



MAPPING  
MOTION

# LE GUIDE DE SURVIE DU DÉBUTANT SUR AFTER EFFECTS

**Astuces et conseils pour  
bien débuter sur After Effects**

# LE GUIDE DE SURVIE DU DÉBUTANT SUR AFTER EFFECTS

## LE GUIDE DE SURVIE DU DÉBUTANT SUR AFTER EFFECTS

**Écrit par :** Jeremy Fassio

**Graphisme :** Jeremy Fassio

**Mise en page :** Studio Kimy

**Création de la mise en page  
et distribution du livre :**

[www.mappingmotion.com](http://www.mappingmotion.com)

**(c) 2021 Mappingmotion.com**

**Tous droits réservés – Jeremy Fassio - 2021**

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

# QUI SUIS-JE

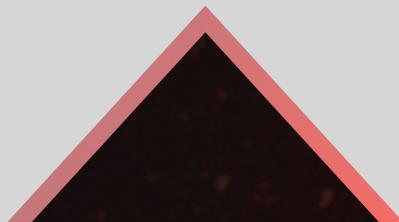


## QUI SUIS-JE ?

Graphiste depuis 2009, motion designer depuis 2015.  
J'ai commencé mes premiers projets en projection vidéo en 2017.

J'ai créé **mappingmotion.com** afin de partager mon expérience, mes astuces et mes influences créatives dans le domaine du **motion design**, du **design graphique**, de l'**animation** et des **installations artistiques**.

**Jeremy Fassio**



## Chapitre 1

# 7 CONSEILS POUR DÉBUTER EN MOTION

---

## 1 - SE FORMER UN PEU TOUS LES JOURS

Commencez par suivre une chaîne Youtube dont vous avez aimé le contenu et réalisez leurs tutoriels les plus populaires.

Essayez de faire un tutoriel par jour pendant 1 mois.

Commencez avec des tutoriels très courts, entre 5 et 15 minutes maximum afin de rester concentré et surtout d'être régulier.

Faites-les vraiment plutôt que de simplement les regarder. Vous allez augmenter votre niveau technique assez rapidement en quelques semaines.

Vous verrez que par la suite vous serez capable de suivre des tutoriels en accéléré pour en visionner 2 fois plus.

De plus, vous pourrez ressortir votre fichier de travail à l'occasion pour vous rafraîchir la mémoire ou simplement pour gagner du temps sur un nouveau projet.

Si vous tenez un mois, pourquoi ne pas le faire sur 1 an ? Imaginez 365 tutoriels réalisés, 365 techniques que vous aurez dans votre "bibliothèque" de motion designer. Cela fera une différence énorme sur 1 an, 2 ans ou même 5 ans.

Autant vous le dire tout de suite, vous n'avez pas fini d'apprendre! Le motion design nécessite de fortes compétences techniques qu'il faudra acquérir en formation continue. Alors mieux vaut commencer tout de suite.

### Voici quelques chaînes youtube et Vimeo dont j'aime regarder les vidéos :

#### **Motion Café**

Tuto et vidéos très qualitatives à propos d'After Effects et Cinema 4D en Fr.

#### **Mapping Motion Blog**

Ma chaîne youtube où vous pouvez retrouver de nombreux tuto et des interviews inspirantes de motion designer.

#### **Wine After Coffee**

Une chaîne Vimeo spécialisée en motion, idéal pour faire de la veille en motion design.

#### **Motionographer**

Un site spécialisé en motion, encore une fois idéal pour faire de la veille graphique et en animation.



## MA CHAINE YOUTUBE

Retrouve sur ma chaine youtube **toutes les semaines** des vidéos tutoriels pour t'aider à progresser.



## 2 – RENCONTREZ D'AUTRES MOTION DESIGNERS (EN LIGNE ET EN VRAI)

Que ce soit sur internet ou en vrai rencontrez vos compères.

Vous devrez pour progresser rapidement rencontrer d'autres personnes avec qui échanger.

N'ayez pas peur d'approcher des personnes d'un niveau plus avancé que le votre vous seriez surpris à quel point ces même personnes peuvent parfois vous aider et vous débloquent sur des problèmes précis.

Vous pouvez aller sur des groupes facebook ou des forums mais je vous recommande vraiment de sortir de chez vous et d'aller dans des meetup ou autre apéro et rencontrer de vrai personnes. Si il n'y en a pas près de chez vous créé en !

### Voici un petite liste d'évènements :

Sur paris et ailleurs dans le monde :

#### **Motion + Design**

À Strasbourg : **Apéros Motion Design**

À Nantes : **le Motion Motion**

À Montréal : **Le MIM** et le **MOMO**

L'effet de groupe stimule, il est fort probable que vous rentriez d'un évènement encore plus motivé qu'avant.

## 3 – APPRENDRE LES PRINCIPES DE BASES DE L'ANIMATION

Dans motion designer il y a motion. Effectivement à moins d'avoir une formation en animation traditionnelle ou 3D, c'est un élément que vous devrez considérer.

J'ai écrit un précédent article à propos des 12 principes d'animation issus du livre The Illusion of Life créer par des animateurs des studios Disney.

Connaître et appliquer rapidement ces principes va hausser le niveau de vos animations.

Voici quelques livres que je vous recommande pour débiter l'apprentissage du graphisme :

- **Le Manuel d'anatomie typographique**

Stephen Coles – Edition Pyramyd

- **Les fondamentaux du Graphisme**

Gavin Ambrose, Paul Harris – Edition Pyramyd

- **Systèmes de grille pour le design graphique**

Josef Müller-Brockmann

- **Logo Modernism**

Jens Müller et R. Roger Remington

- **Mise en page (s), etc. Fondamentaux, éléments de base, principes de grille, supports, études de cas** - Damien et Claire Gauthier

## 4 - SE FORMER EN DESIGN GRAPHIQUE

Dans motion designer il y a aussi “designer” et vous ne serez probablement pas surpris si je vous parle de design graphique ici.

Il arrive que l'on rencontre des motion designers capables de prouesses techniques mais incapables de choisir une typographie ou de composer une image.

Bien évidemment il est normal d'avoir des forces et des faiblesses et on peut ne pas aimer cet aspect du métier et se concentrer sur l'animation.

Seulement il ne faut pas concentrer de manière uni-latéral ses efforts sur l'apprentissage de nouveaux logiciels ou d'outils techniques.

Il est important d'avoir de solides bases en arts graphiques, ne serait-ce que pour bien présenter votre travail, avoir un langage commun avec des directeurs artistiques et défendre vos idées.

Ce conseil est d'autant plus important si vous souhaitez passer par la case freelance car vous devrez faire vos propre choix.

De plus si vous travaillez en agence ce genre de choses peuvent faire la différence entre un futur directeur artistique , un réalisateur multimédia et un exécutant en motion design.

Voici quelques livres que je vous recommande pour débiter l'apprentissage du graphisme des forums mais je vous recommande vraiment de sortir de chez vous et d'aller dans des meetup ou autre apéro et rencontrer de vrai personnes.

Si il n'y en a pas près de chez vous créé en !



Conférence au festival Motion Motion à Nantes

## 5 – TRAVAILLER AVEC D'AUTRES MOTION DESIGNERS

J'ai longtemps travaillé dans mon coin, par la force des choses, en temps que freelance. Par la suite je me suis retrouvé dans des compagnies où j'étais le seul motion designer. Cela permet de toucher à tous les projets et par la même de progresser rapidement, mais il arrive au bout d'un moment que l'on tourne un peu en rond.

Le fait de travailler sur un projet avec d'autres personnes permet de se confronter à d'autres manières de faire. Voir les solutions trouvées par d'autre à un problème auquel vous vous êtes confronté est très enrichissant.

## 6 – MONTRER SON TRAVAIL

Montrer son travail est également une très bonne manière de progresser. Mais attention à qui vous le montrez.

Privilégiez des personnes dans le domaine et plus expérimentées que vous, qui pourront vous aiguiller sur les bons et les moins bons points de vos créations.

Leurs avis seront souvent bien plus francs que ceux de vos proches. Même s'il peut être intéressant d'avoir des retours de personnes en dehors du motion, il est probable que votre mère ou votre conjoint ne seront certainement pas les personnes les plus objectives pour juger votre travail.

Donc, encore une fois allez faire un tour dans les groupes Facebook et forums et après vous être présenté avec politesse, montrez votre travail. vous aurez des retours parfois sévères mais également plus constructifs.

Vous pouvez aussi avoir à vous échanger les fichiers sources. Cela permettra d'apprendre des petites techniques et astuces que l'on trouverait pas forcément dans un tutoriel.

Attention toutefois à bien respecter la propriété intellectuelle des créations de votre partenaire.

De plus cela peut créer une émulsion créative et vous permettre de vous challenger positivement les uns les autres.

