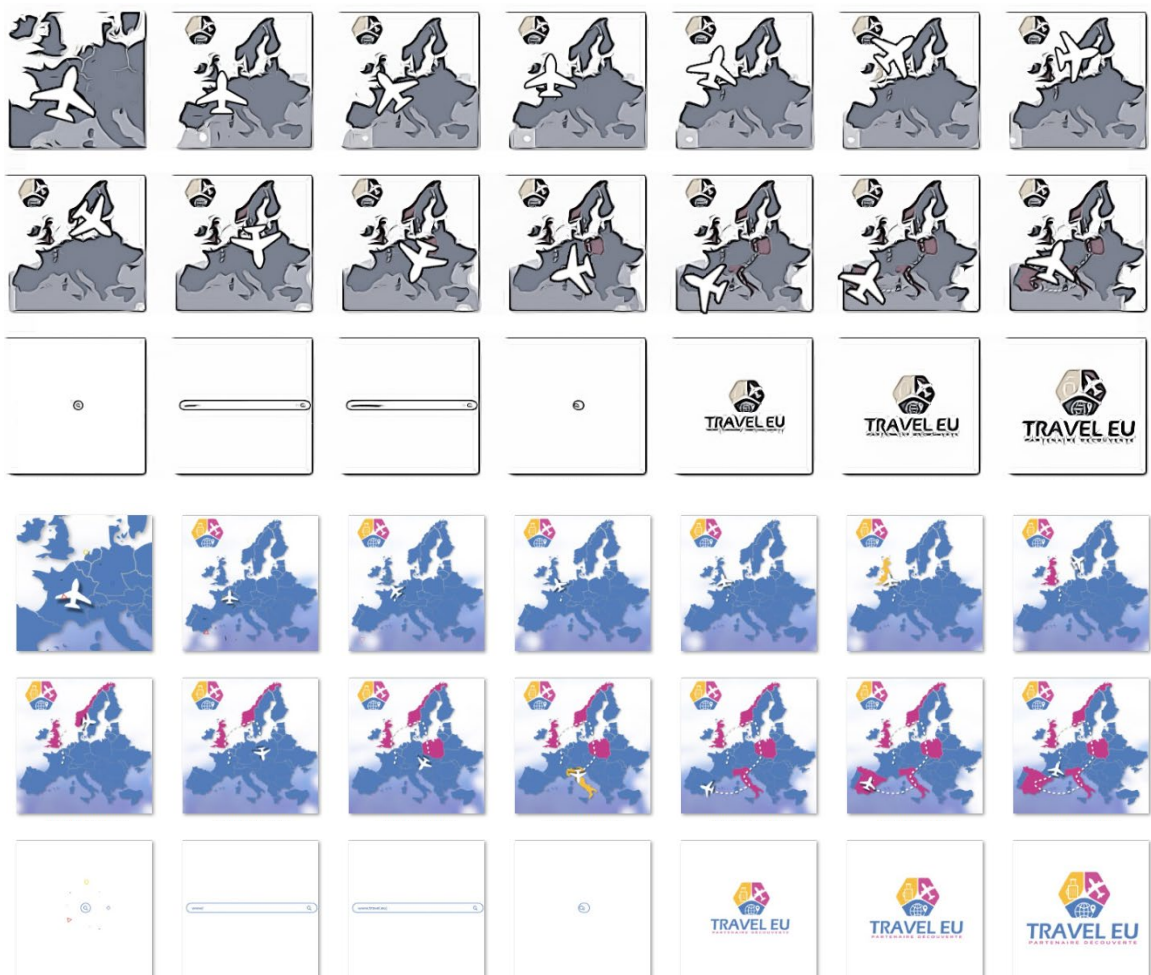


Motion Design Travel EU

Brief de production

By VPG

« En partance de la France, découvrez le Royaume uni, la Norvège, la Pologne, l'Italie et l'Espagne.
Travel EU : votre partenaire découverte. »



L'animation de 13 secondes au ratio carré accompagnera une voix off sur de la musique. L'animation commence sur un zoom out. En synchronisation avec la voix off, et sur un fond en mouvement légèrement nuageux rendu abstrait par un flou, l'avion se déplace sur un tracé et depuis la France passe sur le Royaume uni, la Norvège, la Pologne, l'Italie et l'Espagne. Quand il survole un pays, celui-ci change de couleur (jaune du logo). Une fois survolé, le pays change de couleur (rose du logo). Une fois l'avion revenu en France, une barre de recherche apparaît et se complète avec la mention « www.travel.eu » puis la barre de recherche disparaît et laisse apparaître en zoom in le logo Travel EU qui vient remplir le cadre.

L'animation sera réalisée avec le logiciel After Effects. Des ressources média sont fournies (voix off avec musique, logo vecto, carte europe vecto, video background) ainsi qu'un template de projet After Effects.

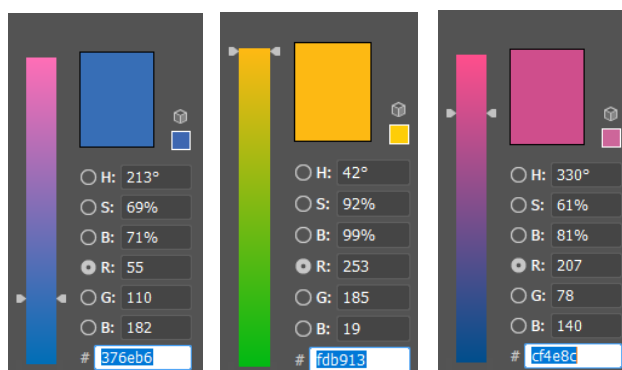
Les livrables attendus sont :

- Le fichier After Effects et les sources projets assemblées et archivé au format ZIP
- Un export MP4 H264 AAC en 1080p au ratio 1:1
- L'URL de la mise en ligne YouTube en mode non répertorié dans un fichier texte
- La vignette YouTube au format PNG

Index

Charte Couleur	3
Structure du template : panel project.....	4
Structure du template : les imbrications des compositions.....	5
ETAPE 01 Le logo Travel EU.....	6
ETAPE 02 Le background « ciel »	8
ETAPE 03 Bande son (musique et voix off)	10
ETAPE 04 Carte d'europe	11
ETAPE 05 Le tracé	16
ETAPE 06 L'avion suit le tracé	24
ETAPE 07 Les expressions de la carte d'Europe	30
ETAPE 08 Modification des couleurs dynamiques.....	42
ETAPE 09 Ajout d'une ombre sous les pointillés.....	44
ETAPE 10 Vérification de « comp master 2 » en quality FULL.....	45
ETAPE 11 Modification du texte de la barre de recherche.....	46
ETAPE 12 Exportation	49














Charte Couleur



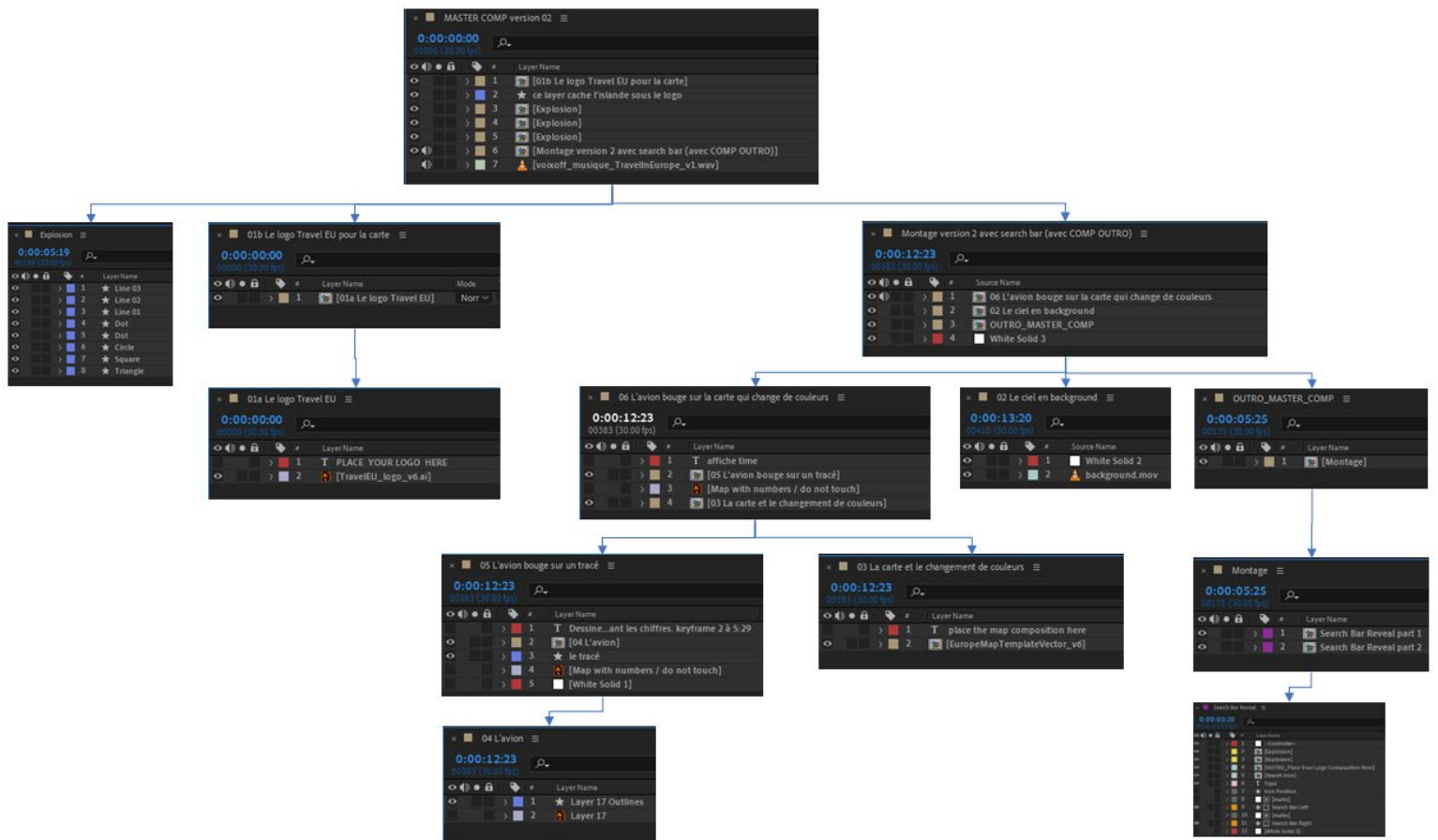
**Ce brief est établi dans un cadre pédagogique.
Si durant votre formation,
vous avez réalisé un logo « Travel EU »
et que vous souhaitez l'utiliser,
votre réalisation (et ses couleurs)
viendront remplacer les consignes de cette page.**

Structure du template : panel project

Name
 _COLOR CONTROL
> 01 MASTER COMPS
> 02 SUB COMP niveau 01
> 03 SUB COMP niveau 02
> 04 SUB COMP niveau 03 OUTRO (search bar)
> Solids
> SOURCES MEDIA

Name
 _COLOR CONTROL
∨ 01 MASTER COMPS
 MASTER COMP version 01
 MASTER COMP version 02
∨ 02 SUB COMP niveau 01
 Montage version 1 sans search bar
 Montage version 2 avec search bar (avec COMP OUTRO)
∨ 03 SUB COMP niveau 02
 01a Le logo Travel EU
 01b Le logo Travel EU pour la carte
 02 Le ciel en background
 03 La carte et le changement de couleurs
 04 L'avion
 05 L'avion bouge sur un tracé
 06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs
 EuropeMapTemplateVector_v6
> 04 SUB COMP niveau 03 OUTRO (search bar)
> Solids
∨ SOURCES MEDIA
> Avion
> Carte d'Europe
> Logo Travel EU
> Video pour le background
> Voix Off

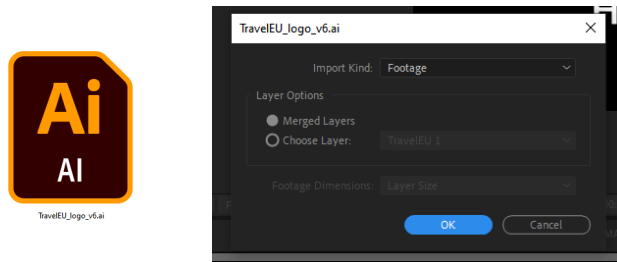
Structure du template : les imbrications des compositions



ETAPE 01 | Le logo Travel EU

Le logo Travel EU apparait durant le déplacement de l'avion en haut à gauche et à la fin de l'animation. Il est nécessaire d'appliquer l'option de rastérisation continue sur l'ensemble des layers.

