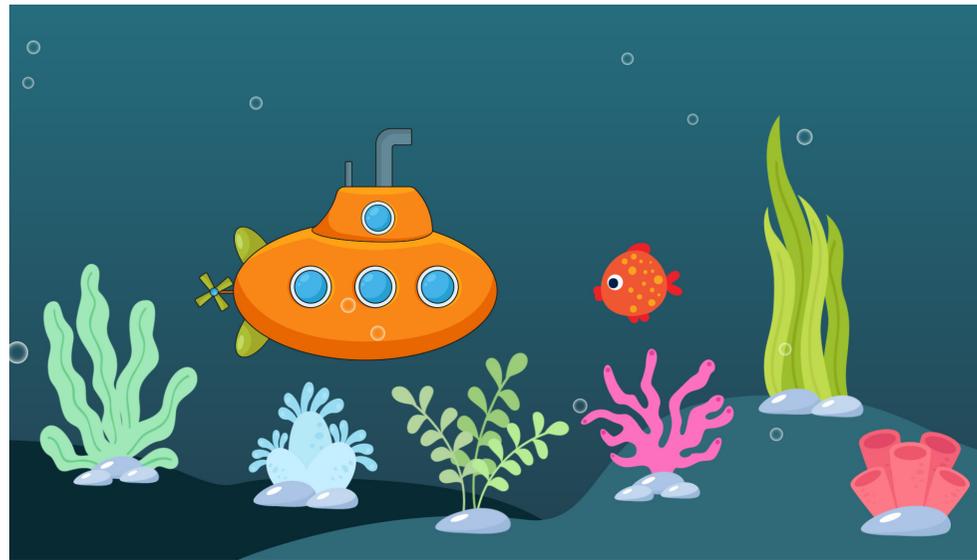


tuto

Initiation à Adobe After Effects

Création d'un petit film d'animation



Tutoriel sous licence Creative Commons
Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Tutoriel créé par steric
www.zandoli.blue

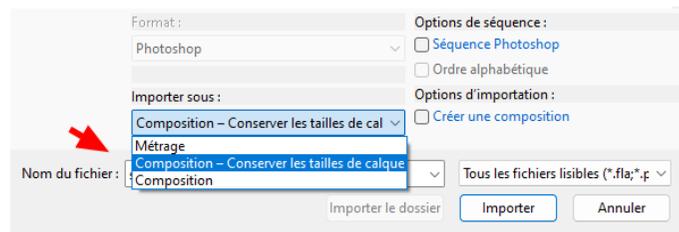


Les invraisemblables tribulations du Nautilus

Un film de steric

sousmarin 25 ips - 300 frames

1. Importer **sousmarin.psd** comme composition - conserver les tailles de calque.



2. Animer la rotation de l'**hélice** de 0 à 30 tours de **f0** à **f300**.

dauphin 25 ips - 100 frames

1. Importer **dauphin.ai** comme composition - conserver les tailles de calque.

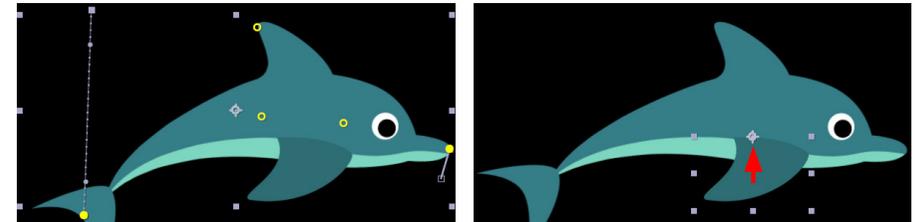
2. Animer le **dauphin** avec l'outil marionnette :

Placer des coins de marionnette sur le nez du dauphin, en arrière de l'œil, au centre du corps, au sommet de l'aile-dorsal et à l'extrémité de la queue.

Animer la queue du dauphin en déplaçant la position du coin 5 vers le haut à **f0** et **f100** et vers le bas à **f50**.

3. Animer le nez du dauphin en déplaçant légèrement la position du coin Marionnette 1 vers le bas à **f50**.

Copier la clé de position **f0** du coin Marionnette 1 et la coller à l'image **f100**.



5. Déplacer le point d'ancrage de la nageoire du **dauphin** vers le haut de la nageoire (80,4 , 0,4).

6. Animer le mouvement de la nageoire :

Echelle de 100,-70% à **f0** et **f100** et de 100,100% à **f50**.