## 7 – FAIRE DE LA VEILLE EN ANIMATION

Suivez différentes compagnies, des studios d'animation et bien évidemment d'autres motion designers dont vous aimez le travail. Essayez de comprendre comment ils ont réalisées tel ou tel passe. Vous pouvez également essayer de reproduire les effets.

Cela permet également de dégager les tendances graphique pour vous orienter un peu dans vos créations. Mais s'il vous plait ne restez pas seulement sur pinterest et instagram. Diversifiez vos sources d'inspiration.

## Chapitre 2

# INTRODUCTION AUX CLÉS D'ANIMATION

---

## INTRODUCTION AUX CLÉS D'ANIMATION

Les **clés d'animation** (keyframes en anglais) sont au coeur de l'animation dans **After Effects**.

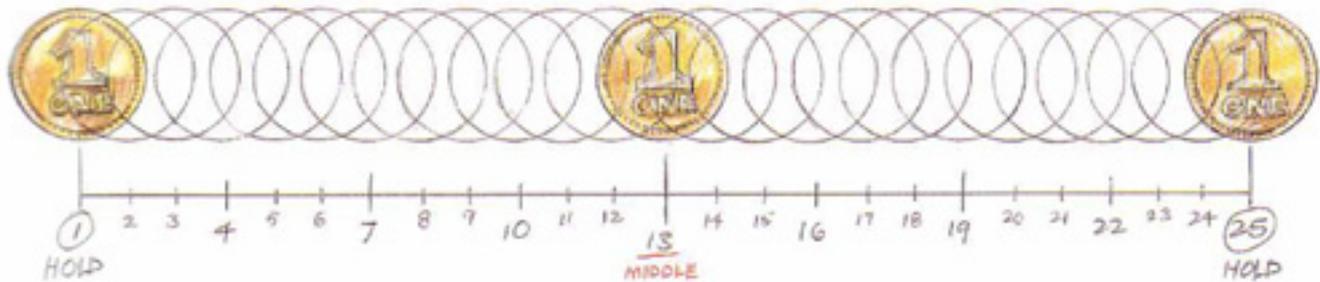
Pour ceux qui débutent en motion design mais aussi pour les autres je vous ai préparé une **introduction aux clés d'animation**.

Commençons par un petit rappel historique. En animation traditionnelle, les **“keyframes”** sont des dessins qui représentent les **poses principales** des personnages dans un film d'animation.

Il s'agit de définir les positions et les mouvements des personnages **en quelques images clés**.

Par la suite les animateurs dessinent toutes les images intermédiaires afin d'avoir une séquence d'animation complète.

Ce principe d'animation est appelé **pose par pose (pose to pose en anglais)**.



Interpolation de mouvement extrait du livre *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams

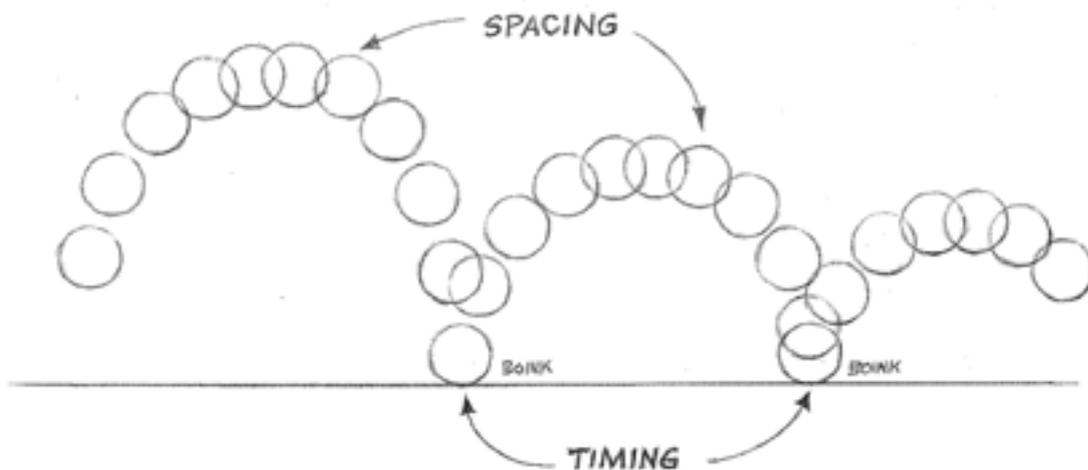
Dans **After Effects** on retrouve donc des clés d'animation avec la même fonction de définir des images structurales. La principale différence est que vous n'aurez pas à dessiner toutes les images intermédiaires entre 2 images clés.

After Effects va créer toutes les images entre les différentes images clés. On appelle cela une interpolation de mouvement.

**L'interpolation :** Le terme interpolation (« tween » en anglais) est la contraction de l'anglais « in between » qui signifie « au milieu » ou « dans l'intervalle ». Il s'agit de toutes les images intermédiaires calculées par le logiciel entre deux images clés. L'interpolation de mouvement est la conjonction d'une interpolation spatiale et temporelle.

**L'interpolation spatiale :** lorsque l'on déplace un élément d'un point A à un point B, le logiciel calcule toutes les étapes nécessaires entre les deux clés d'animation. C'est-à-dire les dessins du mouvement.

**L'interpolation temporelle :** on parle ici de la durée. Du temps que va mettre notre objet pour passer du point A au point B. La longueur de l'animation est déterminée par le nombre d'images entre deux clés d'animation.



extrait du livre *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams

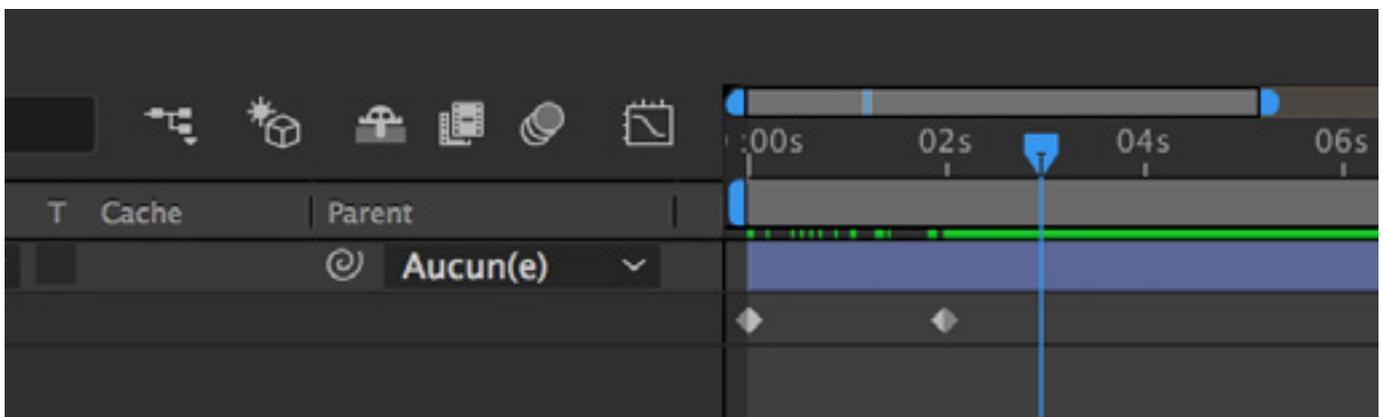
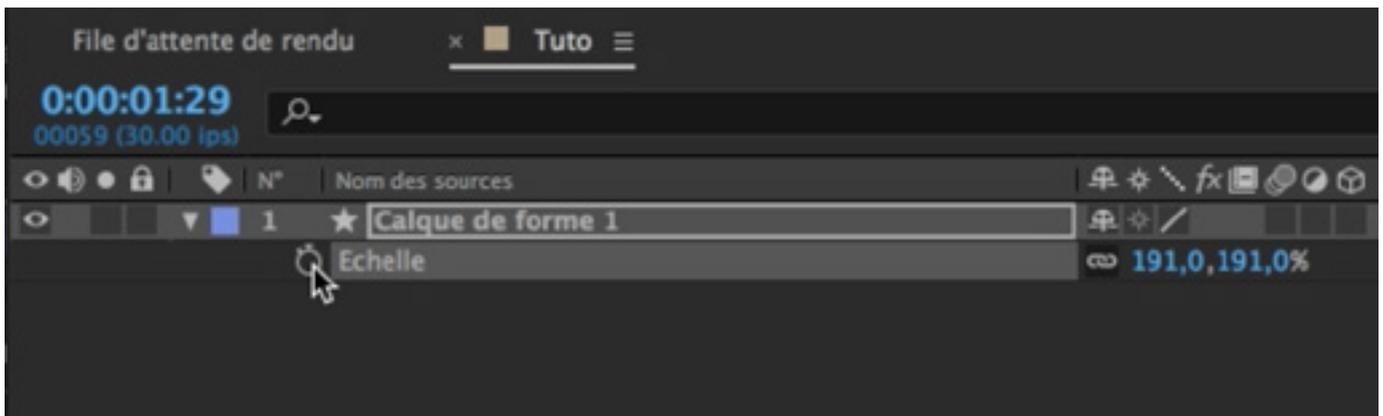
Chaque fois que vous définissez des images clés, After Effects crée un **chemin de mouvement (motion path en anglais) entre ces images clés**. La trajectoire créée dicte le mouvement de l'élément. Vous pouvez l'ajuster en ajoutant des images clés supplémentaires ou en ajustant la courbe de la trajectoire.