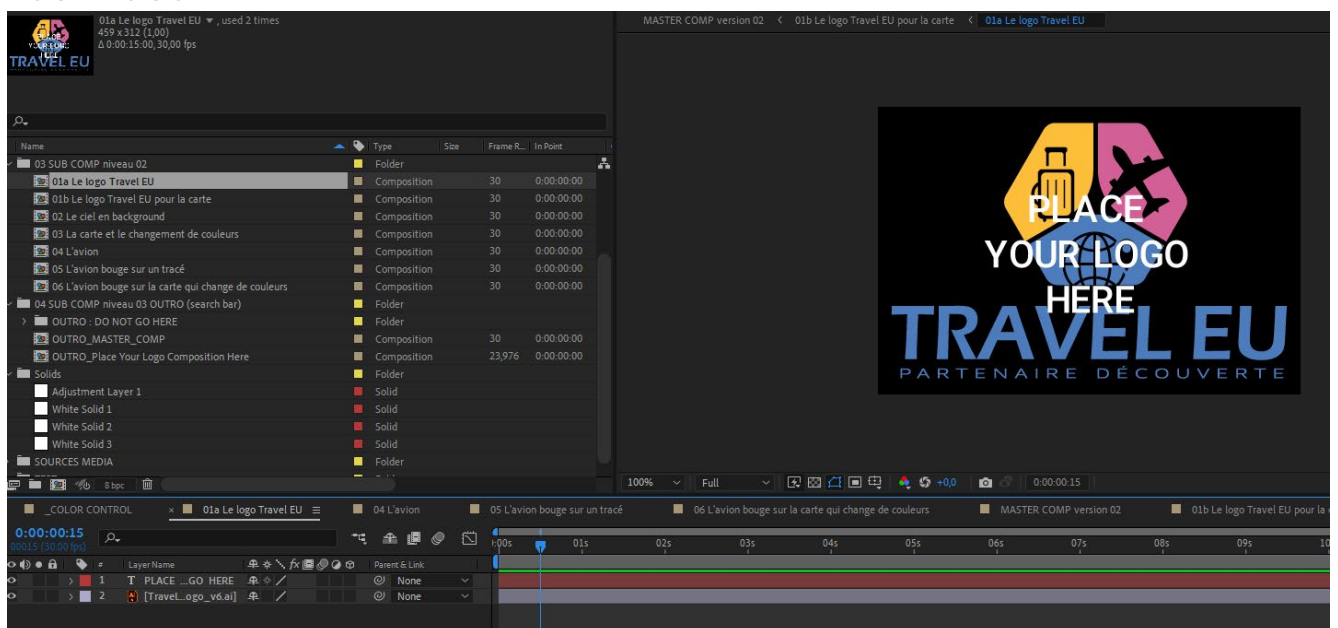
1. Importer le logo « TravelEU_logo_v6.ai » en mode footage



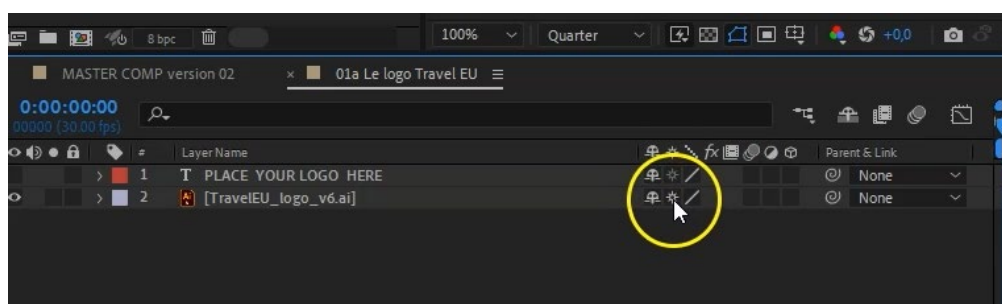
2. Placer le logo dans le folder « Logo Travel EU »



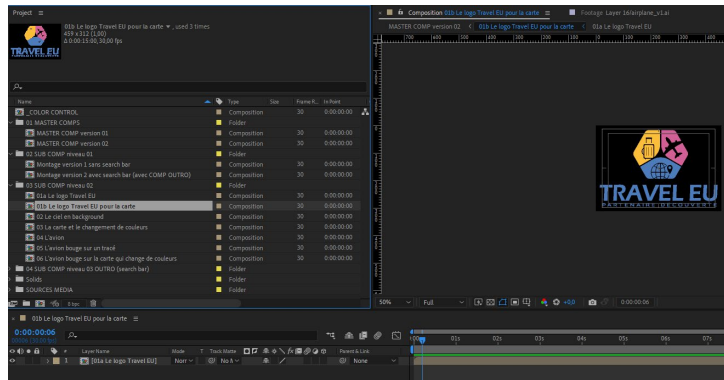
3. Ouvrir la composition « 01a Le logo Travel EU ». Placer le logo dans la composition « 01a Le logo Travel EU », activer la rastérisation continue et décocher l'œil du layer « PLACE YOUR LOGO HERE »



4. Vérifier bien d'avoir enclenché la rastérisation continue sur le layer TravelEU_logo_v6.ai



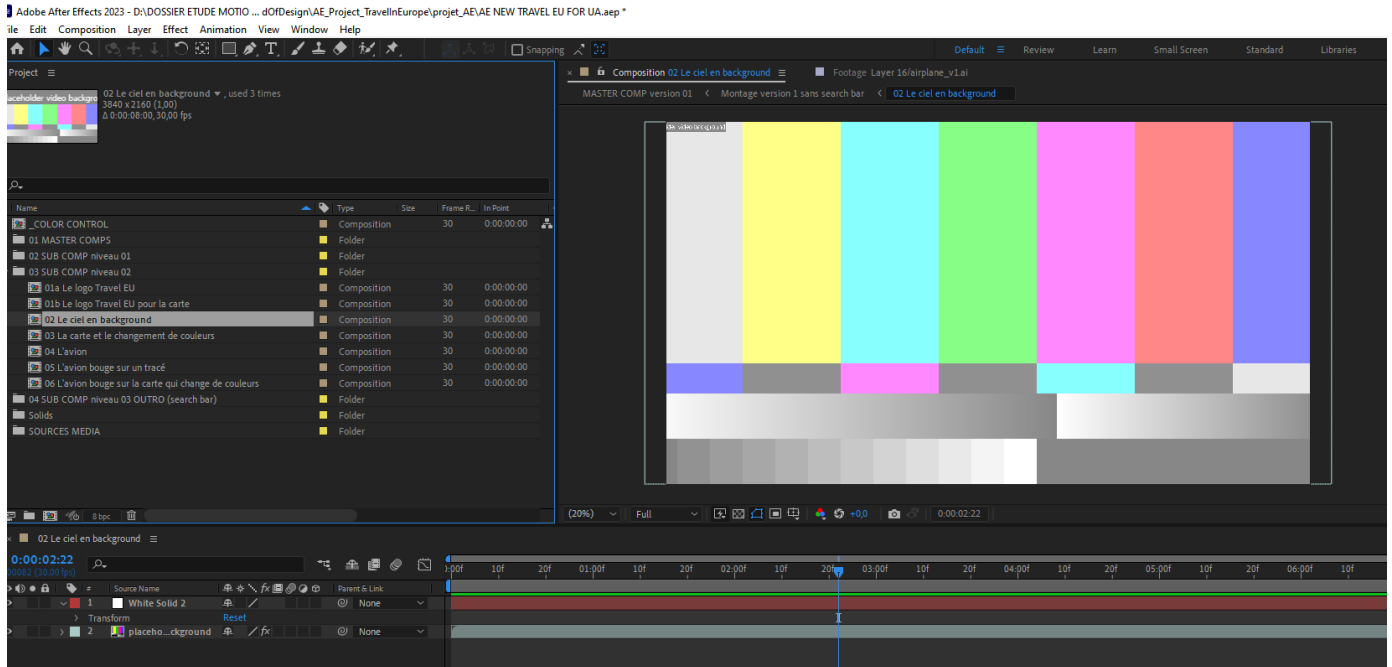
5. Vérifier que votre logo s'affiche correctement dans la composition « 01b Le logo Travel EU pour la carte »



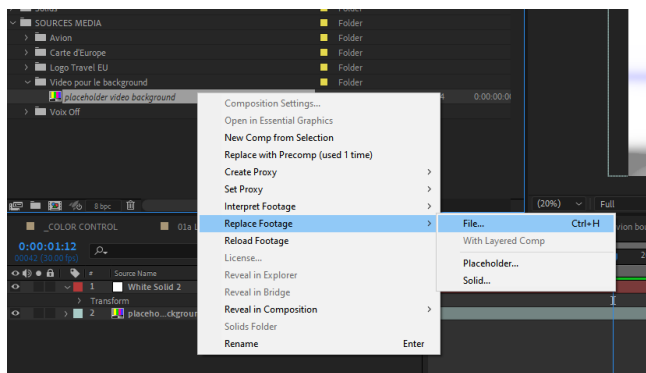
ETAPE 02 | Le background « ciel »

Le background « ciel » apparaît à l'arrière-plan durant le déplacement de l'avion. Il est flouté pour créer une structure abstraite en mouvement.