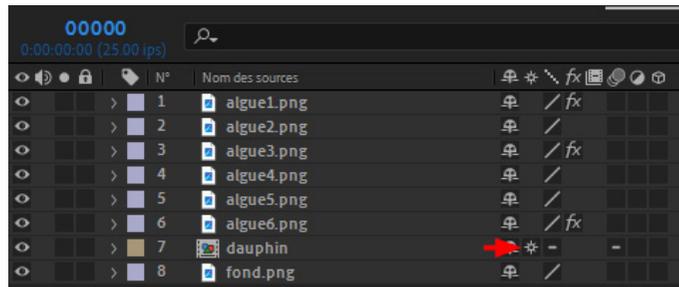
Rotation de 20° à **f0** et **f100** et de 0° à **f50**.

scene1 1920x1080 px - 25 ips - 400 frames

1. Importer et placer le **fond** (960,-540) et les 6 **algues** sur le fond.

2. Placer la composition **dauphin** dans la scène.

Cocher l'icône «réduire les transformations» (située à droite de son nom) pour que la composition s'affiche en entier.

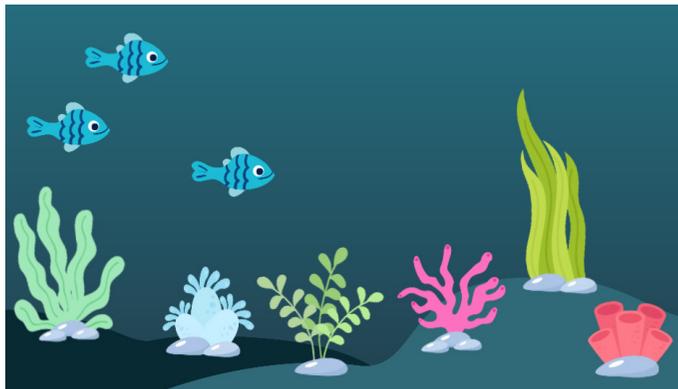


Le **dauphin** entre dans le champ en haut à gauche à **f0** (-180,-300) avec une rotation de 60°, descend au milieu de la scène à **f50** (960,540) et sort du champ en haut à droite à **f100** (2100,-300) avec une rotation de -60°.

3. Importer et placer le **poisson1** (640,620).

Inverser son sens : échelle -100,100%.

Le dupliquer 2 fois. Positionner les 2 copies en retrait. Lier les 2 copies au premier **poisson1**.



Animer le déplacement du premier **poisson** entre **f50** et **f210** jusqu'à ce que les 3 **poissons** sortent du champ vers la droite à **f210**.

4. Placer la composition **sousmarin** dans la scène à l'image **f100**.

Cocher l'icône «réduire les transformations» (située à droite de son nom) pour que la composition s'affiche en entier.

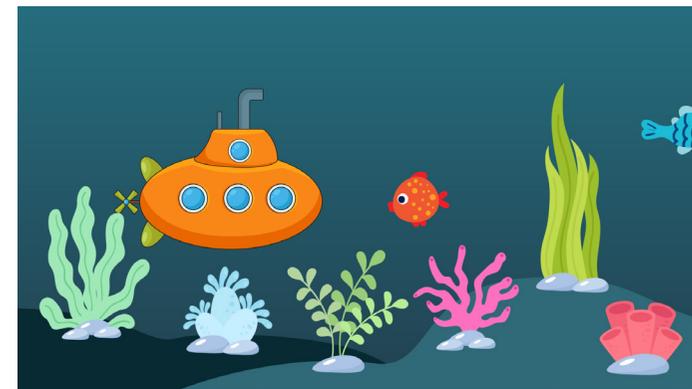
Inverser son sens : échelle -100,100%.

Animer son déplacement : il entre et sort du champ de la droite vers la gauche entre **f100** (2220,400) et **f150** (-330,400).

5. Placer une deuxième fois la composition **sousmarin** dans la scène à l'image **f100**.

Cocher l'icône «réduire les transformations» (située à droite de son nom) pour que la composition s'affiche en entier.

Animer son déplacement : il entre dans la scène par la gauche à **f170** (-310,460), s'arrête au centre à **f195** (790,460) et recule à **f200** (660,460).



6. Placer **poisson2** dans la scène.

Animer son déplacement : il entre dans la scène par la droite à **f170** (2020,540), s'arrête au centre à **f195** (1160,540) et recule à **f200** (1230,540).