Réalisez- vous maintenant à quel point After Effects est une aubaine pour tout animateur en herbe au 21ème siècle ?

Notez également que la majorité des logiciels d'animation 2D ou 3D fonctionnent sur le même principe d'utilisation de clés d'animations.

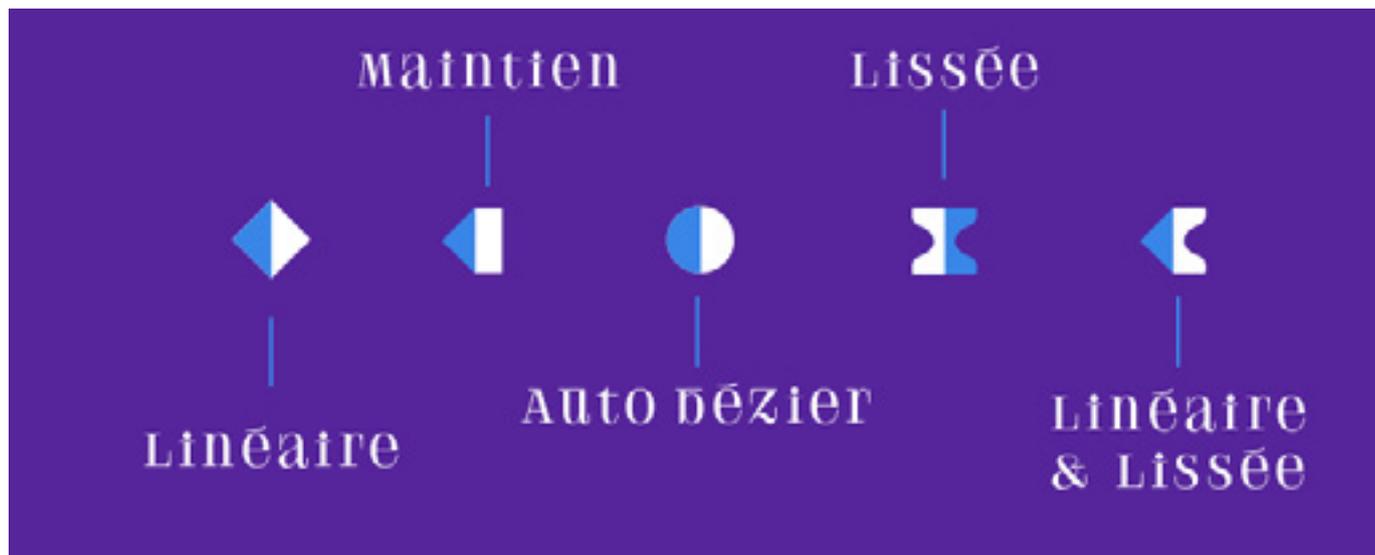
### Maintenant voyons comment se créent et se présentent les clés d'animation dans After Effects :

Les clés d'animation sont générées en cliquant sur la petite horloge à gauche des paramètres dans After Effects.



Il existe **4 principaux types de clés d'animation**, représentés par 4 symboles différents.

Notez également qu'il existe un 5ème type de clé qui est une combinaison de deux autres.



Les 4 différentes clés d'animation, plus une combinaison

## COMMENT LES RECONNAÎTRE ET EN QUOI DIFFÈRENT-ELLES ?

### 1 - LA CLÉ LINÉAIRE



Elle correspond à la clé de base lorsque l'on génère une clé.

continue sans variation entre le point de départ et le point d'arrivée.

Par exemple, lorsqu'on animera les valeurs de position d'un calque, le déplacement entre les deux clés d'animation se fera à une vitesse

Mis à part certains cas, elles sont généralement à proscrire et il vaut mieux privilégier les clés bézier.

## 2 - LA CLÉ LISSÉE (EASY EASE)



Il s'agit d'une clé d'animation sur laquelle on a appliqué une courbe de bézier. Pour les utilisateurs du logiciel Illustrator, ce terme vous est sûrement familier. Pour les autres, sachez simplement que l'on a avec ces clés un démarrage progressif et un ralentissement de fin. On peut ajuster la courbe de bézier par les

poignées afin de jouer sur la vitesse.

Il s'agit certainement des clés d'animations que j'utilise le plus, elles offrent une multitude de possibilités.

Pour créer des clés lissées cliquez sur **F9**.

## 3 - LA CLÉ AUTO BÉZIER



L'auto bézier crée directement une courbe bézier. Le mouvement entre deux clés auto-bézier sera ralenti "smooth" au début et à la fin.

Ce qui rajoute plus de réalisme aux animations. Malheureusement il offre très peu de contrôle comparé à son homologue la clé

bézier continue. J'utilise assez peu ces clés, peut-être à tort, faites-moi savoir en commentaire si vous en faites une utilisation personnelle.

Pour créer des clés auto bézier cliquez **Cmd (Ctrl) + clique**.

## 4 - MAINTIEN DES IMAGES CLÉS (HOLD KEYFRAME)



Celle-ci est ma préférée! Je vous parlais en introduction des poses clé et du principe d'animation en pose par pose. After Effects crée automatiquement une interpolation de mouvement entre des clés d'animation. C'est pour cela qu'on l'aime mais il arrive parfois que l'on ne veuille pas d'interpolation de mouvement et que l'on préfère passer d'un

paramètre à un autre instantanément d'une image à l'autre.

Les toggle keyframe permettent cela.

J'aime particulièrement utiliser les toggles keyframe sur des textures pour créer des effets d'animation traditionnelle.