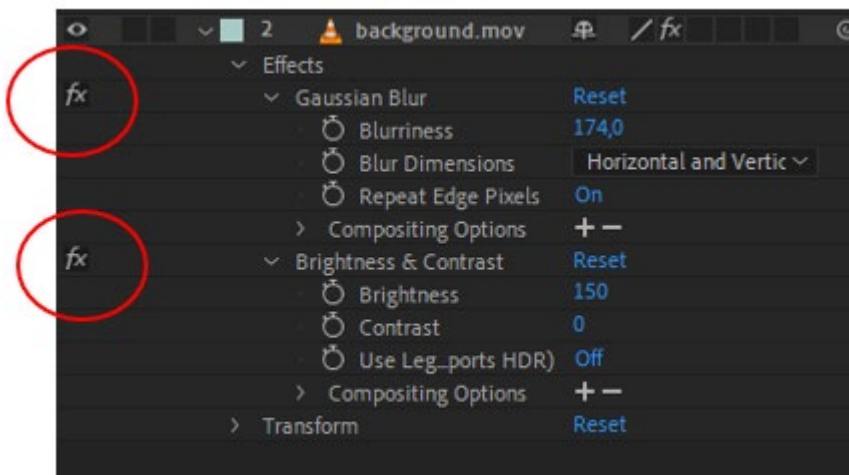
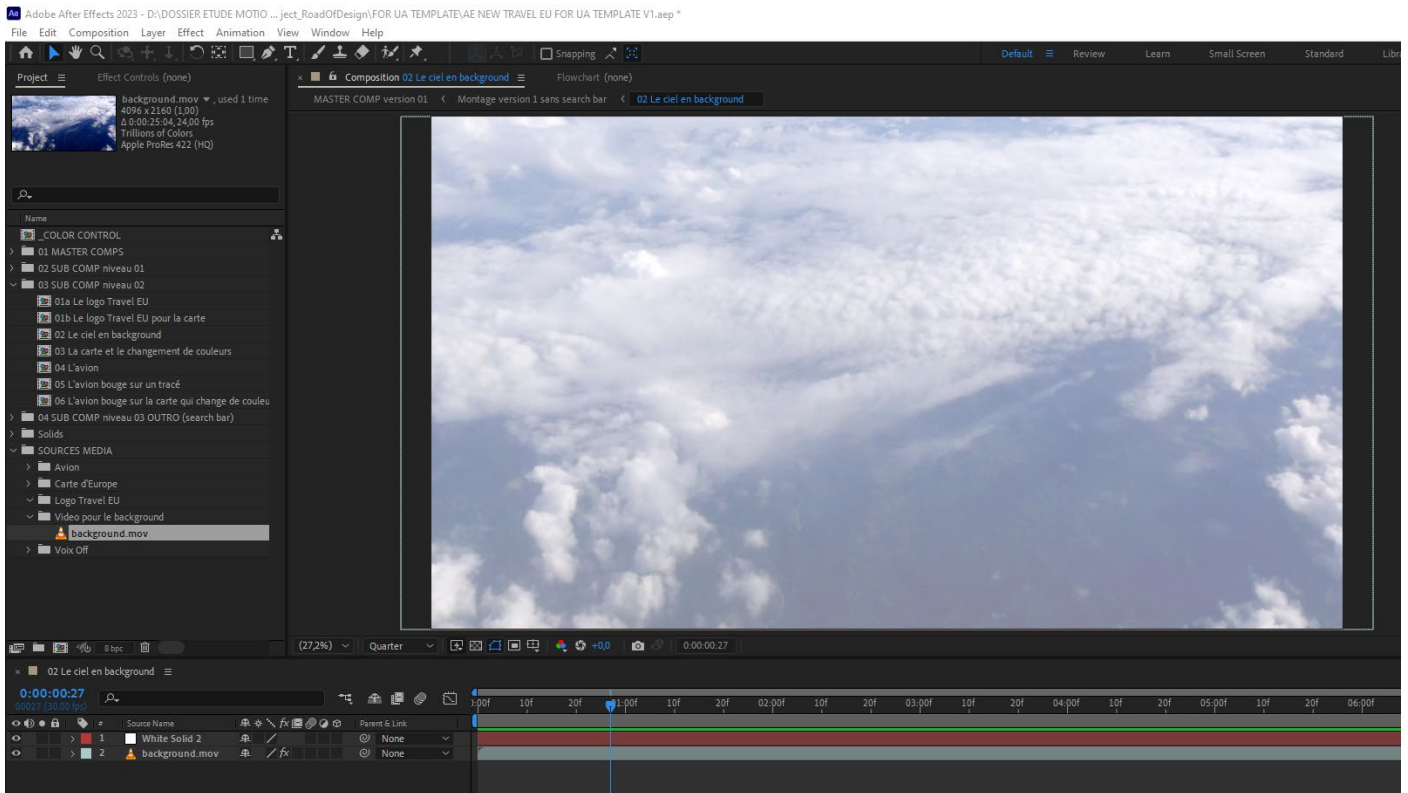
1. Vous affichez la composition « 02 Le ciel en background »



2. Dans « SOURCES MEDIA », vous remplacez le footage « placeholder video background » par le fichier vidéo 4k : « background.mov »



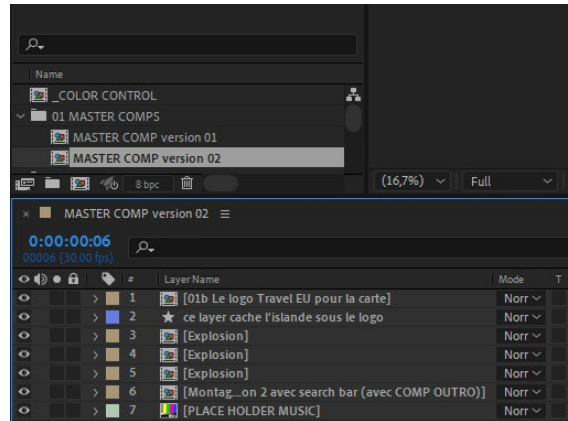
3. Vous vérifiez que désormais le placeholder a été remplacé par la vidéo « background » et vous activez les effets « Gaussian Blur » et « Brightness & Contrast »



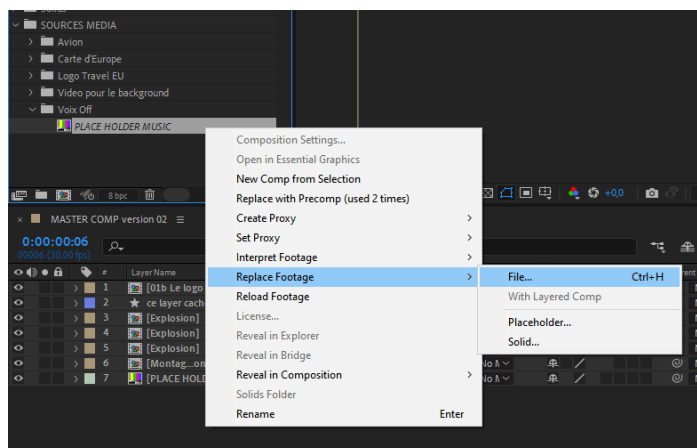
ETAPE 03 | Bande son (musique et voix off)

La bande son est présente durant toute l'animation, le déplacement de l'avion est synchronisé avec la voix off.

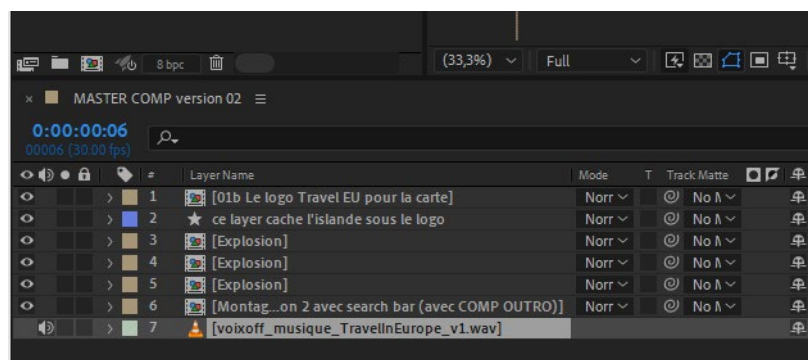
1. Vous ouvrez la composition « MASTER COMP version 02 ». Vous localisez le layer « [PLACE HOLDER MUSIC] »



2. Dans « SOURCES MEDIA », dans « Voix Off », vous remplacez PLACE HOLDER MUSIC par le fichier « voixoff_musique_TravellnEurope_v1.wav »



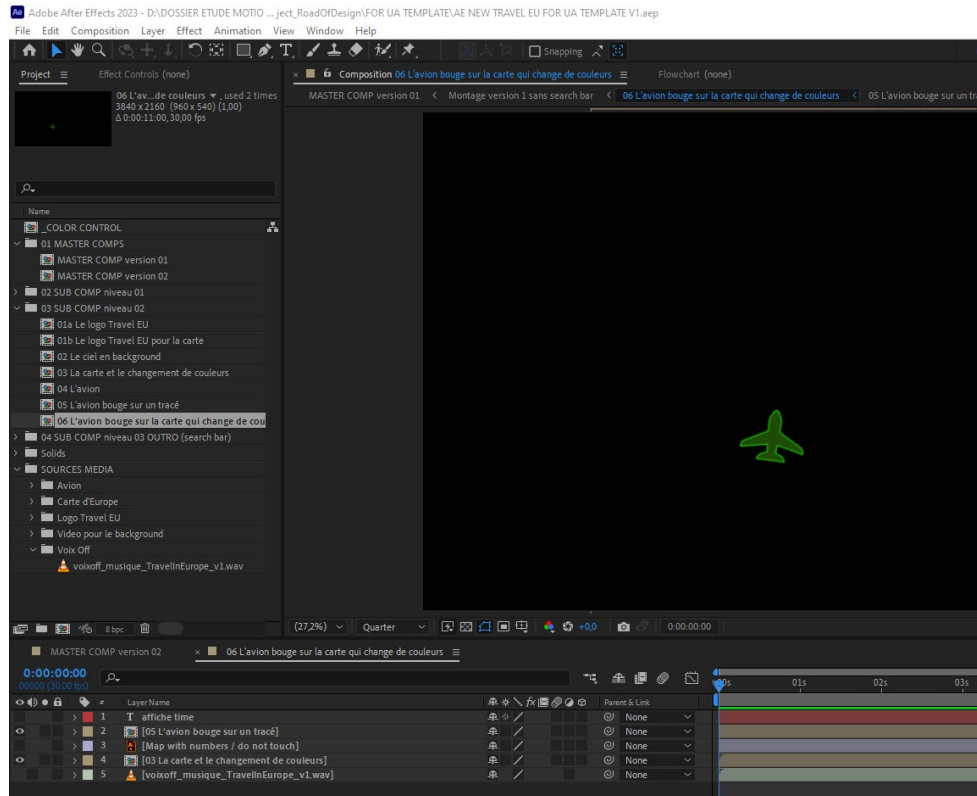
3. Dans la composition « MASTER COMP version 02 ». Vous vérifierez que le placeholder a été remplacé par le fichier [voixoff_musique_TravellnEurope_v1.wav]



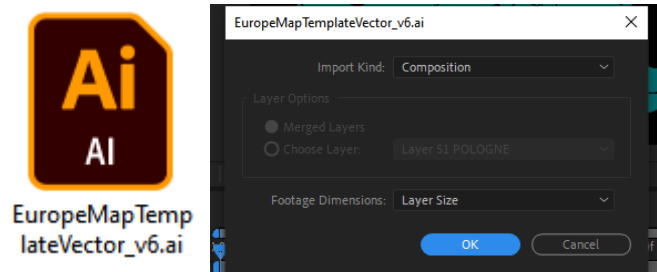
ETAPE 04 | Carte d'europe

La carte d'Europe sur laquelle se déplace l'avion est un fichier vectoriel. Il est nécessaire de l'importer en mode composition pour récupérer l'ensemble des layers le constituant afin de pouvoir isolé certains pays et les colorés quand nécessaire. Il est nécessaire d'appliquer l'option de rastérisation continue sur l'ensemble des layers.