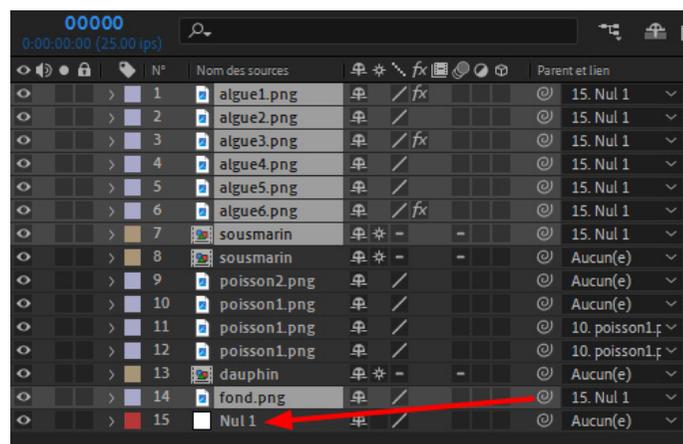
7. Demi-tour de **poisson2** à **f210** : clé échelle 100,100% à **f170** et clé -100,100% à **f210** avec maintien des images clés (Ctrl+Alt+clic sur les clés).

Animer sa sortie de la scène vers la droite de **f210** (1230,540) à **f230** (2030,540) avec un recul à **f215** (1050,540).

8. Animer déplacement **sousmarin** vers le haut de **f225** (660,460) avec un recul à **f230** (660,620) jusqu'à la surface à **f290** (660,-1140) avec un recul à **f285** (660,-1280).

9. Créer un calque **Nul 1** faisant office de caméra.

A l'image **f0**, lier le **fond**, les **algues** et le second **sousmarin** à **Nul 1**.



Animer le déplacement de bas en haut de **Nul 1** entre **f230** (960,540) et **f290** (960,2700).

10. placer la **vague** (960,1540) de **f250** à **f400** au-dessus du calque **sousmarin**.

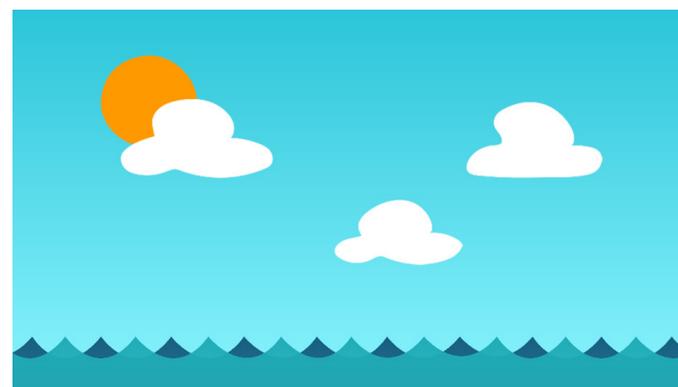
Animer la **vague** en la déplaçant horizontalement de 100 px entre **f250** (960,1540) et **f275** (1060,1540) et boucler l'animation jusqu'à **f400**.

11. Copier la **vague** et la placer sous le calque **sousmarin**.

Animer la **vague** en inversant le déplacement de 100 px entre **f250** (1060,1540) et **f275** (960,1540) et boucler l'animation jusqu'à **f400**.

12. Appliquer Effet / Correction colorimétrique / **Balance des couleurs TLS** avec T = +15, L = -30 et S = 0 sur la **vague** arrière pour changer sa couleur.

13. Lier les 2 **vagues** à **Nul 1**.



14. Placer le **soleil** et les 3 **nuages**.

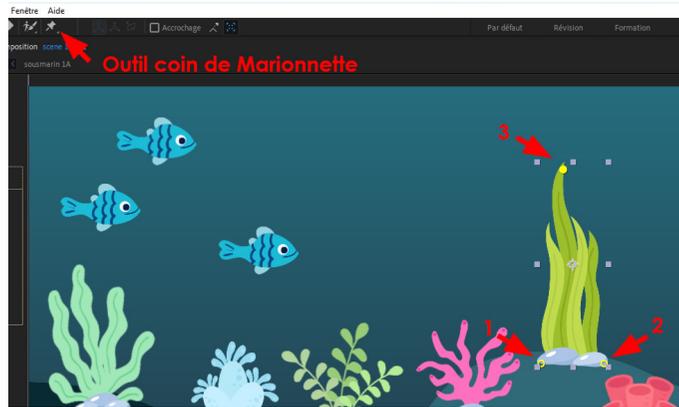
Lier les **nuage2** et **nuage3** au **nuage1**. Animer le **nuage1** en le déplaçant légèrement vers la droite entre **f250** et **f400**.

Appliquer une rotation de 1 tour au **soleil** entre **f200** et **f400**.

Lier **nuage1** et **soleil** à **Nul 1**.

15. Animation des **algues 1, 3 et 6** avec l'outil marionnette.

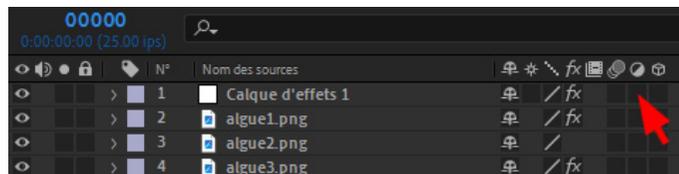
Pour chacune des 3 **algues**, placer 2 coins de marionnette à chaque extrémité de la base de l'**algue** pour la fixer et un troisième coin au sommet pour l'animer.