## Chapitre 3

# LES CALQUES AFTER EFFECTS

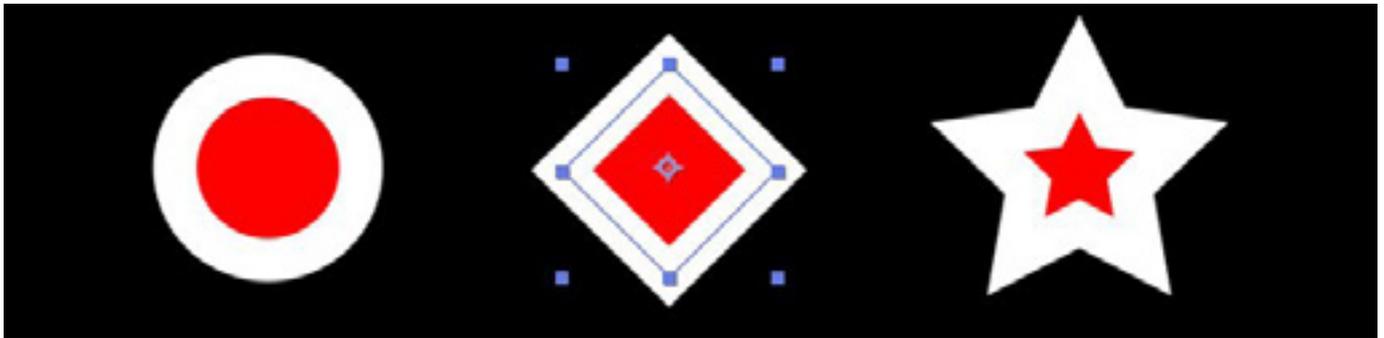
---

## LES DIFFÉRENTS TYPES DE CALQUES DANS AFTER EFFECTS

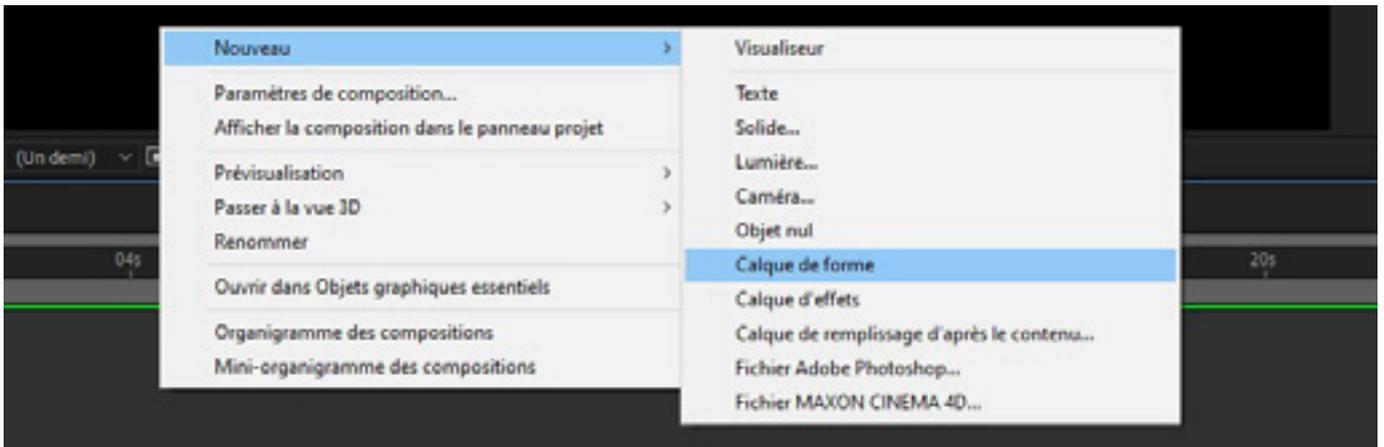
### LES CALQUES DE FORME

Au coeur de l'animation sur After Effects, les calques de forme **permettent de créer toutes sortes de formes vectorielles** directement dans le logiciel. Par défaut, une forme est constituée **d'un tracé**, d'un **contour** et **d'un fond**.

Les calques de forme possèdent une multitude d'options d'animations et sont particulièrement utilisés en motion design. Pour créer des calques de forme, utilisez le **panneau Composition** et **les outils de forme** ou **l'outil Plume**.



Calques de forme constituées d'un tracé, d'un contour et d'un fond.



Créer un calque de forme depuis le panneau composition ou le menu calque

## LES CALQUES DE TEXTE

Les calques de texte sont également des calques vectoriels. Ils sont continuellement recalculés, c'est-à-dire que si vous redimensionnez le texte, ses contours restent nets, indépendamment de la résolution.

Vous pouvez animer les propriétés de calques de texte ou celles de caractères individuels, comme la couleur, la taille et la position. Vous animez le texte à l'aide de propriétés et de sélecteurs d'animation de texte.

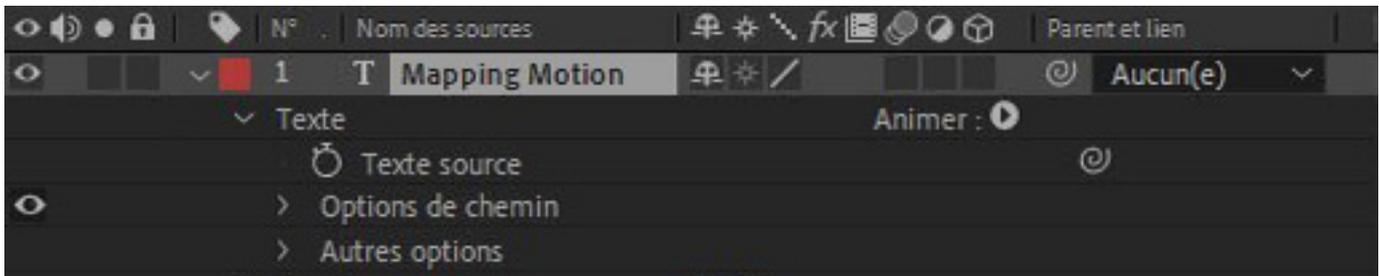
Les calques de texte sont très fournis en options et offrent de nombreuses possibilités

d'animation.

Souvent délaissés au détriment des calques de forme, ils sont pourtant incroyablement efficaces lorsqu'on les maîtrise.

Une de leur grande force est d'être éditables indéfiniment. On peut donc se créer des modèles d'animation et changer le texte ou la typographie comme bon nous semble.

Vous trouverez les calques de texte dans le panneau **Composition**, dans le **menu calque** ou bien en utilisant **l'outil texte**.



Un calque de texte

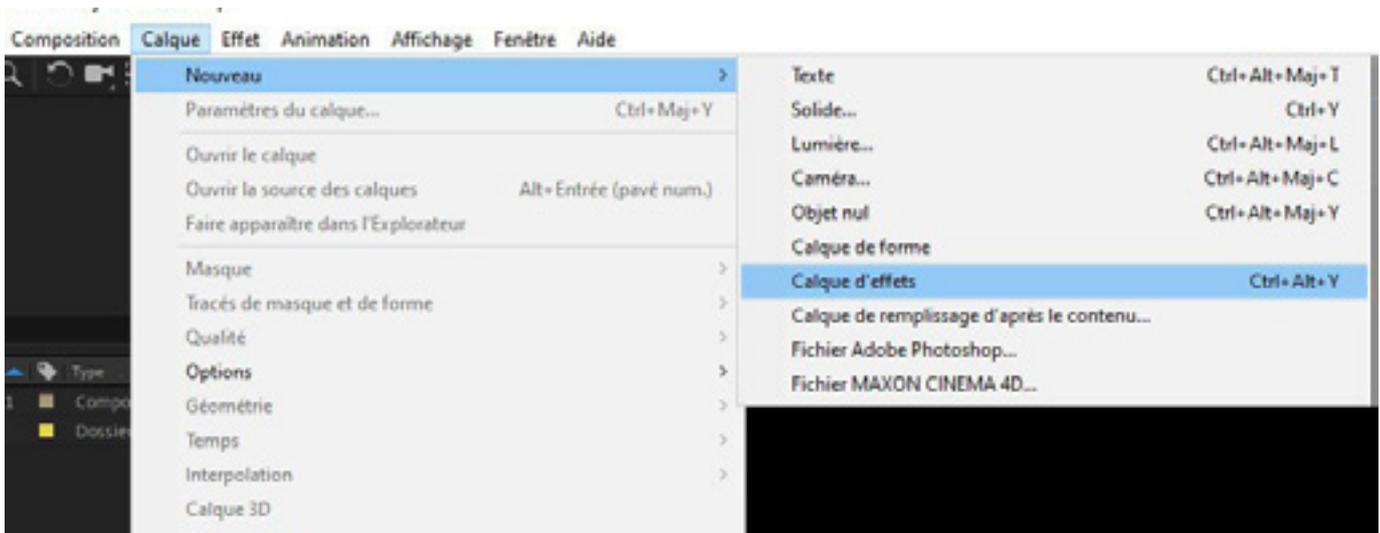
## LES CALQUES D'EFFETS

Il s'agit de calques invisibles (ou vides) sur lesquels on peut directement intégrer des effets. Les effets s'appliqueront alors à l'ensemble des métrages en dessous du calque d'effets.

Cela permet d'appliquer des effets à une multitude de calques à la fois sans avoir à copier/coller les effets individuellement sur chaque

calque. Cela est très pratique également pour les modifications puisqu'il suffira de modifier un seul calque.

Vous pouvez créer un calque d'effets dans le panneau Composition ou dans le menu calque.



Le menu calque dans After Effects

## LES CALQUES SOLIDES

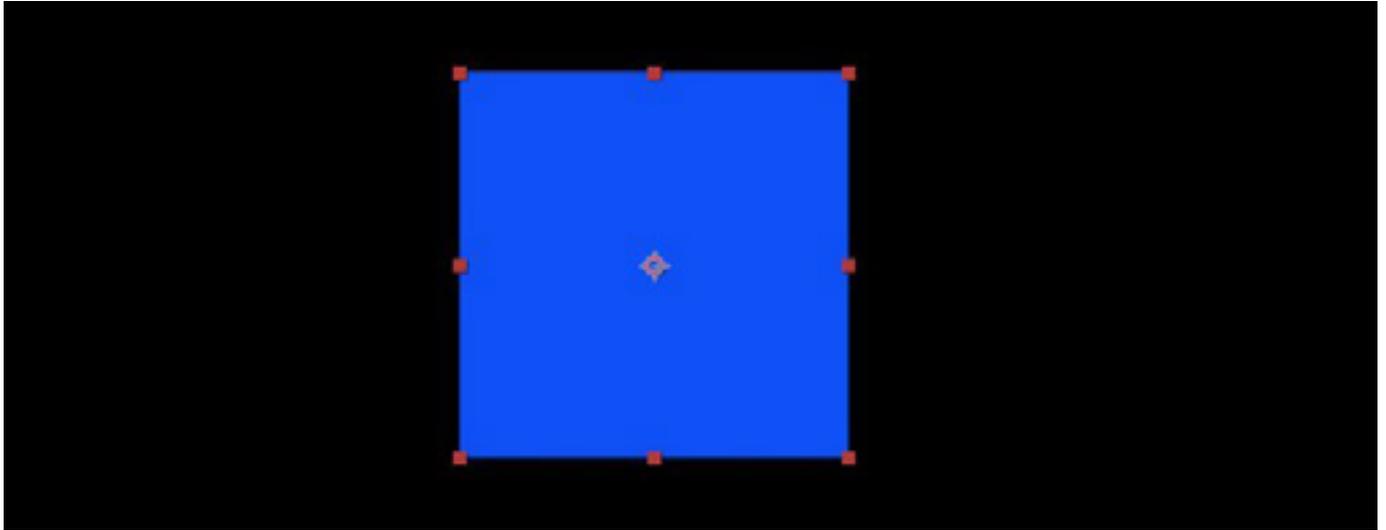
Les solides sont **souvent utilisés comme une base de travail**. Ils servent de support (comme la toile d'un artiste) avec un fond de couleur. On vient appliquer dessus des effets spécifiques comme les effets génératifs (exemple : bruit fractal, saber, trapcode particulier, etc.). Ces effets ont besoin d'avoir des pixels sur lesquels s'appliquer. D'où l'intérêt des calques solides, qui se différencient des calques d'effets qui, eux sont vides.