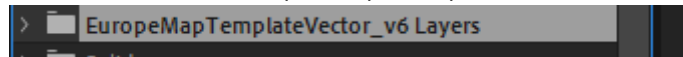
1. Vous ouvrez la composition « 06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs ». Vous constatez qu'aucune carte ne s'affiche.



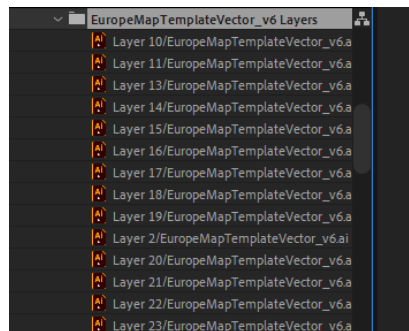
2. Vous importez le fichier « EuropeMapTemplateVector_v6.ai » en mode « Composition » avec l'option « Layer Size ».



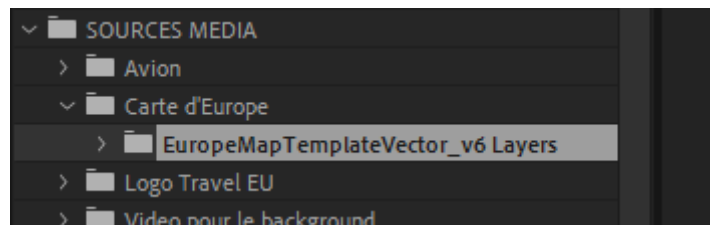
3. L'importation a créé un folder « EuropeMapTemplateVector_v6 Layers ».



Vous vérifiez que le folder contient un ensemble de layer et non pas un fichier « ai » unique.



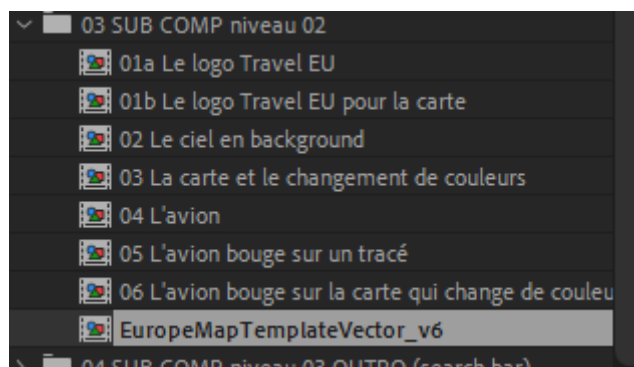
4. Vous déplacer ce folder dans le folder « SOURCES MEDIA » > « Carte d'europe »



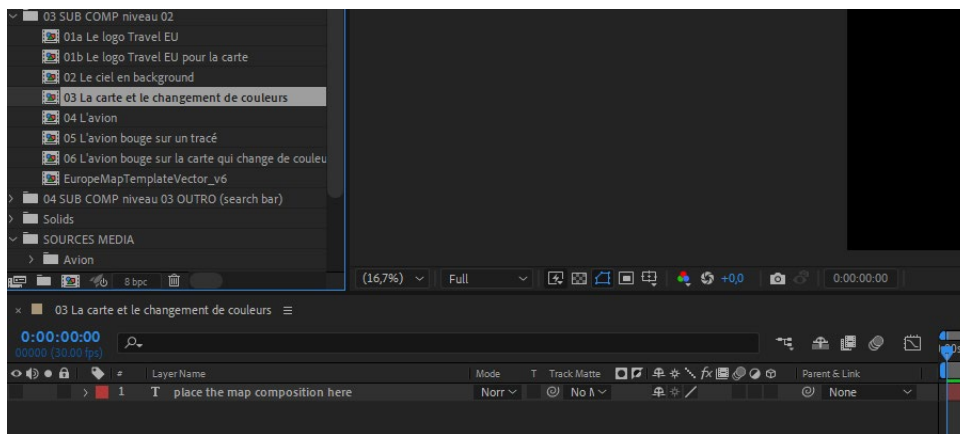
5. Une composition « EuropeMapTemplateVector_v6 » a été créée.



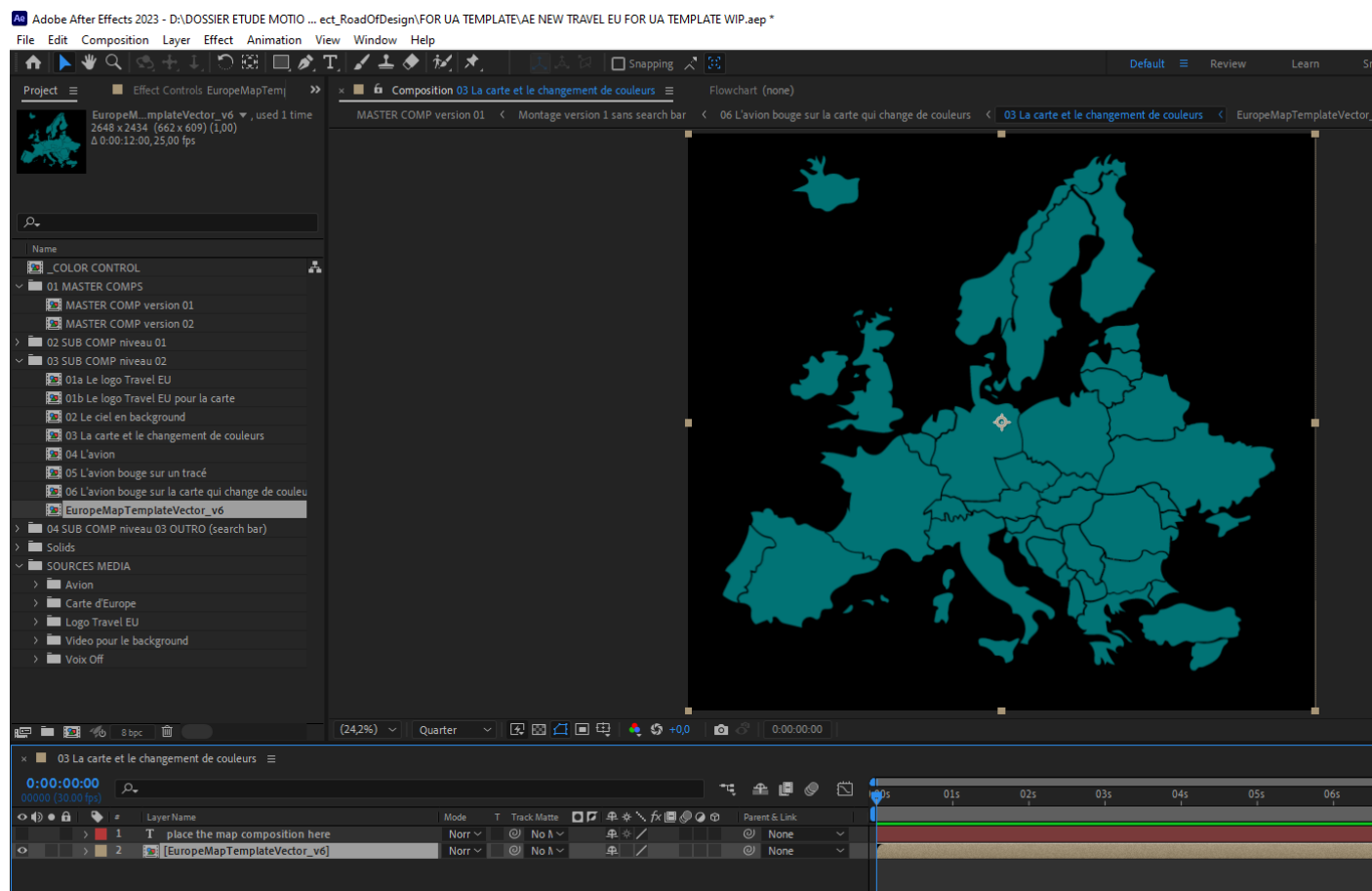
Vous la déplacez dans le folder « 03 SUB COMP niveau 2 »



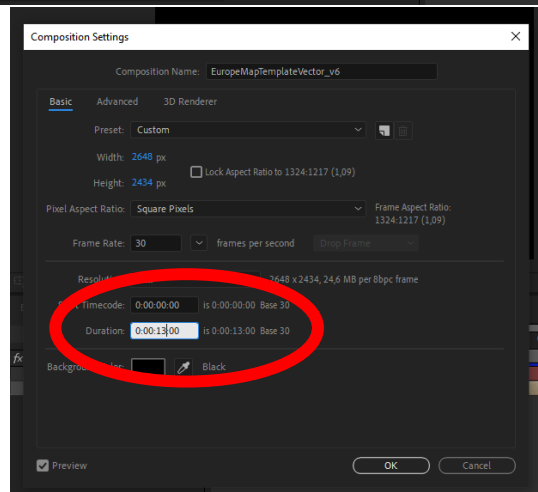
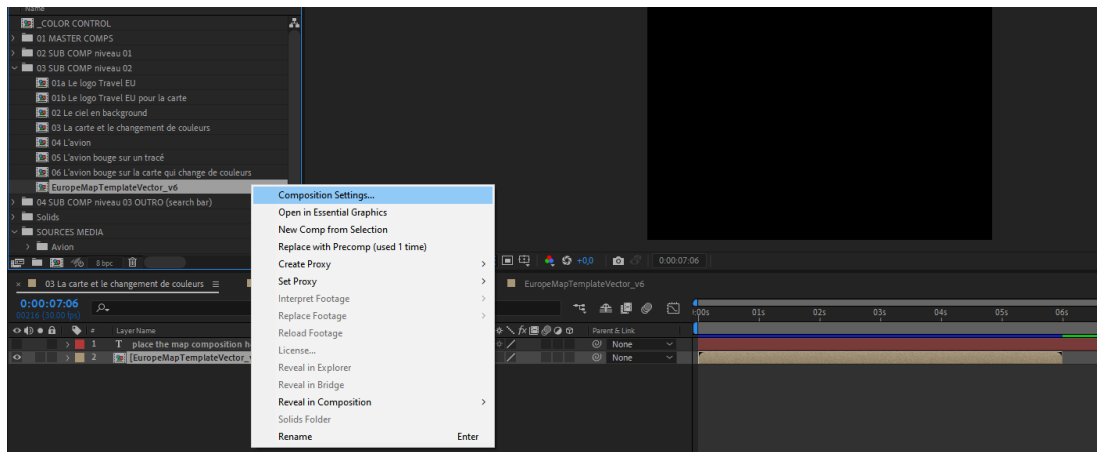
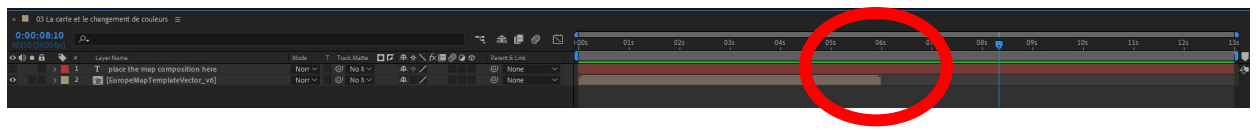
6. Vous ouvrez la composition « 03 La carte et le changement de couleurs »