Animer en déplaçant légèrement la position du coin Marionnette 3 de gauche à droite entre **f0** et **f25** et boucler l'animation jusqu'à **f150**.

16. Créer un calque **Effet 1** (largeur = 1920 px, hauteur = 2100 px) et le placer au premier plan en haut de la timeline (0,-510).

Décocher l'icône «masque» (située à droite de son nom) pour que l'effet s'applique à l'ensemble des calques situés sous lui.



Appliquer Effet / Simulation / **CC Bubbles** avec amount = 100 et size = 2

sousmarin

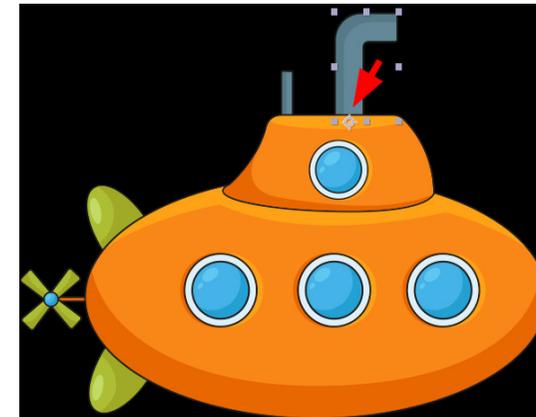
25 ips - 300 frames

1. Rendre visible tous les calques (ouvrir oeil).

2. Appliquer des clés d'opacité au calque **sousmarin_périscoppe_face** de 0% à **f0**, 100% à **f210**, 0% à **f235**, 100% à **f260** et 0% à **f290** avec maintien des images clés.

3. Appliquer des clés d'opacité au calque **sousmarin_périscoppe** de 100% à **f0**, 0% à **f210**, 100% à **f235**, 0% à **f260** et 100% à **f290** avec maintien des images clés.

4. Déplacer le point d'ancrage du calque **sousmarin_périscoppe** au centre du tube à sa base afin que le périscoppe puisse pivoter sur son axe.



5. Appliquer des clés d'échelle au calque **sousmarin_périscoppe** de 100,100% à **f0**, -100,100% à **f235** et 100,100% à **f290** avec maintien des images clés.

scene2

1920x1080 px - 25 ips - 150 frames

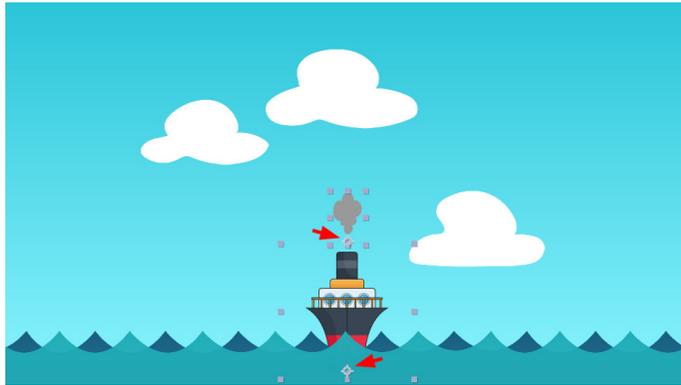
1. Dupliquer dans le chutier la **scene1** et la renommer **scene2**. Réduire sa durée à 150 frames.

2. En se plaçant à la dernière image, supprimer tous les calques à l'exception des calques **nuages**, **vagues** et **fond**.

Repositionner dans la timeline les calques **nuages** et **vagues** en entrée à **f0**.

A l'image **f0**, sélectionner les clés de position de **nuage1** et repositionner les **nuages** (angle de vue différent).

3. Importer **paquebot_face**. Déplacer son point d'ancrage à sa base. Appliquer une échelle de 15% et le placer à (960,1030) derrière les **vagues**.



4. Importer **fumee**. La placer au-dessus de la cheminée. Déplacer son point d'ancrage à sa base. Animer son échelle entre **f0** (50,50%) et **f25** (60,40%) et boucler l'animation jusqu'à **f150**.

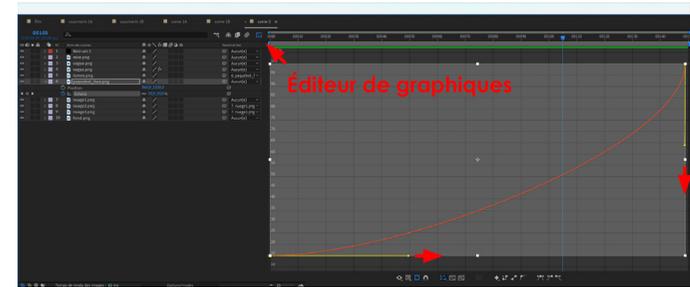
5. Lier **fumee** à **paquebot_face**.

