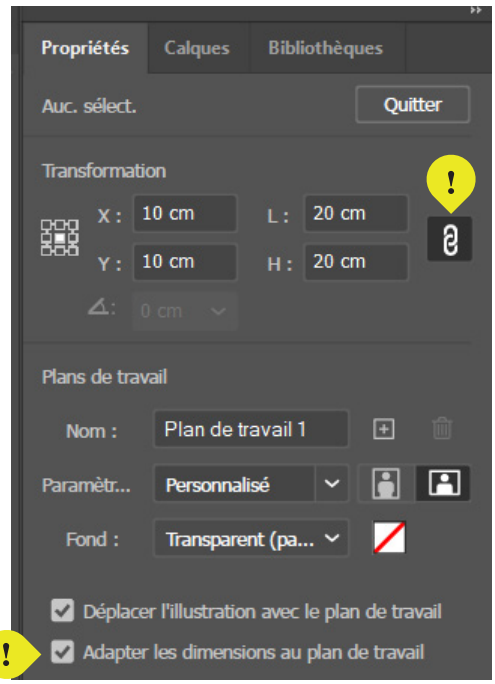
# ANIMER UNE ILLUSTRATION DANS AFTER EFFECTS

**Préparer le fichier dans Illustrator**

Vous avez réalisé dans ***Illustrator*** une composition de 20 x 20 cm, avec différents éléments : animaux, plantes, décors. Nous allons maintenant importer cette illustration dans ***After Effects*** afin de l'animer.

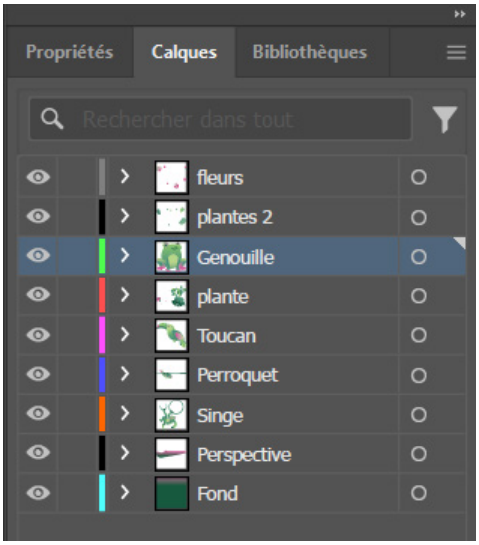
1. **Adapter le format du document**
   Pour travailler dans After Effects, nous allons utiliser un format en pixels.
   Dans Illustrator, modifiez la taille de votre plan de travail pour obtenir un carré de 1080 x 1080 px.
   Vérifiez ensuite que votre illustration est toujours correctement placée à l'intérieur du plan de travail.




2. **Préparer et nommer les calques**
   Avant d'importer votre illustration dans After Effects, il est très important de bien organiser votre fichier Illustrator. Chaque élément que vous souhaitez animer séparément doit se trouver sur son propre calque.

   Si un animal est constitué de plusieurs formes qui doivent rester ensemble, regroupez-les dans un même calque. Nommez clairement chaque calque.

   Évitez les noms comme Calque 1, Groupe 4 ou Tracé 17. Vous retrouverez ces noms dans After Effects : un fichier bien organisé dans Illustrator vous fera gagner beaucoup de temps.




3. **Enregistrer correctement le fichier Illustrator**
   Enregistrez votre travail avec Fichier > Enregistrer sous... et choisissez le format Adobe Illustrator (.ai).