Lors de la création des calques solides, on

peut choisir leur taille, en général à la taille de la composition. On peut par la suite venir découper dedans à l'aide de masques, ce qui offre de nombreuses possibilités.

On peut facilement confondre un calque de forme avec un solide bien qu'ils ne possèdent pas les mêmes options d'animation.

Vous pouvez créer un calque solide dans le **panneau Composition** ou dans le **menu calque**.



Exemple de calque solide

## L'OBJET NUL

L'objet nul se présente sous la forme d'un carré de 100 pixels, transparent avec un point d'encrage, que l'on définit comme "parent" de nos autres calques.

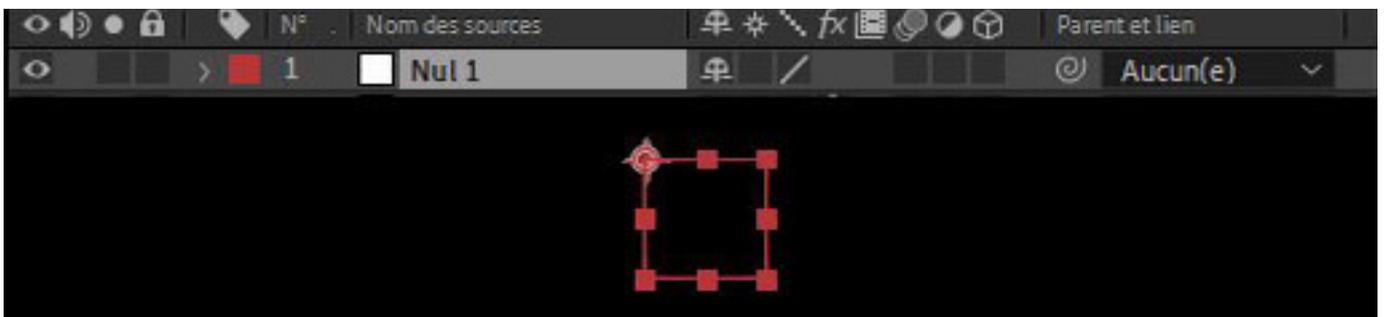
Il est essentiellement utilisé comme "contrôleur" pour appliquer des transformations (position, rotation, taille, etc.) sur un ou plusieurs

calques à la fois.

Il est également très utile pour stocker des clés d'animations dans des séquences nécessitant des incrustations par du tracking.

L'objet nul est vraiment un outil précieux.

Vous pouvez créer un **objet nul** dans le **panneau Composition**.



Objet nul dans after effects

## LES CALQUES 3D

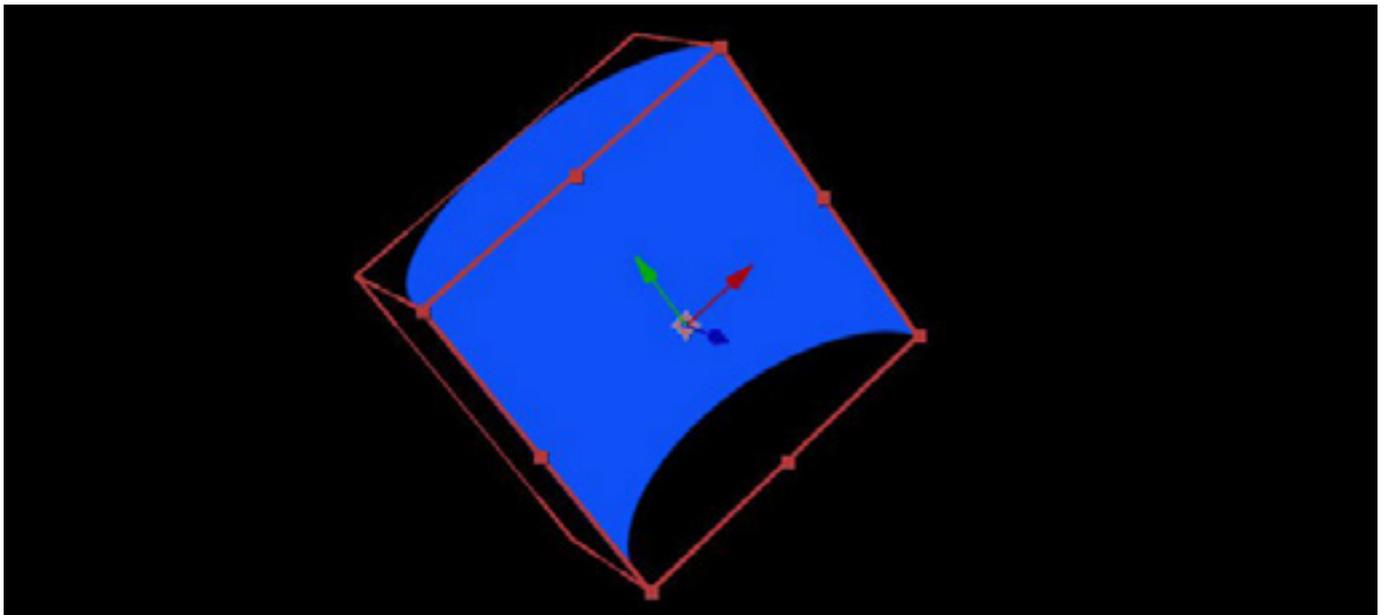
Il ne s'agit pas ici d'un nouveau type de calque, mais d'une transformation de calque existant. Tous les calques dans After Effects peuvent se transformer en calques 3D en cliquant sur l'option adéquate dans la barre de réglages de calque.



*l'icone est ce cube en 3D*

Une fois cette option activée, on peut voir apparaître les informations de l'axe z (la profondeur) sur tous les paramètres d'animation. Le calque peut maintenant être déplacé

dans l'espace comme un objet 3D, être visible d'une camera, recevoir de la lumière et générer des ombres.