6. Animer l'échelle de **paquebot_face** de 15% à 100% entre **f0** et **f150**.

Ajuster la courbe de l'échelle pour que l'animation de l'échelle ne soit pas linéaire mais accélère pour donner l'impression que le **paquebot** se rapproche rapidement :

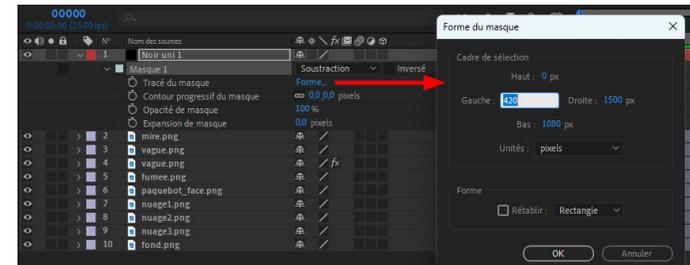
Sélectionner les 2 clés **f0** et **f150**, basculer dans l'éditeur de graphique et donner une forme exponentielle à la courbe rouge : Alt+clic sur les points clés. **f0** : tirer la poignée de

bézier vers la droite. **f150** : tirer la poignée de bézier vers le bas.



7. Créer un solide **Noir uni 1** et le placer au dessus des autres calques.

8. Créer un masque rond en soustraction. Forme tracé du masque : H = 0, G = 420, D = 1500 et B = 1080.



9. Importer **mire** et la placer sous **Noir uni 1**.

scene3

1920x1080 px - 25 ips - 150 frames

1. Dupliquer dans le chutier la **scene1** et la renommer **scene3**. Réduire sa durée à 150 frames.

2. En se plaçant à la dernière image, supprimer tous les calques à l'exception des calques **soleil**, **nuages**, **vagues**, **fond** et du 2^{ème} **sousmarin**.

3. Repositionner dans la timeline les calques **soleil**, **nuages** et **vagues** en entrée à **f0**.

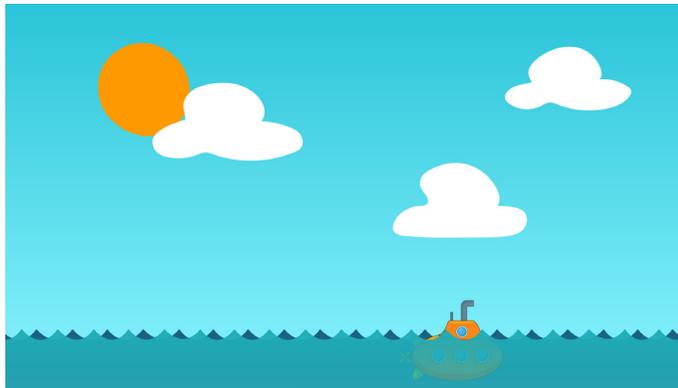
A l'image **f0**, sélectionner les clés de position de **nuage1** et déplacer un peu les **nuages** vers la droite.

4. Réduire l'échelle des 2 calques **vague** à 50%.

Sélectionner toutes les clés de position et repositionner les 2 **vagues** vers la gauche (270,1220) et (370,1220).

Dupliquer les 2 **vagues**, sélectionner toutes les clés de position et repositionner les 2 **vagues** vers la droite (1470,1220) et (1570,1220).

5. Supprimer toutes les clés de position du calque **sousmarin**. Le placer (1260,940) entre les **vagues** claires et foncées et le redimensionner à 50%.



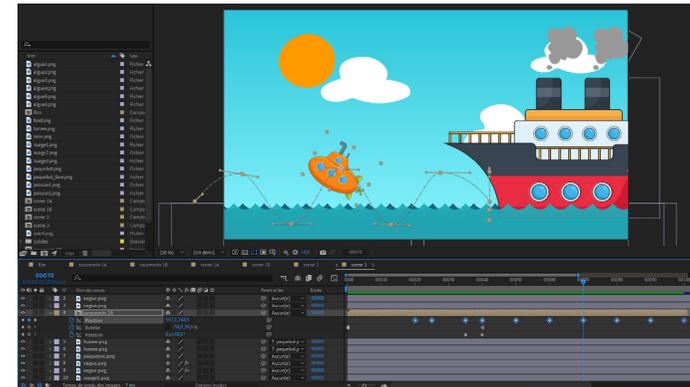
6. Placer **paquebot** sous **sousmarin** dans la timeline.