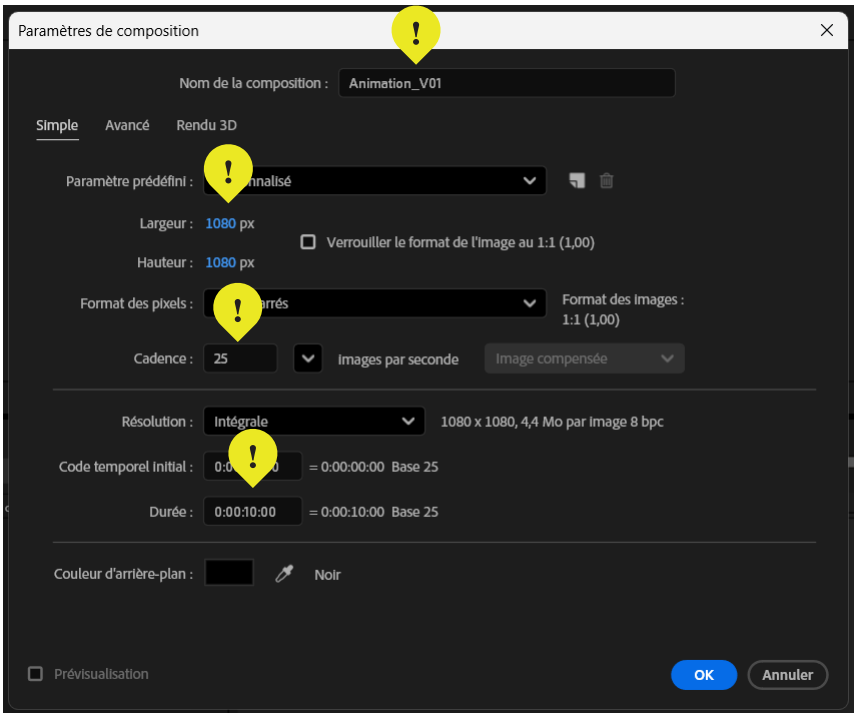
   Donnez un nom clair au fichier, par exemple: TI6X_00_jeanclaudeD_anime.ai

   Conservez le fichier Illustrator et votre futur projet After Effects dans un même dossier de travail.

# ANIMER UNE ILLUSTRATION DANS AFTER EFFECTS *(suite)*

4. **Créer une nouvelle composition**
   Ouvrez After Effects et créez un nouveau projet. Choisissez ensuite Composition > Nouvelle composition.

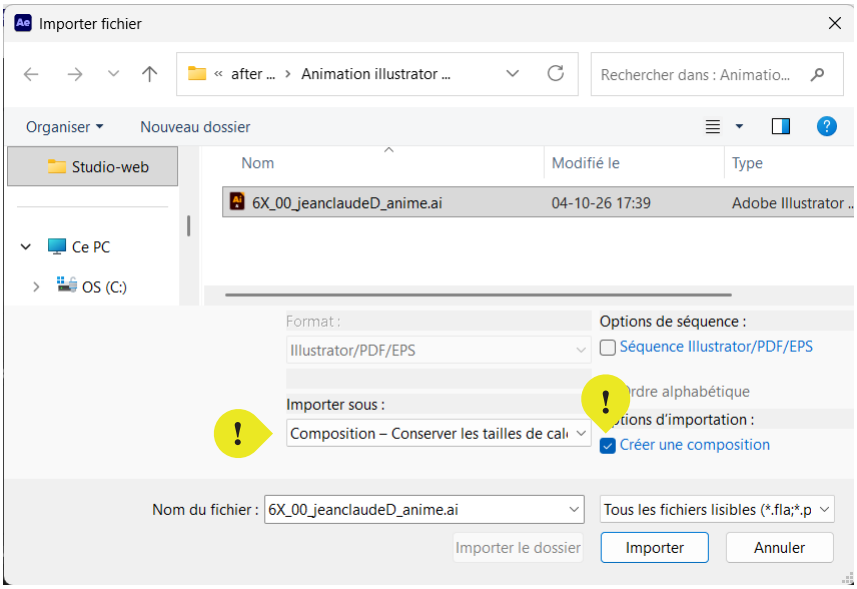
   Largeur : 1080 px
   Hauteur : 1080 px
   Fréquence : 25 images/seconde
   Durée : par exemple 10 secondes
   Donnez un nom clair à votre composition, par exemple Animation finale.




5. **Importer le fichier Illustrator**
   Choisissez Fichier > Importer > Fichier… puis sélectionnez votre fichier Illustrator.

   Dans Importer sous, choisissez : ***Composition - Conserver les tailles de calque.***
   Cette option permet à After Effects de conserver les différents calques créés dans Illustrator.