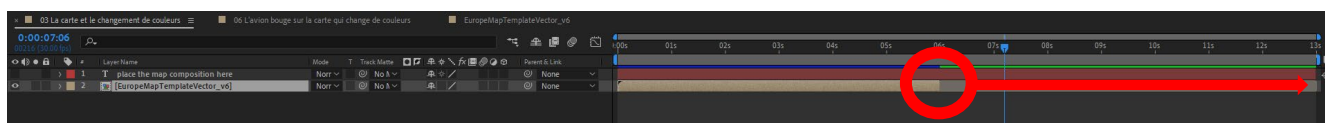
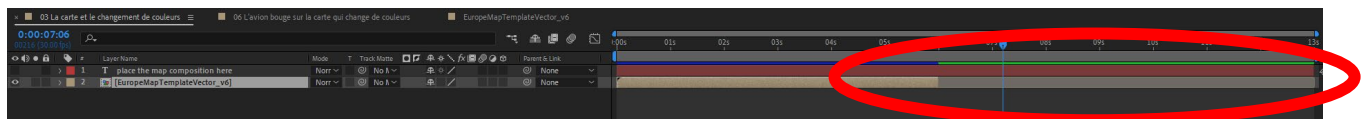
7. Vous placez la composition « EuropeMapTemplateVector_v6 » dans la composition « 03 La carte et le changement de couleurs »



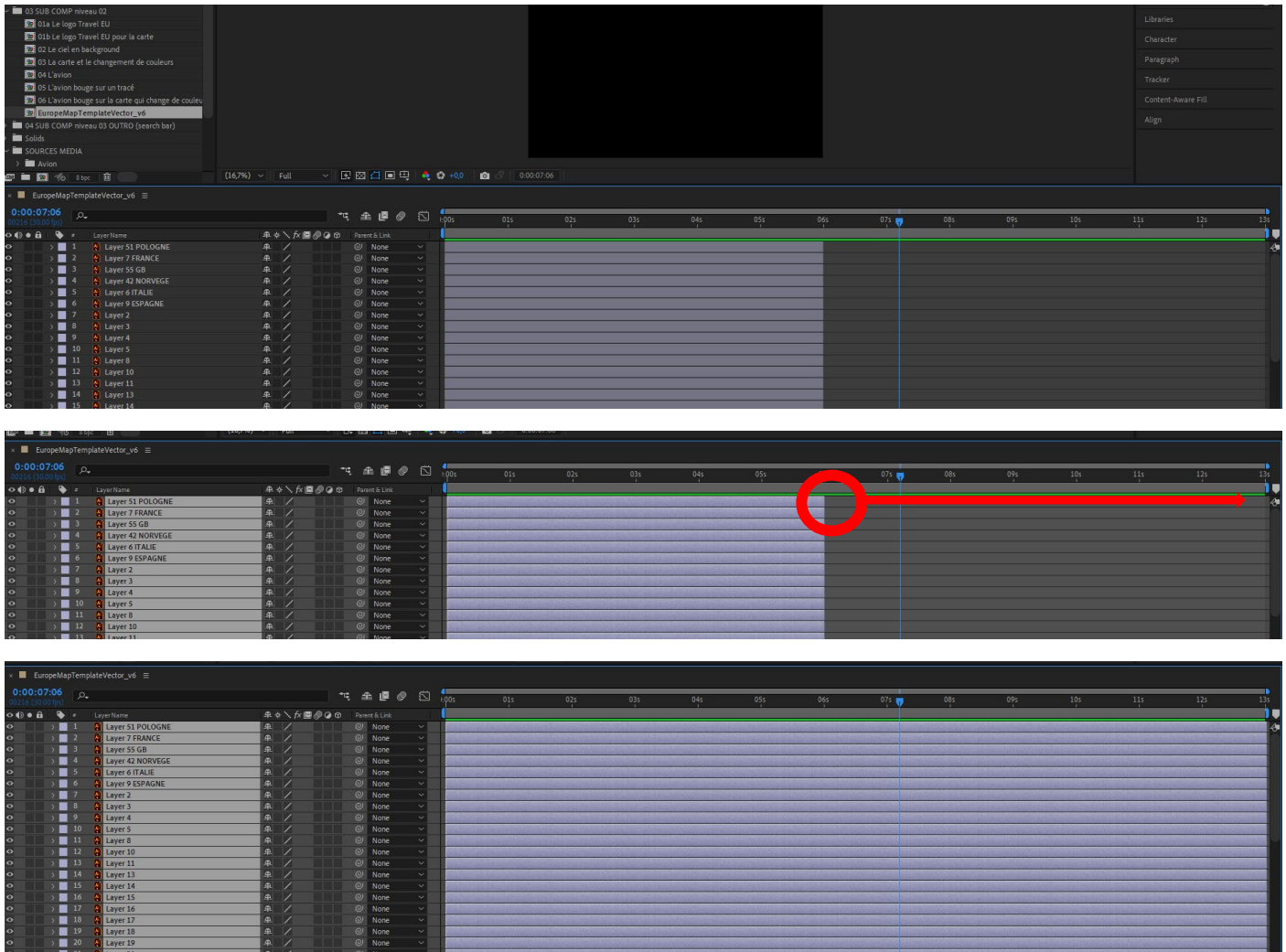
8. Si vous constatez que le layer de la composition « EuropeMapTemplateVector_v6 » ne s'étend pas jusqu'à la fin de la composition « 03 La carte et le changement de couleurs », vous modifiez la durée de la composition « EuropeMapTemplateVector_v6 » à 13 secondes.



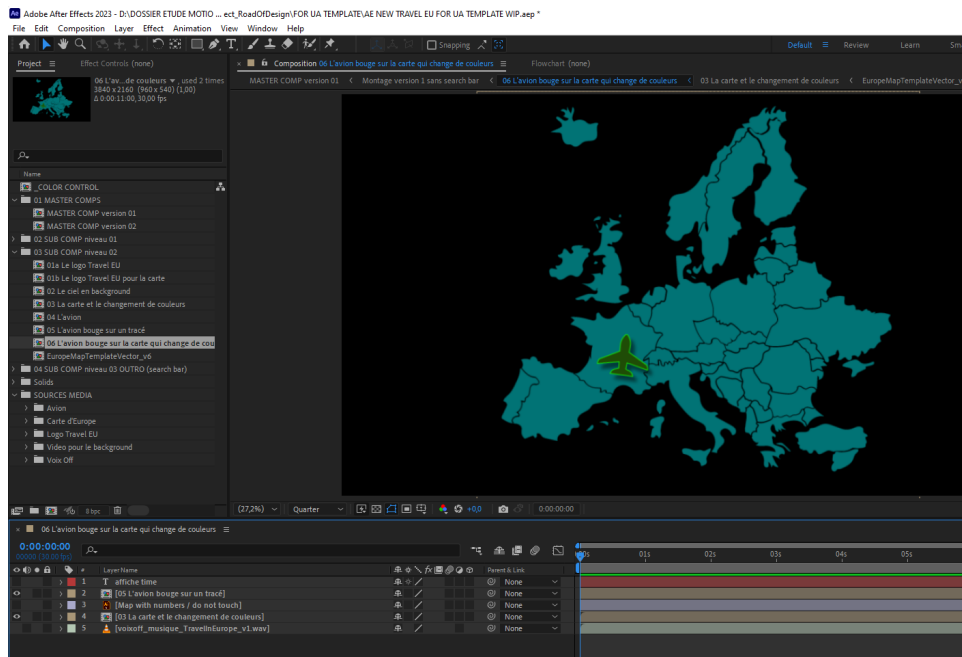
9. Vous constatez que vous avez désormais une réserve de temps sur le layer « EuropeMapTemplateVector_v6 ». Vous étendez la partie utile jusqu'à 13 secondes, soit la fin de la composition « 03 La carte et le changement de couleurs ».



10. Vous affichez la composition « EuropeMapTemplateVector_v6 », vous sélectionnez tous les calques et vous les étendez jusqu'à 13 secondes.



11. Vous ouvrez la composition « 06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs ». Vous constatez que la carte s'affiche désormais. (à l'étape 01, elle ne s'affichait pas)



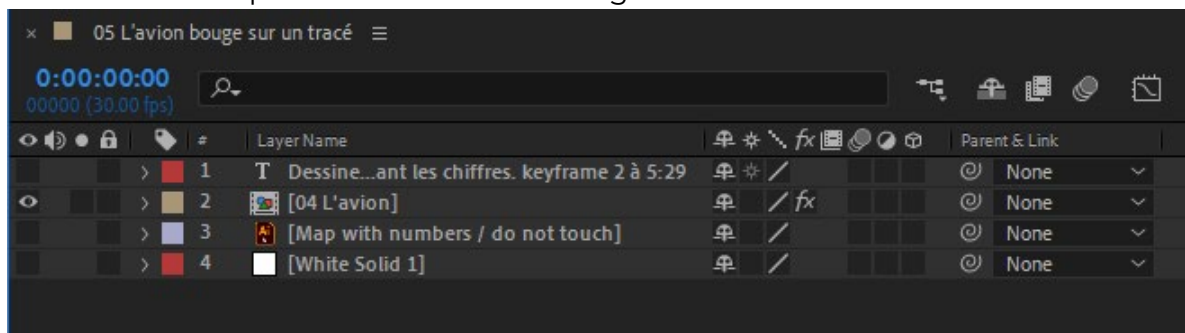
ETAPE 05 | Le tracé

L'avion va suivre un tracé en pointillé qui va se dessiner pour passer sur les pays cités par la voix off. Dans un premier temps, il est nécessaire de dessiner le tracé et l'animer.

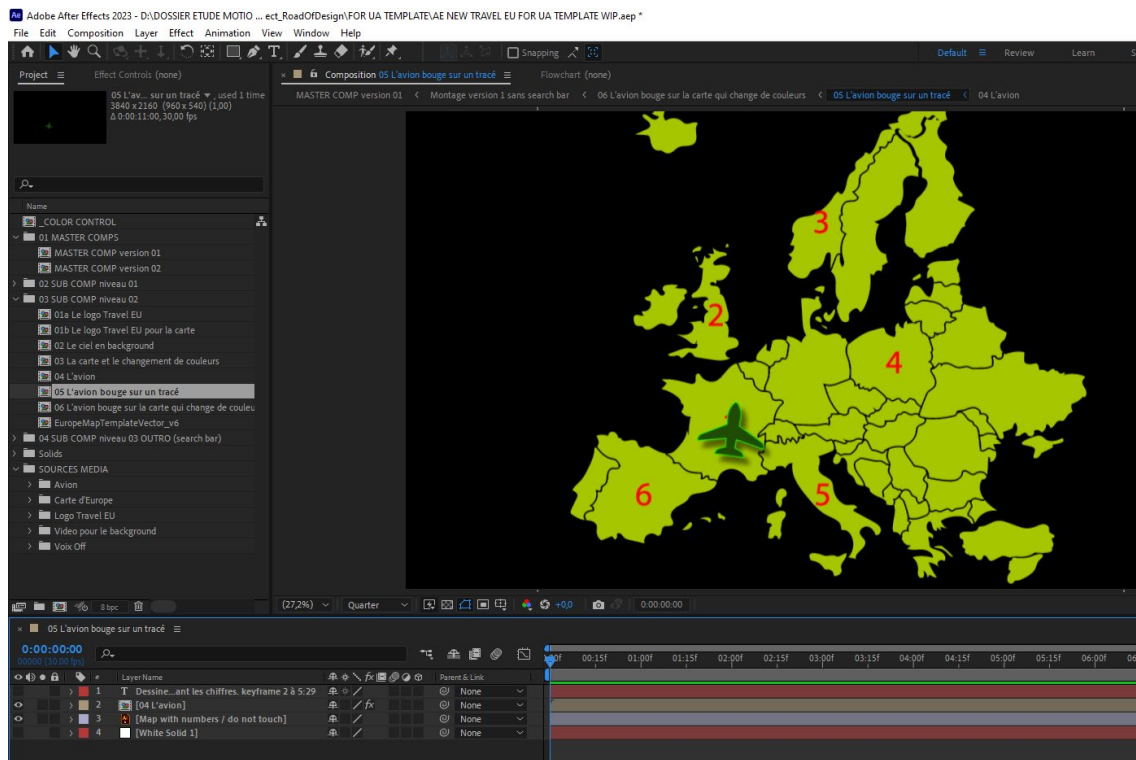
Vous allez ajouter un « trim path », gérer son sens, paramétrer la première key frame à 00% et la seconde à 100% avec la propriété « end », régler le point de départ si nécessaire avec « set first vertex ». En fonction de la méthode de tracé utilisé, il sera peut-être nécessaire d'adoucir le tracé avec « rotobézier » puis de transformer le tracé en pointillé. Enfin, la couleur du tracé sera lié à au COLOR CONTROL pour la rendre dynamique. Voici la procédure.