7. Placer **fumee** au-dessus de la première cheminée, déplacer son point d'ancrage à sa base et effectuer une rotation de -30°.

8. Animer son échelle entre **f0** (100,100%) et **f25** (120,80%) et boucler l'animation jusqu'à **f150**.

9. Dupliquer **fumee** et la placer au-dessus de la deuxième cheminée.

Lier les 2 **fumées** au **paquebot**.



10. Inverser le sens de **paquebot** : échelle -100,100% et l'animer de la droite vers la gauche de **f0** (2200,650) à **f150** (830,650).

11. Animer **sousmarin** entre **f20** (1260,940) et **f35** (1260,760) avec un recul à **f25** (1260,990).

12. Animer sa rotation de 0 à 30° entre **f35** et **f40**.

Inverser son sens : animation de l'échelle 50,50% à **f0** et -50,50% à **f40** avec maintien des images clés.

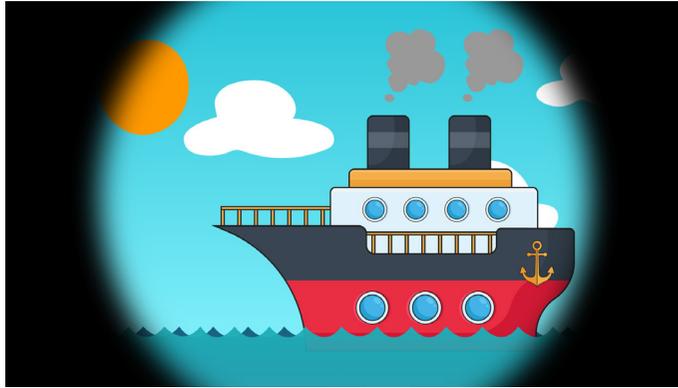
13. Ajouter une clé de position à **f100** (-140,900).

14. Animer la hauteur de **sousmarin** qui fait des bonds en s'échappant devant le **paquebot** : ajouter des clés de position en le déplaçant verticalement vers le haut aux images **f50**, **f70** et **f90** et vers le bas aux images **f60** et **f80**.

15. Copier le calque **Noir uni 1** de la **scene2** et le placer à l'image **f100** au-dessus des autres calques.

Appliquer un contour progressif au masque de 100 px.

Animer l'expansion du masque : de 630 px à **f100** à -540 px à **f150**.



generique

1920x1080 px - 25 ips - 100 frames

1. Dupliquer dans le chutier la **scene1** et la renommer **generique**. Réduire sa durée à 100 frames.

2. En se plaçant à la dernière image, supprimer tous les calques à l'exception des calques **soleil**, **nuages**, **vagues** et **fond**.

Repositionner dans la timeline les calques **soleil**, **nuages** et **vagues** en entrée à **f0**.

A l'image **f0**, sélectionner les clés de position de **nuage1** et déplacer un peu les **nuages** vers la gauche.

3. Créer un calque **Texte** (960,300) et écrire le titre **Les incroyables tribulations du Nautilus**.

Police **Boyz R Gross NF**, taille **100px**, interlignage **80px**, texte centré et couleur blanc **#FFFFFF**.

Animer son échelle de 0% à **f10** à 150% à **f30** puis 100% à **f35**.

4. Créer un second calque **Texte** et écrire **Un film de steric**.

Taille de la police **60px** et couleur bleu sombre **#196283**.

Le placer entre les 2 **vagues**.

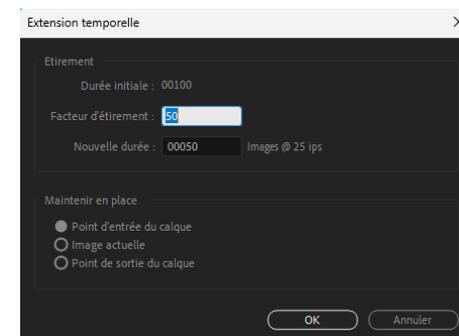
Animer sa position (960,1140) à **f25**, (960,720) à **f40** et (960,800) à **f45**.



5. Placer la composition **dauphin** sous la 1^{ère} **vague** devant les calques **Texte** à l'image **f40**.

Cocher l'icone «réduire les transformations» (située à droite de son nom) pour que la composition s'affiche en entier.

6. Réduire la durée de la composition à 50 frames en appliquant un **Facteur d'étirement** de 50% (Calque / Temps / Extension temporelle).



7. Le **dauphin** entre dans le champ en bas à gauche à **f40** (100,1400) avec une rotation de -80° , monte au milieu de la scène à **f65** (960,540) et sort du champ en bas à droite à **f90** (1820,1400) avec une rotation de 80° .

generique fin

1920x1080 px - 25 ips - 250 frames



1. Dupliquer dans le chutier la composition **generique** et la renommer **generique fin**. Porter sa durée à 250 frames.