   Cochez également la case : ***Créer une composition***




*Attention : ne choisissez pas Métrage. Votre illustration serait importée comme une seule image et vous ne pourriez plus animer séparément ses différents éléments.*

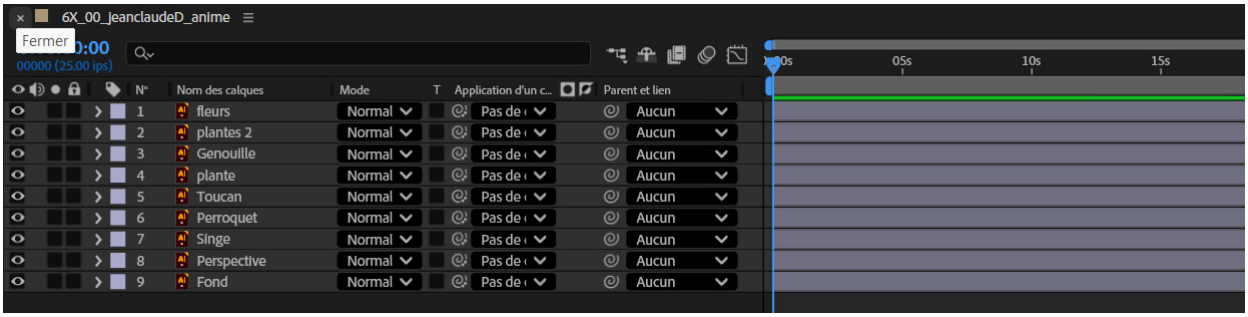
# ANIMER UNE ILLUSTRATION DANS AFTER EFFECTS *(suite)*

**6. Retrouver le projet**

Après l'importation, After Effects crée dans la fenêtre Projet une composition ainsi qu'un dossier contenant les différents calques du fichier Illustrator.

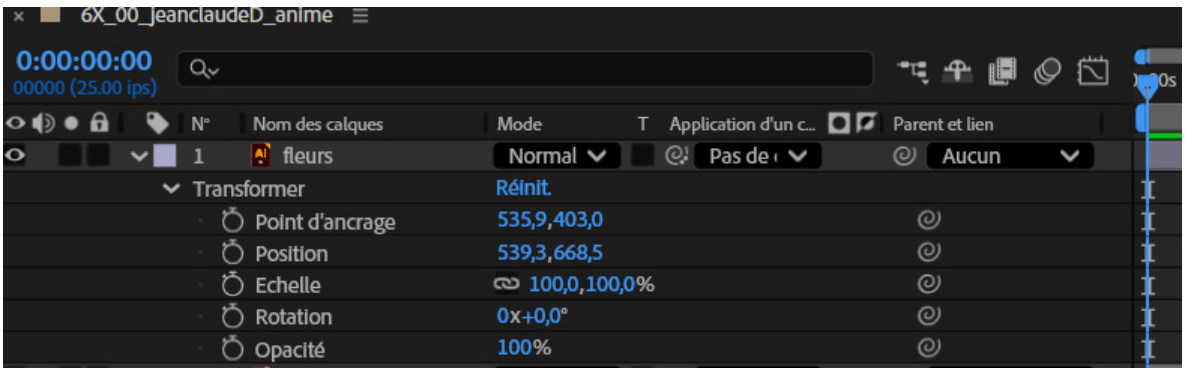



Double-cliquez sur la composition créée. Vous retrouvez votre illustration et les éléments préparés dans Illustrator. Chaque élément apparaît sur un calque différent dans la timeline.




**7. Afficher les transformations d'un calque**

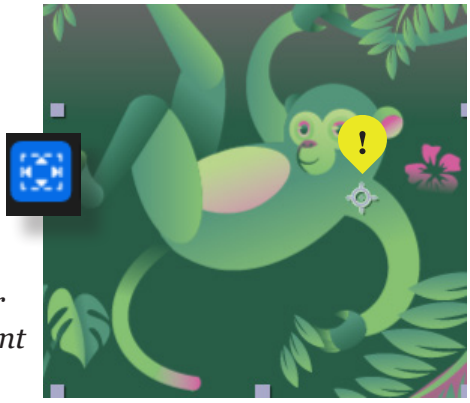
Sélectionnez un calque dans la timeline. Cliquez sur la petite flèche située à gauche de son nom, puis ouvrez Transformer.
Ces propriétés peuvent être modifiées et animées.




**8. Placer correctement le point d'ancrage**

Avant d'animer une rotation ou une mise à l'échelle, vérifiez la position du point d'ancrage. Le point d'ancrage est le point autour duquel un élément va tourner ou changer d'échelle.

Par exemple, pour faire pivoter une aile, placez le point d'ancrage à l'endroit où l'aile rejoint le corps. Pour faire tourner une tête, placez-le au niveau du cou.