1. Créer un layer et former le tracé.

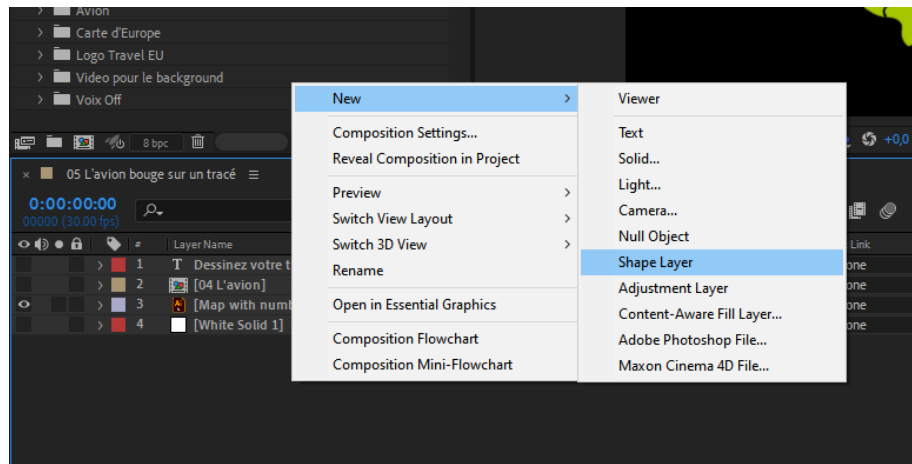
Vous affichez la composition « 05 L'avion bouge sur un tracé ».



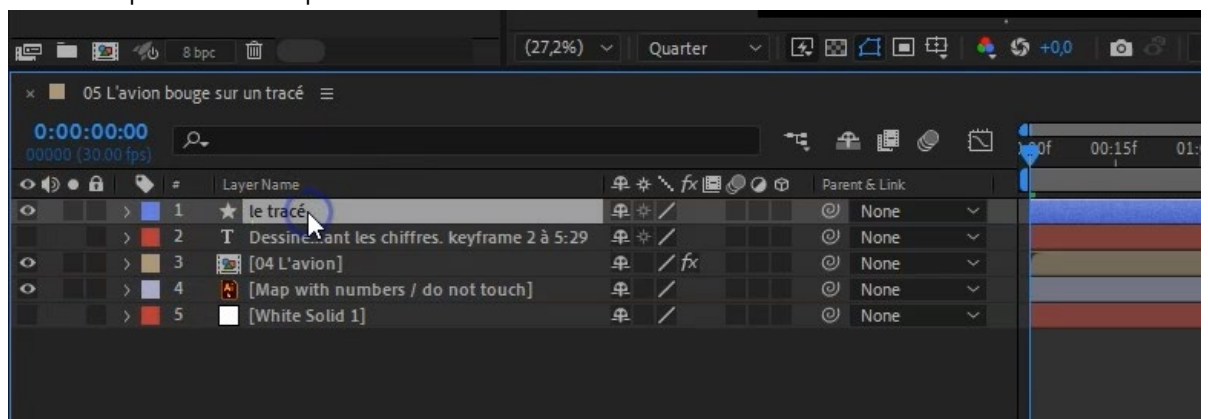
2. Vous affichez avec l'œil le layer « témoin » [Map with numbers / do not touch] » ce qui aura pour résultat d'afficher une carte témoin avec des numéros sur les pays concernés.



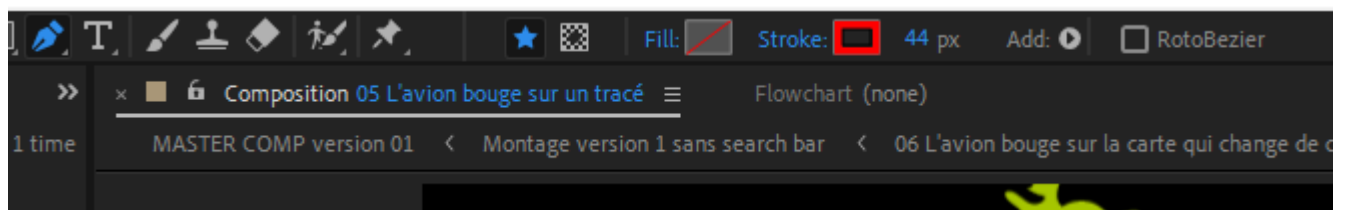
3. Vous créez un shape layer que vous nommez : « le tracé »



4. Dans le panel de composition, vous vous positionnez sur le layer « Le tracé » et vous cliquez dessus pour le sélectionner.



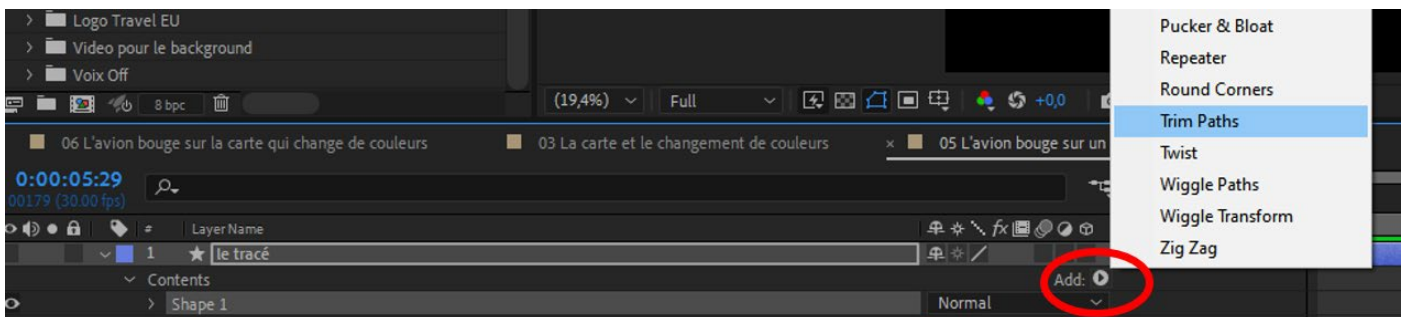
Vous sectionnez l'outil « pen tool » / « plume » et vous le réglez en **fill : transparent** et en **stroke : rouge** de **44px** et RotoBesiez **en off**.



Avec l'outil « pen tool » / « plume », vous dessinez un tracé en suivant les chiffres, en cliquant sur chaque chiffre. Puis vous rejoignez le point de départ.



5. Ajout du trim path

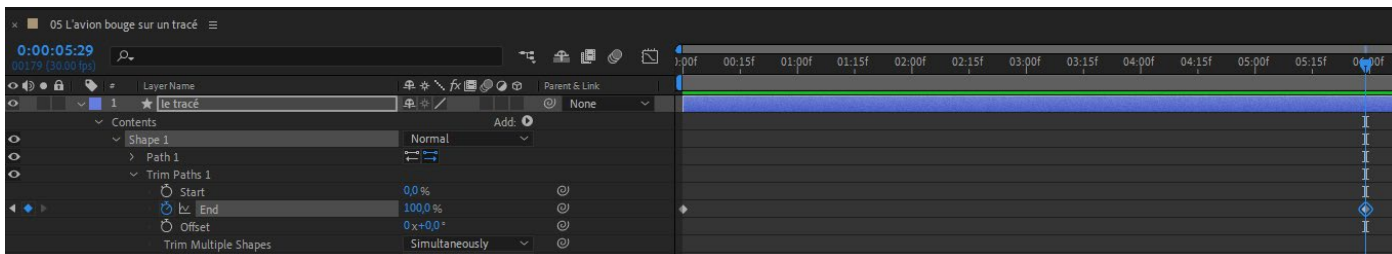


6. Paramétrage du sens

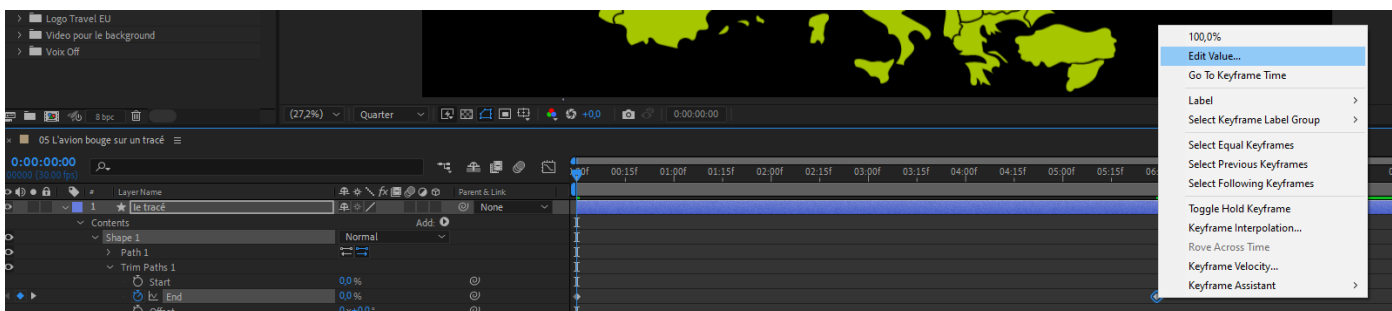
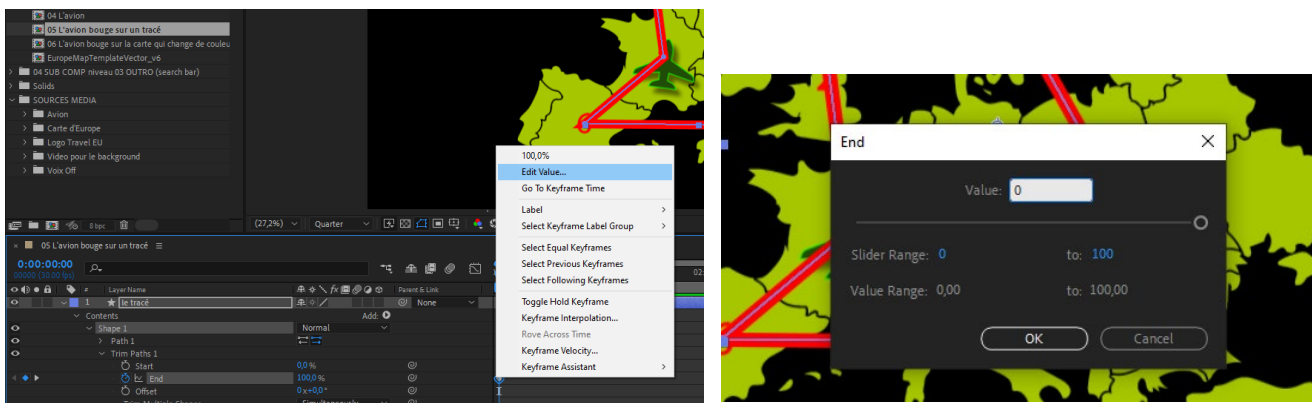


7. Paramétrage des key frame pour le que le tracé « se dessine ».

Vous vous assurez d'être au début de la timeline. Vous déroulez le layer « le tracé » pour afficher les options de « trim paths » et afficher les options « start/end/offset... ». Vous sélectionnez « end » et en cliquant sur le chronomètre, une première keyframe est créée à 0. Vous créez une key frame à 5:29. (si la première keyframe n'est pas à zéro, vous la déplacez à 0).