2. Supprimer le calque **dauphin** et les 2 calques **Texte**.

3. A l'image **f0**, sélectionner les clés de position de **nuage1** et le repositionner en haut et au centre de la scène.

Repositionner les **nuage2** et **nuage3** un peu plus bas de chaque côté.

Repositionner le **soleil** derrière le **nuage1**.

4. Créer un calque **Texte**. Le positionner entre les 2 **vagues** :

Les invraisemblables tribulations du Nautilus
Un film de steric

Sous-marin, paquebot, algues et poissons :
Freepik et pch.vector
www.freepik.com

Musique : Silly intro, Alexander Nakarada
www.serpentsoundstudios.com

Bruitages : Snottyboy, amanda, battlestar10,
KevanGC, Daniel Simon, suinho, Mike Koenig,
BlastwaveFx.com
www.SoundBible.com

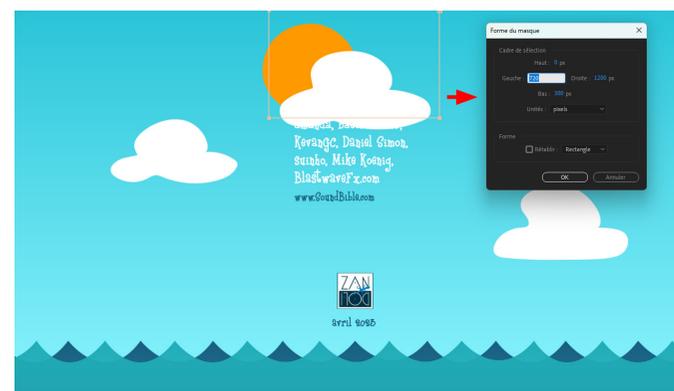
avril 2023

Taille de la police **50px**, interlignage **50px**, texte aligné à gauche, couleur blanc **#FFFFFF** et bleu sombre **#196283**.

5. Animer la position du calque **Texte** de bas en haut (960,1340) à **f0** et (960,-590) à **f200**.

Placer **logo_zandoli** juste au-dessus de la date et le lier au calque **Texte**. Position du logo lié (0,1130).

6. Dupliquer le calque **fond** et le placer au-dessus du calque **Texte**.



Lui appliquer un masque rectangulaire pour que le **texte** semble disparaître derrière le **nuage**. Forme tracé du masque : H = 0, G = 720, D = 1200 et B = 300.

7. Copier le calque **Noir uni 1** de la **scene3** et le placer à l'image **f175** au-dessus des autres calques.

Replacer les images clés **Expansion de masque** à **f175** et **f250**. Ajouter 2 images clé de -360 px à **f200** et **f225**.

scene4

1920x1080 px - 25 ips - 50 frames

1. Dupliquer dans le chutier la composition **generique** et la renommer **scene4**. Réduire sa durée à 50 frames.

2. Supprimer les 2 calques **Texte**.

3. A l'image **f0**, sélectionner les clés de position de **nuage1** et le repositionner en haut et au centre de la scène.

Repositionner le **soleil** derrière le **nuage1**.

4. Replacer le calque **dauphin** à **f0**.

5. Copier le calque **Noir uni 1** de **generique fin** et le placer à l'image **f0** au-dessus des autres calques.



Remplacer les images clés **Expansion de masque** existantes par les suivantes : -540 px à **f0** et **f50** et -70 px à **f15** et **f35**.

film

1920x1080 px - 25 ips - 1250 frames

1. Placer les 6 compositions : **generique** à **f0**, **scene1** à **f100**, **scene2** à **f500**, **scene3** à **f650**, **generique fin** à **f850** et **scene4** à **f1150**.

2. Placer les sons de bruitages :

Water Splash à **f40**.

Fish Splashing à **f75**.

Metal Clang à **f297** (-5 dB). Créer un point de sortie à **f322** (Alt+\$).

Funny Slip à **f317** (-10 dB) puis à **f332** (-15 dB) avec une extension temporelle de 200%.

Fishtank_Bubbles entre **f100** et **f400** (Alt+\$) avec un fade out entre **f350** (-15 dB) et **f400** (-192 dB).

Large Bubble à **f380**.

foghorn à **f525** puis à **f675**.

Siren_Noise entre **f675** (-10 dB) et **f850** (-60 dB).

Jump à **f700** et à **f725** puis à **f750** (-10 DB), **f775** (-20 DB), **f800** (-30 DB) et **f825** (-40 DB).

Water Splash à **f1150**.

Fish Splashing à **f1185**.

3. Placer la musique **Silly intro** à **f0**.

Créer un point de sortie (Alt+\$) à **f565**.