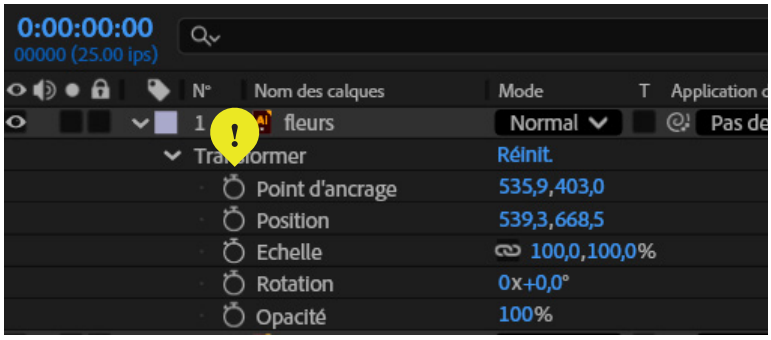
Sélectionnez l'outil **Point d'ancrage** dans la barre d'outils. Son raccourci clavier est Y. Déplacez ensuite le point d'ancrage à l'endroit souhaité.

*Conseil : placez le point d'ancrage avant de commencer votre animation. Cela évite de modifier involontairement le mouvement par la suite.*

**9. Activer une animation**

À gauche de certaines propriétés se trouve une petite horloge. Cliquez sur l'horloge de la propriété que vous souhaitez animer.

Position -> déplacer un élément
Rotation -> faire tourner un élément
Échelle -> agrandir ou réduire un élément
Opacité -> faire apparaître ou disparaître un élément

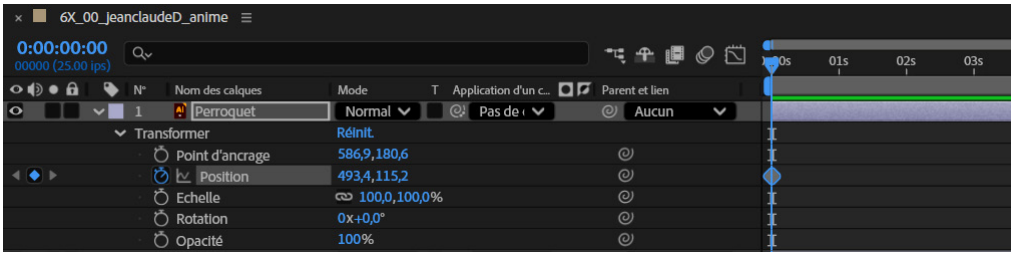


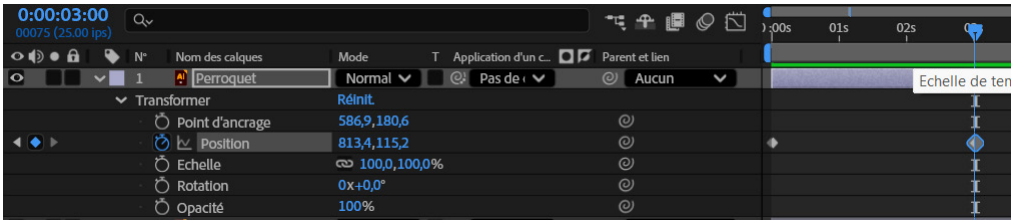

Lorsque vous cliquez sur l'horloge, After Effects crée une première image clé.

**10. Comprendre les images clés**

Une **image clé (keyframe)** mémorise la valeur d'une propriété à un moment précis de l'animation.

Exemple : à 0 seconde, un oiseau se trouve à gauche de l'écran. Activez l'horloge de Position : After Effects crée une première image clé. Déplacez ensuite le curseur jusqu'à 3 secondes et déplacez l'oiseau vers la droite. Une deuxième image clé est créée.




After Effects calcule automatiquement toutes les positions intermédiaires : l'oiseau se déplace progressivement de gauche à droite.

**11. Combiner plusieurs transformation**

Vous pouvez animer plusieurs propriétés en même temps. Un animal peut, par exemple, se déplacer avec **Position**, tourner avec **Rotation**, grandir ou rétrécir avec **Échelle** et apparaître progressivement avec **Opacité**.

Chaque propriété possède ses propres images clés. Vous pouvez déplacer les images clés dans la timeline pour modifier le rythme de l'animation.

***Plus deux images clés sont proches, plus le mouvement est rapide. Plus elles sont éloignées, plus le mouvement est lent.***