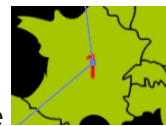


Vous vérifiez que la première keyframe a sa valeur à 0%. Si ce n'est pas le cas, vous éditez la valeur de la première keyframe à 0%. Vous vérifiez que la seconde est à 100%.



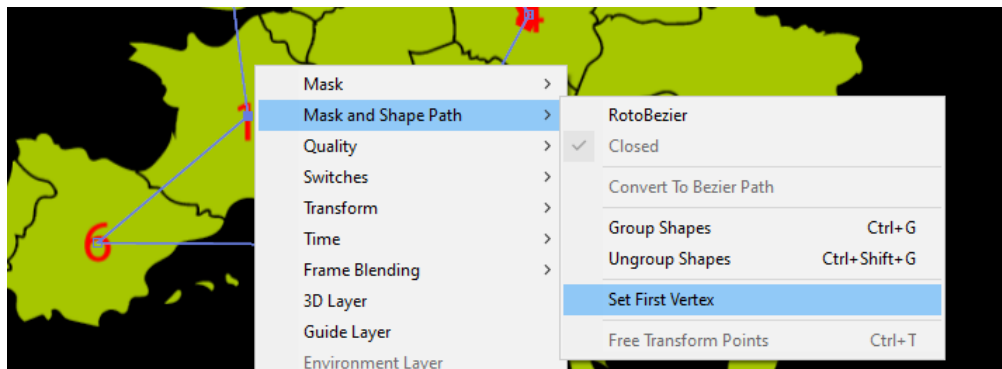
8. Paramétrage du point de départ

Si nécessaire, avec l'outil sélection

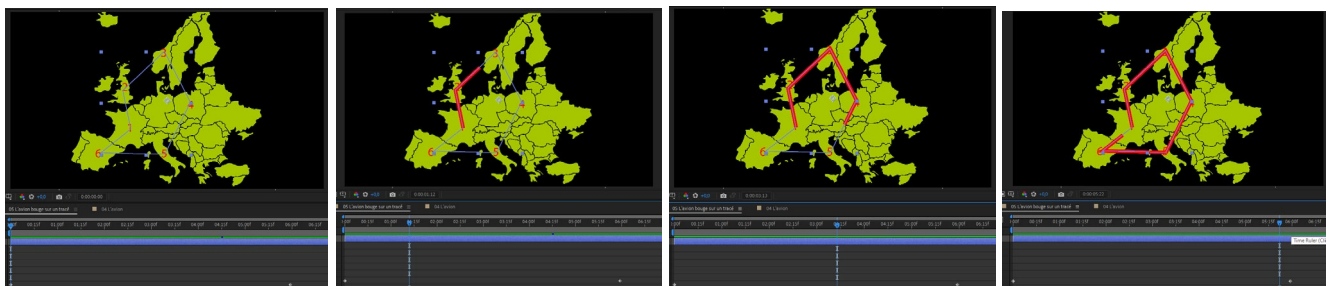


sélectionnez le point du tracé situé sur la France

et configurez-le en point de départ (set first vertex)

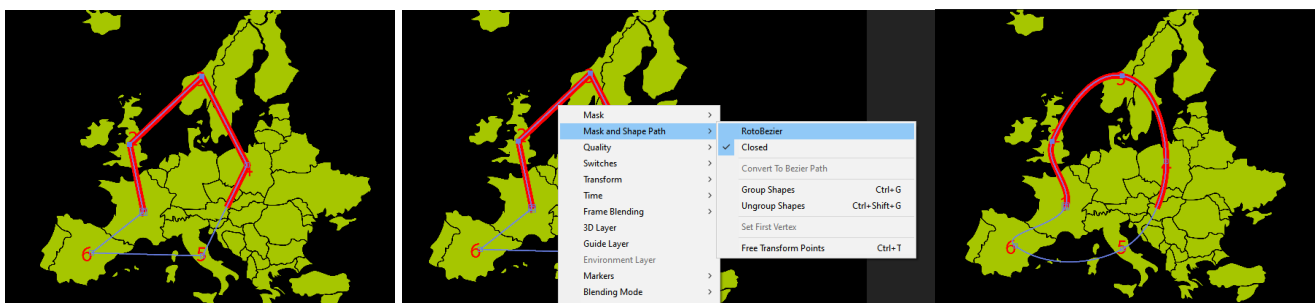


Le résultat :



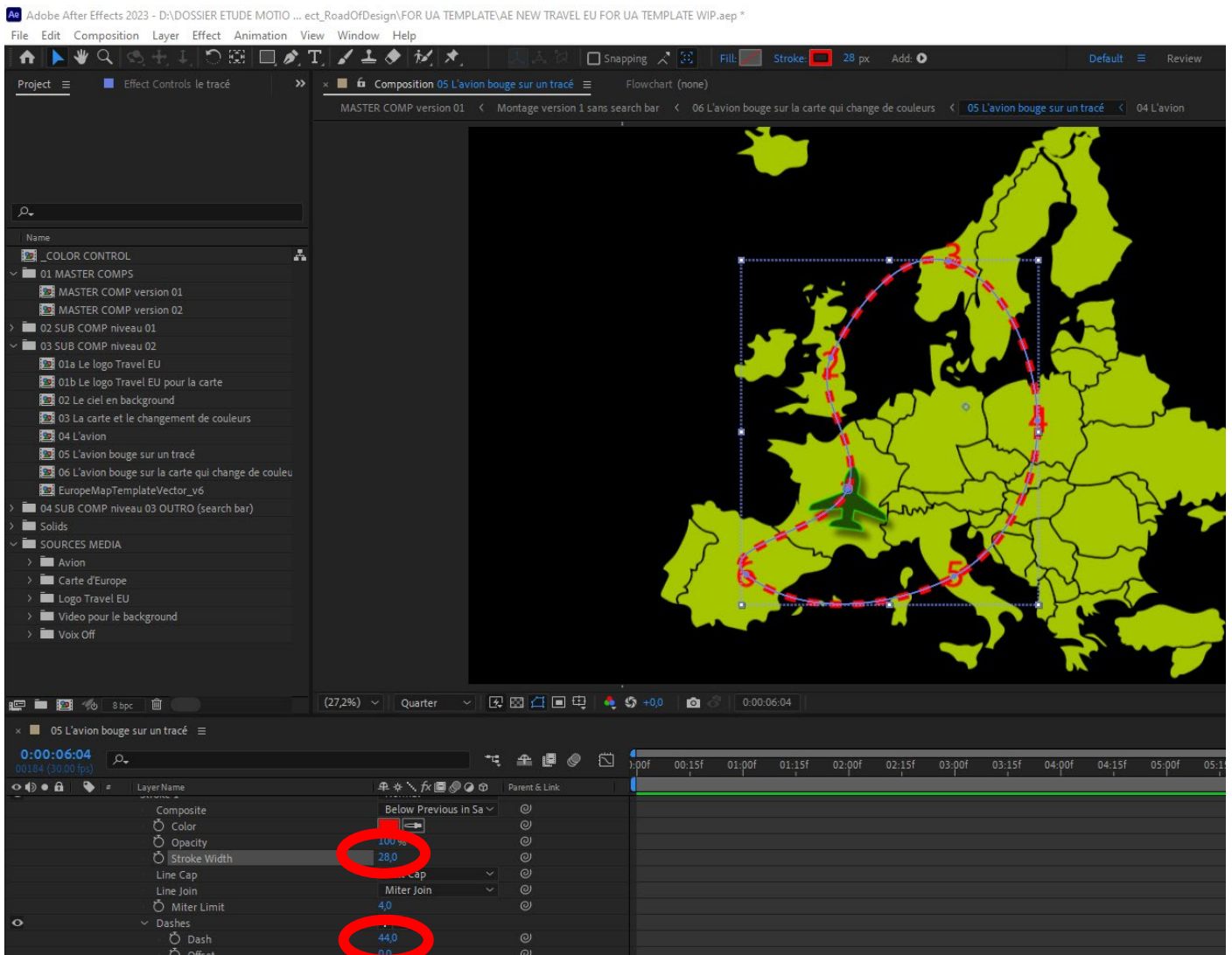
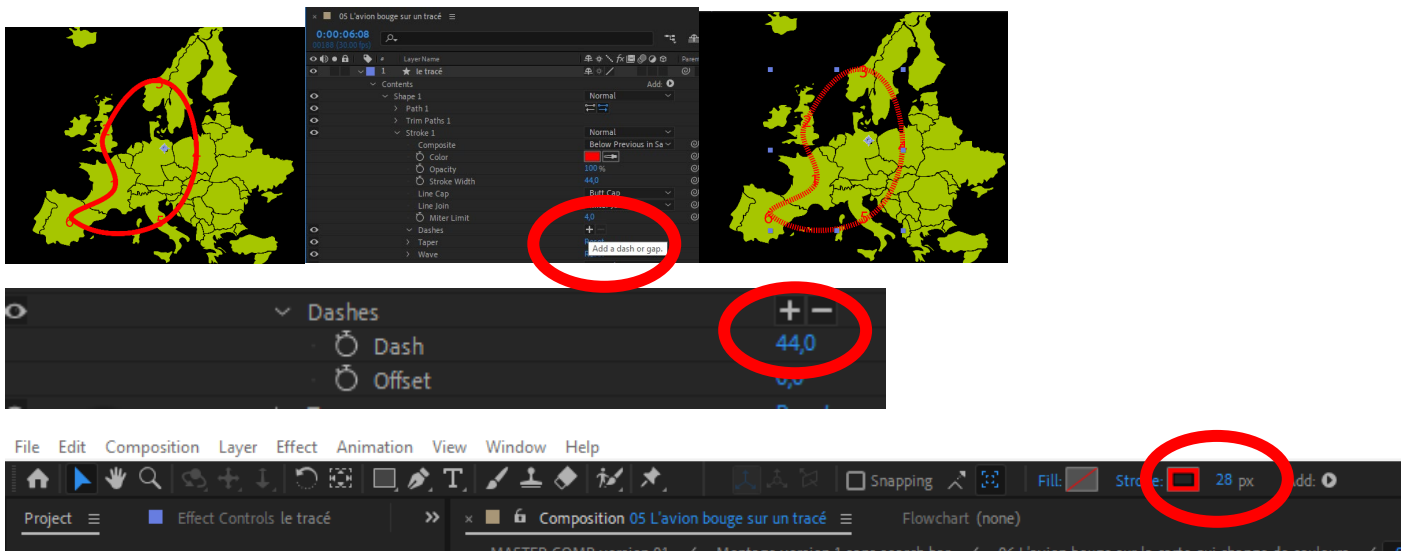
9. Adoucissement du tracé

Une fois cette étape terminée, vous adoucissez les courbes si nécessaire (via RotoBezier)



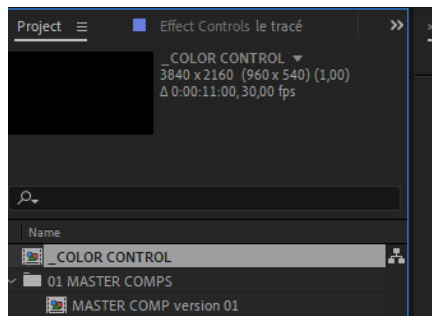
10. Mise en pointillé du tracé

Vous déroulez « stroke », pour faire apparaître « Dashes ». Vous appuyez sur le symbole « + » et vous modifiez la valeur « Dash » en la passant à 44. Vous réglez le stroke à 28.