Créer un fade out entre **f545** (0 dB) et **f565** (-192 dB).

Placer à nouveau **Silly intro** à **f222**.

Créer un point d'entrée (Alt+ù) à **f525**.

Créer un fade in entre **f525** (-192 dB) et **f545** (-10 dB).

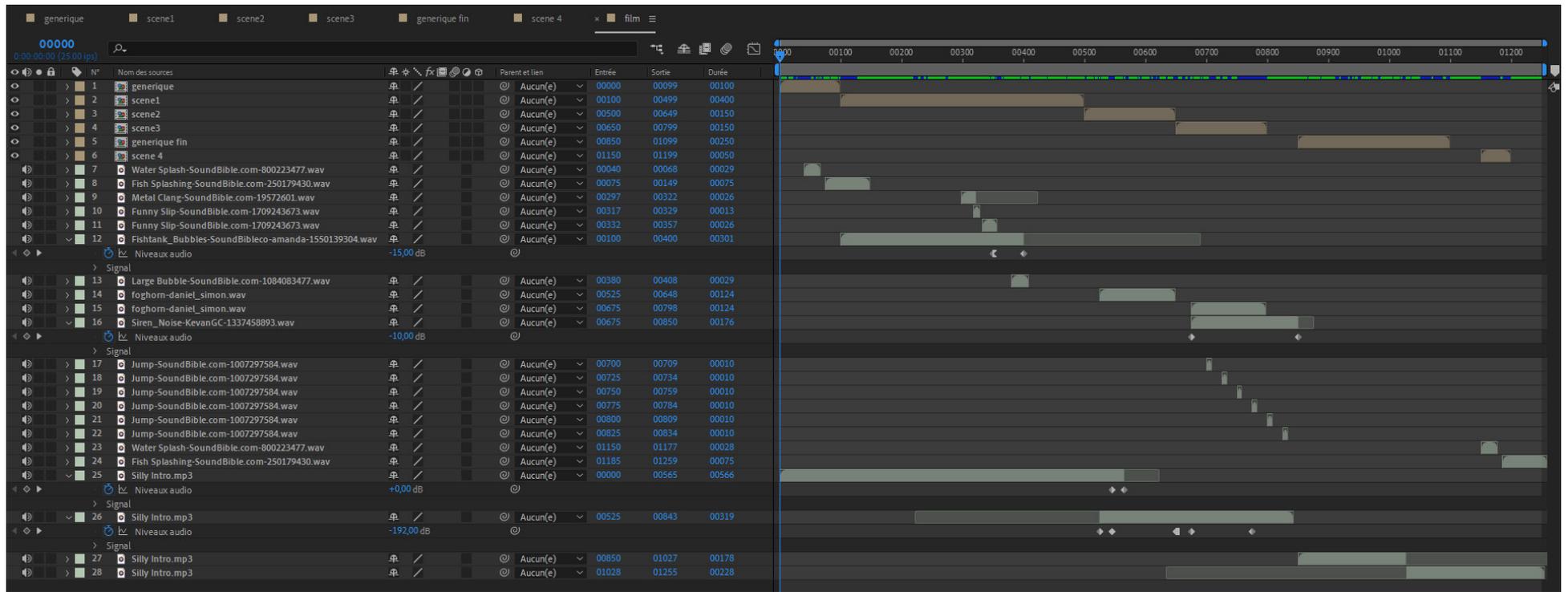
Créer des clés à **f650** (0 dB) avec maintien de l'image clé (Ctrl+Alt+Clic), à **f675** (-10 dB) et à **f775** (0 dB).

Placer une 3^{ème} fois **Silly intro** à **f850**.

Créer un point de sortie (Alt+\$) à **f1027**.

Placer une 4^{ème} fois **Silly intro** à **f634**.

Créer un point d'entrée (Alt+ù) à **f1028**.



Placement de la musique et des bruitages dans la timeline.





Les visuels sous-marin et paquebot sont dessinés par pch.vector sur Freepik.
 Les visuels algues et poissons sont dessinés par Freepik.
www.freepik.com

Le visuel paquebot_face est dessiné par steric d'après le visuel paquebot.
 Les visuels dauphin, fond, fumée, mire, nuages, soleil et vague sont dessinés par steric.

Police : **Boyz R Gross NF** - Nick Curtis
www.nicksfonts.com

Musique : Silly intro - Alexander Nakarada
www.serpentsoundstudios.com

Bruitages : Snottyboy, amanda, battlestar10, KevanGC, Daniel Simon, suinho, Mike Koenig, BlastwaveFx.com
www.soundbible.com

Tutoriel sous licence Creative Commons
 Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Tutoriel créé par steric
www.zandoli.blue
 Mai 2023