*Calque 3D dans After Effects*

## LES CAMÉRAS

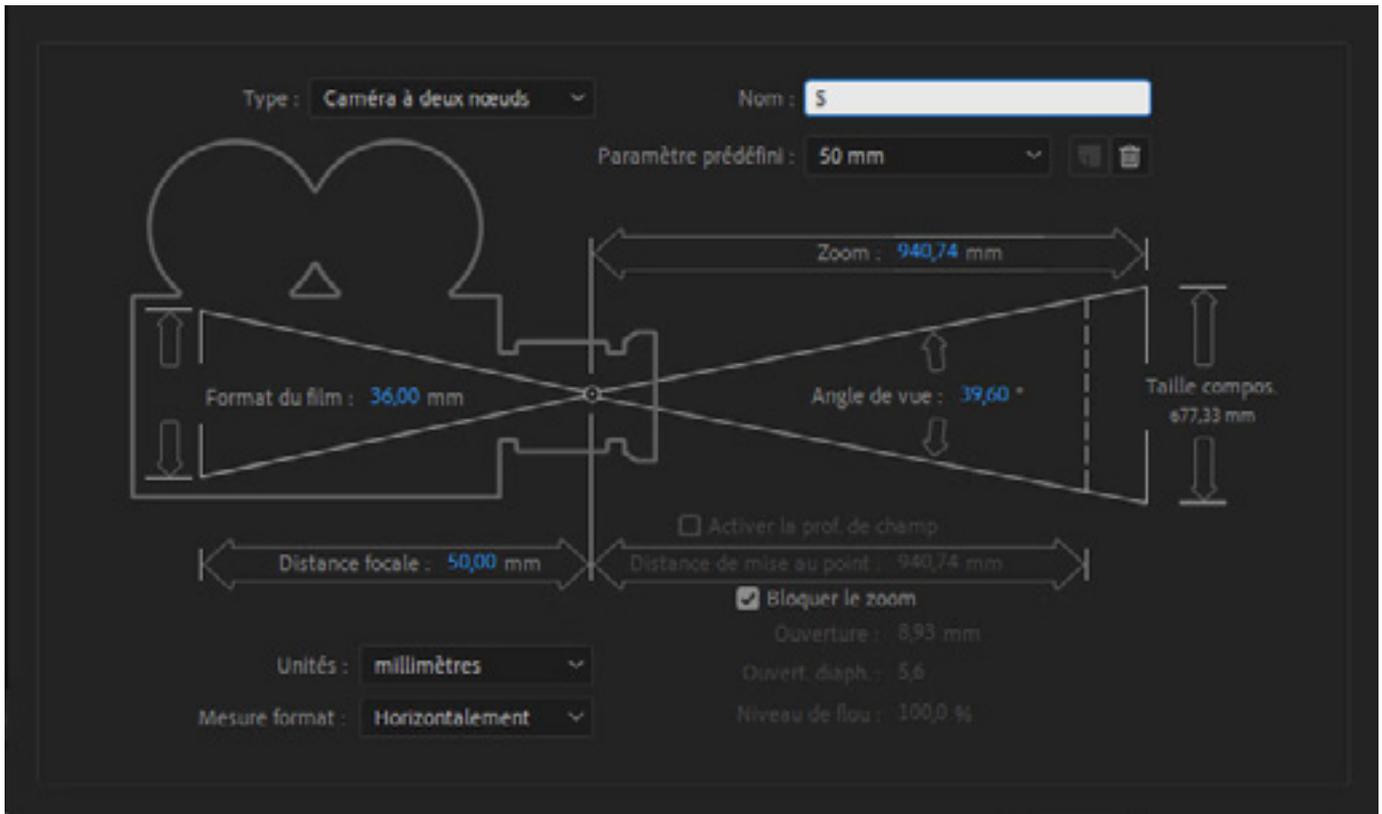
Les caméras sont, comme leur nom l'indique, de vraies petites caméras virtuelles à l'intérieur d'After Effects. Elles sont éditables et il est donc possible de choisir le type d'objectif, l'angle de vue, le zoom et de nombreux autres réglages.

Elles possèdent bien sûr toutes les propriétés de position, rotation des autres familles de

calques.

Ce qui est parfait pour réaliser des travelling comme au cinéma ou d'autres mouvements qui seraient impossibles avec des caméras traditionnelles.

Vous pouvez créer une caméra dans le panneau **Composition** ou dans le **menu calque**.



Les paramètres de la caméra

## LES LUMIÈRES

Un autre élément primordial au cinéma est la lumière ! After Effects permet de créer différents types de lumière, qui vont pouvoir interférer avec les calques 3D.

La lumière pourra se répercuter sur nos objets 3D et générer des ombres.

**Voici les différents types de lumière et leurs applications sur un objet 3D :**

**Concentrée (Spot)**

**Parallèle**

**Ponctuelle (Point)**

**Ambient**

Vous pouvez créer une lumière dans le panneau **Composition** ou dans le **menu calque**.

## LES CALQUES REPÈRES

On peut transformer n'importe quel métrage ou calque en calque repère. Ce dernier deviendra invisible à l'exportation, mais également à l'extérieur de sa composition initiale.

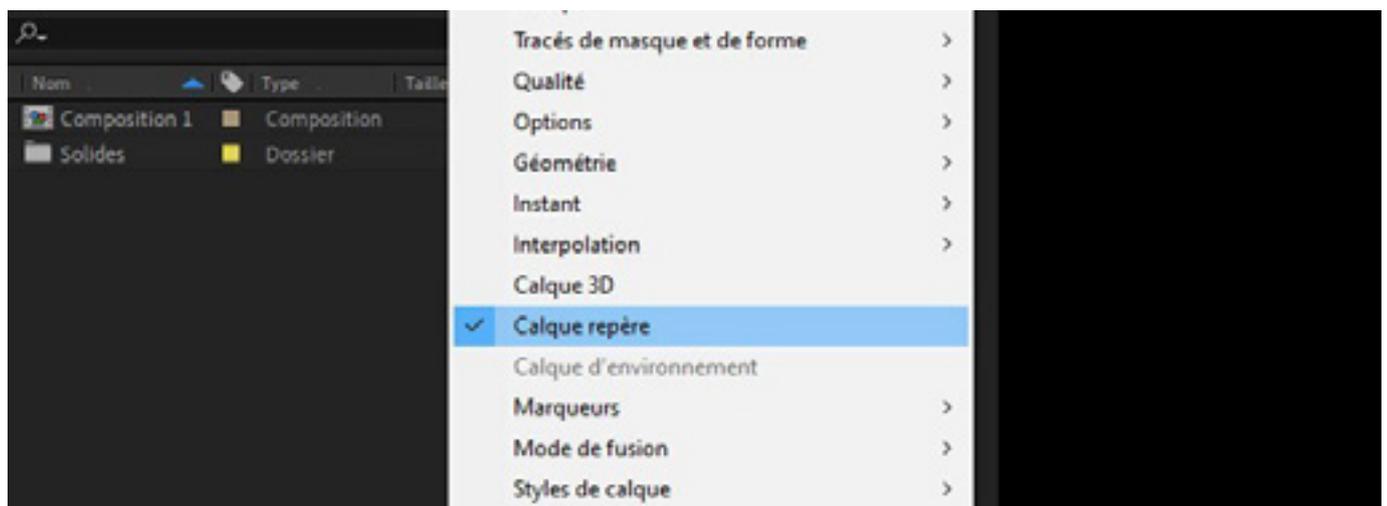
En imbriquant plusieurs compositions, il peut arriver que l'on ait besoin d'informations présentes dans la composition mère, afin de faire nos réglages dans une pré-composition.

Plutôt que de travailler à l'aveugle en passant

d'une composition à l'autre, on peut dupliquer le métrage/ solide / calque d'effets /etc. dans la pré-composition et le transformer en calque repère.

Ce dernier ne sera visible que dans cette pré-composition.

**Vous pouvez transformer un calque en calque repère en effectuant un clic droit sur le calque.**



Chapitre 4

**20 RACCOURCIS  
INDISPENSABLES**

---

## 20 RACCOURCIS CLAVIER INDISPENSABLES SUR AFTER EFFECTS

Je vous partage une liste de 20 raccourcis clavier indispensables sur After Effects. 20, le chiffre peut sembler important, mais vous allez voir que ces 20 raccourcis clavier se retiennent plutôt facilement. Si vous souhaitez augmenter votre productivité et surtout travailler moins pour un même résultat, je vous conseille fortement de les apprendre au fur

et à mesure. Croyez-moi, après les avoir utilisés vous ne pourrez plus vous en passer.

Notez que tous les raccourcis décrits ci-dessous sont destinés aux claviers Mac. Si vous travaillez sur Windows, utilisez la touche CTRL au lieu de Cmd et la touche Alt au lieu d'option.

### 1 – Couper un calque à l'endroit du marqueur

cmd + shift + D

### 2 – Copier/coller à l'endroit du marqueur

cmd + option + c puis cmd + option + v

### 3 – Réduire la zone de travail à la taille d'un calque

cmd + option + B

### 4 – Ajuster un calque à la taille de la composition

cmd + option + F

### 5 – Ajuster un calque à la taille de la composition homothétiquement

shift + cmd + option + H

### 6 – Étirer les clés d'animation proportionnellement

Sélectionnez les clés + option (maintenir)

### 7 – Remplacer un calque par un autre et garder ses propriétés

option (enfoncé) + glisser déposer

### 8 – Superposer deux calques et les "parenter"

shift + parentage

### 9 – Afficher l'éditeur de graphique

shift + F3

### 10 – Passer d'une clé à une autre

j ou k

## 11 – Zoom dans la composition

, ou .

## 12 – Ajouter un calque depuis la fenêtre projet

cmd + /

## 13 – Afficher les paramètres calque

cmd + shift + H

## 14 – Aller au début ou à la fin d'un calque

[ ou ]

## 15 – Centrer le point d'encrage

cmd + option + home

## 16 – Régler le crénage (espacement entre deux lettres)

option + flèche gauche ou droite

## 17 – Exporter l'image courante

cmd + option + S

## 18 – Remappage temporel

cmd + option + T

## 19 – Déverrouiller tous les calques

cmd + shift + L

## 20 – Fenêtre plein écran

~ + double clic sur la fenêtre

*Astuce : le bouton home sur les claviers Macbook pro correspond à la touche fn + flèche gauche*

## Chapitre 5

# 15 ASTUCES POUR ACCÉLÉRER VOS RENDUS SUR AFTER EFFECTS

---

CINQ / CHAPITRE /

## COMMENT ACCÉLÉRER VOS RENDUS SUR AFTER EFFECTS ?

Je voudrais vous partager quelques astuces pour accélérer vos temps de rendu sur **Adobe After Effects**. Ce logiciel est un des plus utilisés pour la création de contenu vidéo et d'effets par les motion designer dans l'industrie du design et de la projection vidéo. Il fait partie des logiciels que j'utilise tous les jours et

je me retrouve souvent face à des temps de rendu, c'est à dire d'exportation de ma vidéo, très longs. Il y a quelques petites astuces bien utiles à savoir, qui peuvent vous faire gagner un temps précieux et améliorer votre workflow. Je vous les partage dans cette partie.

### 1 - PRIVILÉGIEZ LES CARTES GRAPHIQUES GEFORCE ET QUADRO

Bien évidemment, avoir une ou plusieurs cartes graphiques puissantes facilite et diminue vos temps de rendu. Les Geforce sont très performantes, malheureusement elles ne sont plus incluses dans les Mac pro et Mac book pro depuis 2 -3 ans. Si vous êtes sur mac, optez pour une double carte graphique, ce sera vraiment un gain de puissance.

### 2 - SI VOTRE CARTE GRAPHIQUE EST UNE NVIDIA, ACTIVEZ LE CUDA

Voici un tutoriel qui vous permettra de facilement effectuer cette manipulation.

[https://www.youtube.com/watch?v=arWZUg8Sk\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=arWZUg8Sk_4)

## 3 - AUGMENTEZ VOTRE RAM

Une première chose à faire, qui est bien moins onéreuse que de changer d'ordinateur, c'est d'augmenter votre RAM. En doublant votre RAM vous doublerez tout simplement vos performances. Par contre, vous ne pouvez pas augmenter indéfiniment votre RAM. Lorsque l'on travaille en vidéo, 16Gb est un minimum. 32 GB, c'est très bon.

## 4 - DONNEZ UN MAXIMUM DE RAM À AE

Dans les options de préférence, allez dans l'onglet mémoire et autorisez un maximum de RAM exploitable par After Effects.



## 5 - UTILISEZ DES DISQUES DURS SSD



## 6 - EXPORTEZ SUR UN DISQUE DUR DIFFÉRENT...

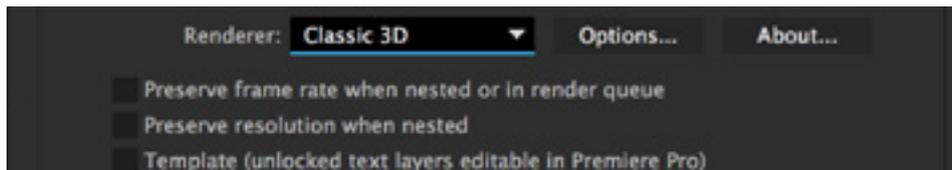
...de celui contenant votre fichier de travail (un SSD idéalement).

## 7 - UTILISEZ LA VERSION CC14 DE AFTER EFFECTS

Je vous partage ici un lien vers cette vidéo fait par la MD Community qui nous explique à quel point la version 2014 de After est tellement plus performante pour la prévisualisation et les rendus.

<https://www.youtube.com/watch?v=kq1x4s-duD4>

## 8 - TURN OFF RAY-TRACED 3D



## 9 - FERMEZ QUAND MÊME TOUS LES AUTRES PROGRAMMES



## 10 - FAITES LE BON CHOIX DE CODEC EN FONCTION DE L'UTILISATION VOULUE

Certain codec sont très longs en temps de rendu. Il est important de toujours prendre en compte l'utilisation finale de la vidéo. Pour une diffusion sur les sites de partage comme Youtube ou Vimeo par exemple, il n'est pas nécessaire de faire un export en animation qualité maximum; un quicktime H264 sera suffisant.

## 11 - DÉACTIVEZ LE MOTION BLUR, LA PROFONDEUR ET LA 3D SI VOUS N'EN AVEZ PAS BESOIN

## 12 - RÉDUIRE LES "PRE-COMP" DANS AFTER EFFECTS

Un nombre élevé de pré-compositions mis en imbrications les unes par rapport aux autres peut vraiment faire ralentir une scène.

## 13 - NETTOYEZ VOS COMPOSITIONS AU MAXIMUM

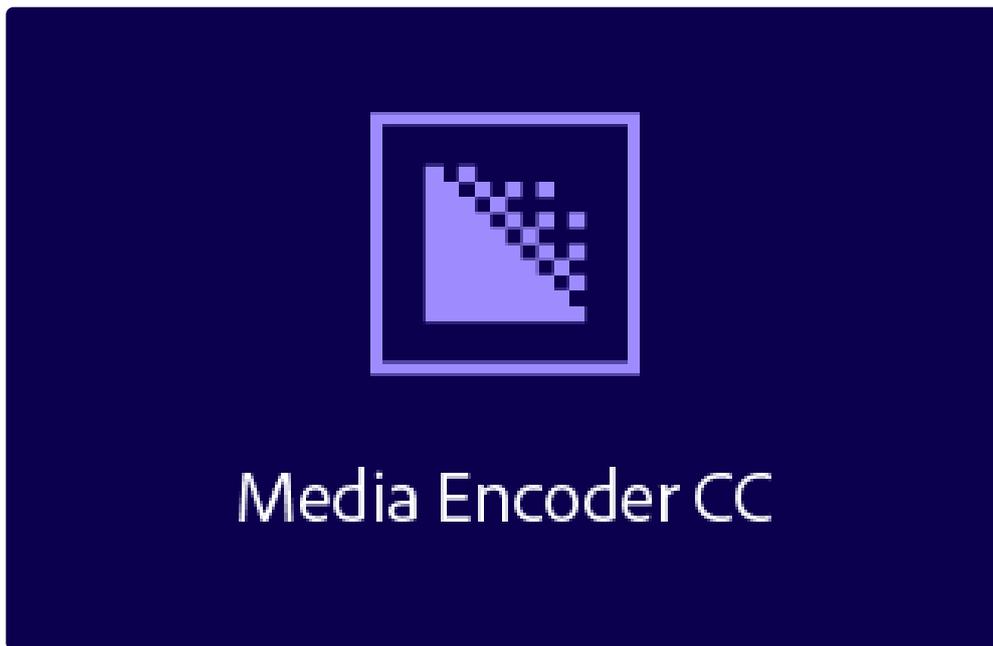
Les calques masqués sont quand même pris en compte au rendu.

## 14 - ATTENTION AUX EFFETS UTILISÉS

La liste est non exhaustive mais ces effets sont très gourmands :

Auto Color	Cartoon
Auto Contrast	Tout les Blur
Auto Levels	CC Light Burst
	CC Light Sweep

## 15 - UTILISEZ MEDIA ENCODER (AKA THE BEAUTY)



Cela permet de continuer à travailler sur AE tout en ayant une liste de rendu sur media encoder. Media encoder je t'aime.

**Bonus : lors d'un rendu, activez la touche verrouiller MAJ cela aura pour conséquence de figer l'image de Prévisualisation de rendu et de libérer un peu de RAM.**

Chapitre 6

**TRADUCTION  
DES EFFETS**

---

## TRADUCTION DES EFFETS ANGLAIS / FRANÇAIS

<b>3D Channel Extract</b>	Extraction de couches 3D
<b>3D Glasses</b>	Lunettes 3D
<b>4-Color Gradient</b>	Dégradé 4 couleurs
<b>Add Grain</b>	Ajout de grain
<b>Advanced Lightning</b>	Eclairs élaborés
<b>Alpha From Max Color</b>	Alpha From Max Color
<b>Angle Control</b>	Paramètre angle
<b>Apply Color LUT</b>	Appliquer table corr. couleurs
<b>Arithmetic</b>	Opérations
<b>Audio Spectrum</b>	Spectre audio
<b>Audio Waveform</b>	Niveau audio
<b>Auto Color</b>	Couleur automatique
<b>Auto Contrast</b>	Contraste automatique
<b>Auto Levels</b>	Niveaux automatiques
<b>Backwards</b>	Arrière
<b>Basic 3D</b>	3D simple
<b>Basic Text</b>	Texte de base
<b>Bass &amp; Treble</b>	Basses/Aigus
<b>Beam</b>	Faisceau
<b>Bevel Alpha</b>	Biseau alpha
<b>Bevel Edges</b>	Contours biseautés
<b>Bezier Warp</b>	Warping Bézier
<b>Bilateral Blur</b>	Flou bilatéral
<b>Black &amp; White</b>	Noir et blanc

<b>Blend</b>	Fondu
<b>Block Dissolve</b>	Fondu par carreaux
<b>Box Blur</b>	Flou encadré
<b>Brightness &amp; Contrast</b>	Luminosité et contraste
<b>Broadcast Colors</b>	Couleurs TV
<b>Brush Strokes</b>	Animer peinture
<b>Bulge</b>	Renflement
<b>Calculations</b>	Calculs
<b>Card Dance</b>	Danse de cartes
<b>Card Wipe</b>	Volet carte
<b>Cartoon</b>	Dessin animé
<b>Caustics</b>	Caustique
<b>Cell Pattern</b>	Motif cellule
<b>Change Color</b>	Correction colorimétrique
<b>Channel Blur</b>	Flou par couches
<b>Channel Combiner</b>	Mixeur de couches
<b>Channel Mixer</b>	Mélangeur de couches
<b>Checkbox Control</b>	Paramètre case
<b>Checkerboard</b>	Damier
<b>Cineon Converter</b>	Convertisseur Cineon
<b>Circle</b>	Cercle
<b>Color Balance</b>	Balance des couleurs
<b>Color Balance (HLS)</b>	Balance des couleurs (TLS)
<b>Color Control</b>	Paramètre couleurs
<b>Color Difference Key</b>	Masq. par différence de couleur

<b>Color Emboss</b>	Estampage couleur
<b>Color Key</b>	Masquage par couleur
<b>Color Link</b>	Réplication chromatique
<b>Color Profile Converter</b>	Convertisseur profil couleurs
<b>Color Range</b>	Masquage par plage de couleurs
<b>Color Stabilizer</b>	Stabilisation de couleur
<b>Colorama</b>	Colorama
<b>Compound Arithmetic</b>	Opérations complexes
<b>Compound Blur</b>	Flou composite
<b>Corner Pin</b>	Quatre coins
<b>Curves</b>	Courbes
<b>Delay</b>	Retard
<b>Depth Matte</b>	Cache de profondeur
<b>Depth of Field</b>	Profondeur de champ
<b>Difference Matte</b>	Masquage par différence
<b>Directional Blur</b>	Flou directionnel
<b>Displacement Map</b>	Dispersion
<b>Drop Shadow</b>	Ombre portée
<b>Dust &amp; Scratches</b>	Poussière & rayures
<b>Echo</b>	Echo
<b>Ellipse</b>	Ellipse
<b>Emboss</b>	Estampage
<b>Equalize</b>	Egaliser
<b>Exposition</b>	Exposure

<b>Extract</b>	Masquage par extraction
<b>Eyedropper Fill</b>	Remplissage pipette
<b>Fast Blur</b>	Flou accéléré
<b>Fill</b>	Remplir
<b>Find Edges</b>	Détection des contours
<b>Flange &amp; Chorus</b>	Modulation/Chœur
<b>Foam</b>	Ecume
<b>Fog 3D</b>	Brouillard 3D
<b>Fractal</b>	Images fractales
<b>Fractal Noise</b>	Bruit fractal
<b>Gamma/Pedestal/Gain</b>	Gamma/Plancher/Gain
<b>Gaussian Blur</b>	Flou gaussien
<b>Glow</b>	Lueur diffuse
<b>Gradient Wipe</b>	Volet graduel
<b>Grid</b>	Grille
<b>Grow Bounds</b>	Limites de croissance
<b>HDR Compander</b>	Compresseur extenseur HDR
<b>HDR Highlight Compression</b>	Compression des tons clairs HDR
<b>High-Low Pass</b>	Passe-haut/Passe-bas
<b>Hue/Saturation</b>	Teinte/Saturation
<b>ID Matte</b>	Cache d'ID
<b>Inner/Outer Key</b>	Masquage interne/externe
<b>Invert</b>	Négatif
<b>Iris Wipe</b>	Volet en diaphragme en x
<b>Layer Control</b>	Paramètre calque

<b>Leave Color</b>	Filtre chromatique
<b>Lens Blur</b>	Flou de l'objectif
<b>Lens Flare</b>	Lumière parasite
<b>Levels</b>	Niveaux
<b>Levels (Individual Controls)</b>	Niveaux (options individuelles)
<b>Lightning</b>	Eclairs
<b>Linear Color Key</b>	Masquage linéaire par couleur
<b>Linear Wipe</b>	Volet linéaire
<b>Liquify</b>	Fluidité
<b>Luma Key</b>	Masquage par luminance
<b>Magnify</b>	Loupe
<b>Match Grain</b>	Correspondance du grain
<b>Matte Choker</b>	Dilaté-érodé répétitif
<b>Median</b>	Médiane
<b>Mesh Warp</b>	Warping avec mailage
<b>Minimax</b>	Minimax
<b>Mirror</b>	Miroir
<b>Modulator</b>	Modulateur
<b>Mosaic</b>	Mosaïque
<b>Motion Tile</b>	Juxtaposition directionnelle
<b>Noise</b>	Bruit
<b>Noise Alpha</b>	Bruit alpha
<b>Noise HLS</b>	Bruit TLS
<b>Noise HLS Auto</b>	Bruit TLS Auto
<b>Numbers</b>	Nombres

<b>Offset</b>	Décalage
<b>Optics Compensation</b>	Compensation optique
<b>Paint Bucket</b>	Pot de peinture
<b>Parametric EQ</b>	Egalisation paramétrique
<b>Particle Playground</b>	Laboratoire de particules
<b>Path Text</b>	Texte curviligne
<b>Photo Filter</b>	Filtre Photo
<b>Pixelate</b>	Pixelate
<b>PixelateGraph</b>	PixelateGraph
<b>Point Control</b>	Paramètre point d'effet
<b>Polar Coordinates</b>	Coordonnées polaires
<b>Posterize</b>	Postérisation
<b>Posterize Time</b>	Postérisation temporelle
<b>PS Arbitrary Map</b>	Courbe Photoshop
<b>Radial Blur</b>	Flou radial
<b>Radial Shadow</b>	Ombre radiale
<b>Radial Wipe</b>	Volet radial
<b>Radio Waves</b>	Ondes radio
<b>Ramp</b>	Dégradé
<b>Reduce Interlace Flicker</b>	Correction de scintillement
<b>Refine Matte</b>	Améliorer le cache
<b>Remove Color Matting</b>	Suppression de halo coloré
<b>Remove Grain</b>	Suppression de grain
<b>Reshape</b>	Remodeler
<b>Reverb</b>	Réverbération

<b>Ripple</b>	Ondulation
<b>Roughen Edges</b>	Contours bruts
<b>Scatter</b>	Flou artistique
<b>Scribble</b>	Griffonnage
<b>Selective Color</b>	Couleur de sélection
<b>Sepia</b>	Sepia
<b>SepiaTwirlGraph</b>	SepiaTwirlGraph
<b>Set Channels</b>	Correspondance des couches
<b>Set Matte</b>	Appliquer un cache
<b>Shadow/Highlight</b>	Ton foncé/Ton clair
<b>Sharpen</b>	Plus net
<b>Shatter</b>	Eclat
<b>Shift Channels</b>	Décalage des couches
<b>Simple Choker</b>	Dilaté-érodé simple
<b>SimpleBoxBlur</b>	SimpleBoxBlur
<b>Slider Control</b>	Paramètre glissière
<b>Smart Blur</b>	Flou optimisé
<b>Smear</b>	Maculage
<b>Solid Composite</b>	Composite uni
<b>Spherize</b>	Sphérisation
<b>Spill Suppressor</b>	Nettoyage de masque
<b>Stereo Mixer</b>	Mixeur stéréo

<b>Strobe Light</b>	Stroboscope
<b>Stroke</b>	Trait
<b>Texturize</b>	Placage de texture
<b>Threshold</b>	Seuil
<b>Time Difference</b>	Différence temporelle
<b>Time Displacement</b>	Balayage temporel
<b>Timecode</b>	Code temporel
<b>Timewarp</b>	Déformation temporelle
<b>Tint</b>	Teinte
<b>Tone</b>	Tonalité
<b>Transform</b>	Géométrie
<b>Tritone</b>	Trichrome
<b>Turbulent Displace</b>	Turbulences
<b>Turbulent Noise</b>	Bruit de turbulence
<b>twirl</b>	Tourbillon
<b>Unsharp Mask</b>	Accentuation
<b>Vegas</b>	Vegas
<b>Venetian Blinds</b>	Store vénitien
<b>Vibrance</b>	Vibrance
<b>Warp</b>	Déformation
<b>Wave Warp</b>	Onde progressive
<b>Wave World</b>	Générateur de vagues
<b>Write-on</b>	Tracé dynamique

# FORMATION

RETROUVE MA FORMATION



J'ai créé une méthode structurée et optimisée  
pour obtenir le plus rapidement possible  
les **connaissances les plus importantes.**

Retrouve toutes les infos en cliquant sur l'image

# GUIDE TO THE SURVIVE