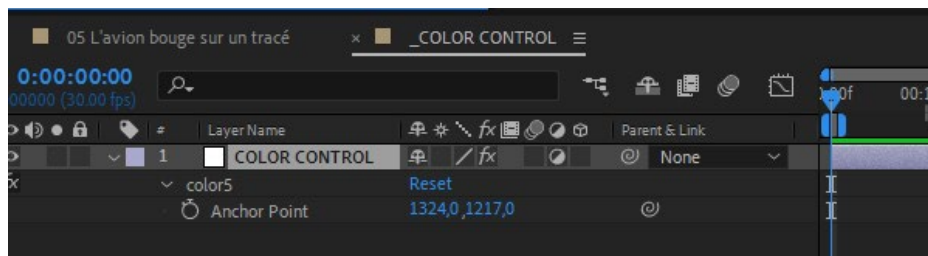


11. Rendre dynamique la couleur du tracé

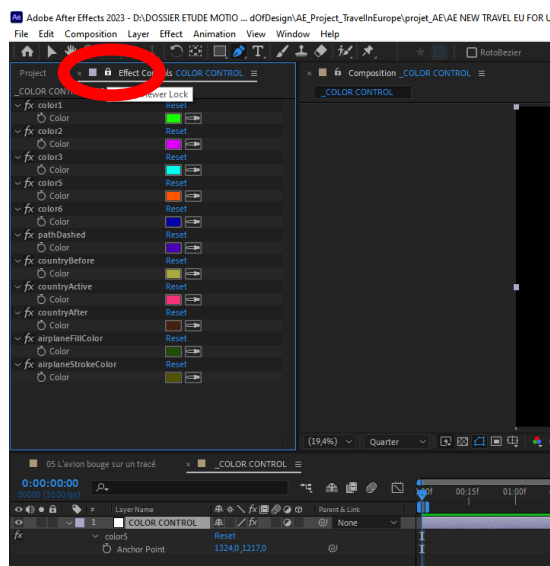
Dans le panneau « Project », vous double cliquez sur la composition COLOR CONTROL.



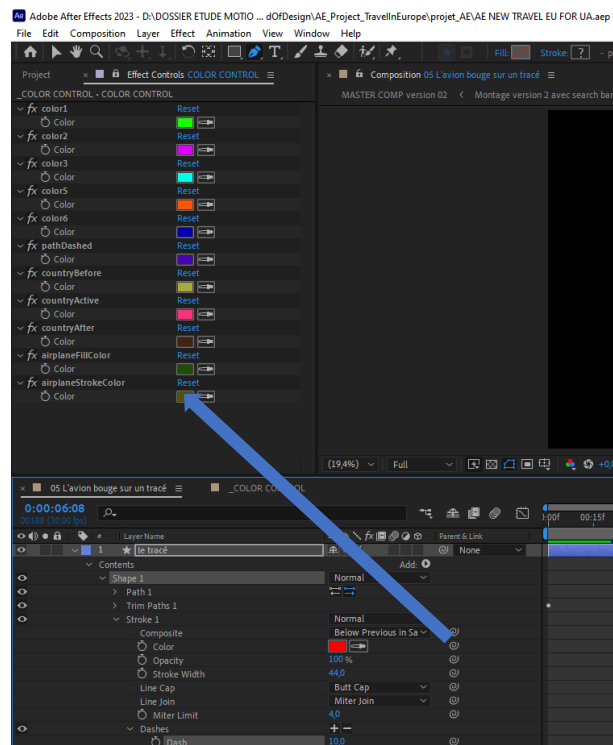
Dans le panneau composition ; vous sectionnez le layer COLOR CONTROL. Vous appuyez sur F3,



les « effets controls » apparaissent, vous verrouillez le cadenas.



Vous revenez sur la composition « 05 L'avion bouge sur un tracé » et vous liez la couleur du stroke sur le COLOR CONTROL : « airplaneStrokeColor » en utilisant l'arobase inversée (maintenir appuyé et pointer vers la case de couleur)

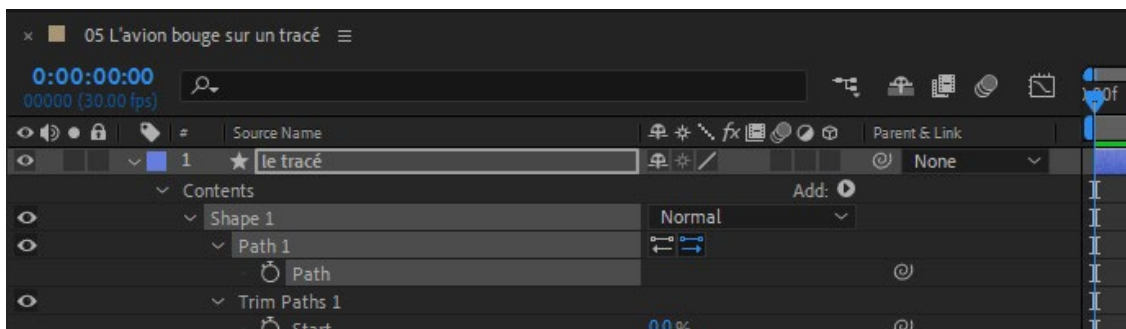


ETAPE 06 | L'avion suit le tracé

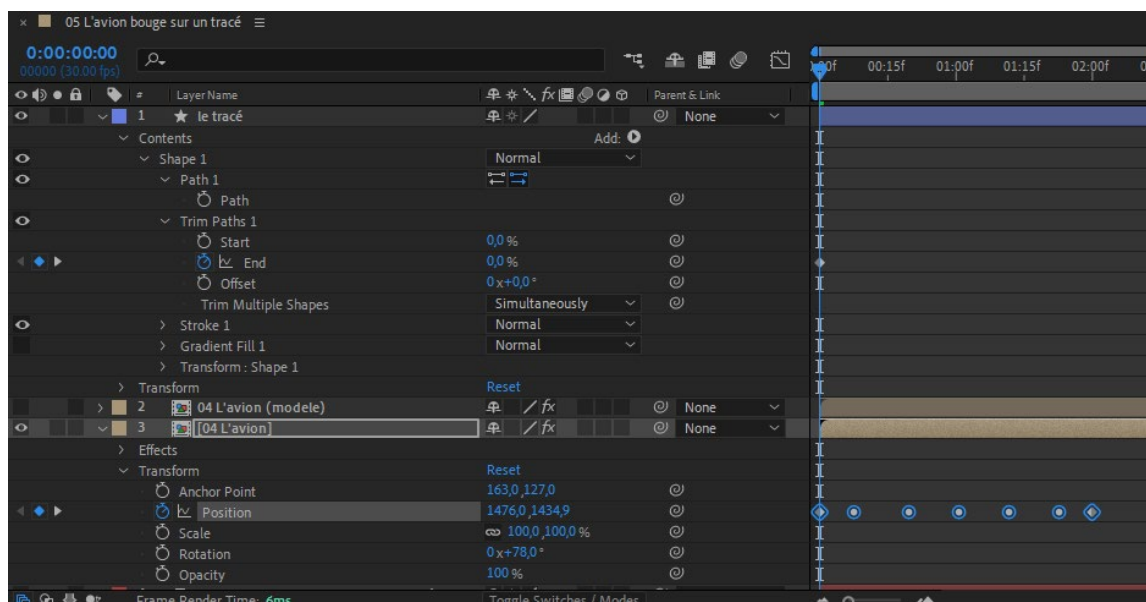
Le tracé est désormais désigné et animé. L'avion lui ne bouge pas. Il est nécessaire désormais que l'avion suive ce tracé.

Pour que l'avion suive le tracé, vous allez copié/coller le « path » du layer « le tracé » dans la propriété « position » du layer [04 L'avion]. Vous inverserez le mouvement si nécessaire via le keyframe assistant et la fonction « time reverse ». Pour synchroniser l'avion avec le tracé, vous étalerez les key frames en saisissant la dernière key frame et en la positionnant à 5 :29. Voici la procédure.

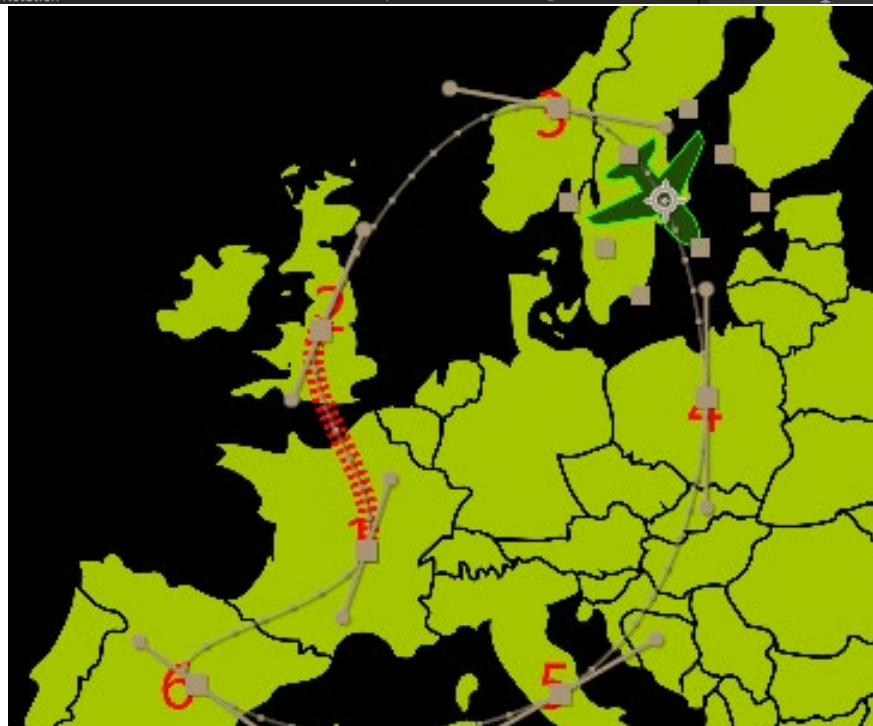
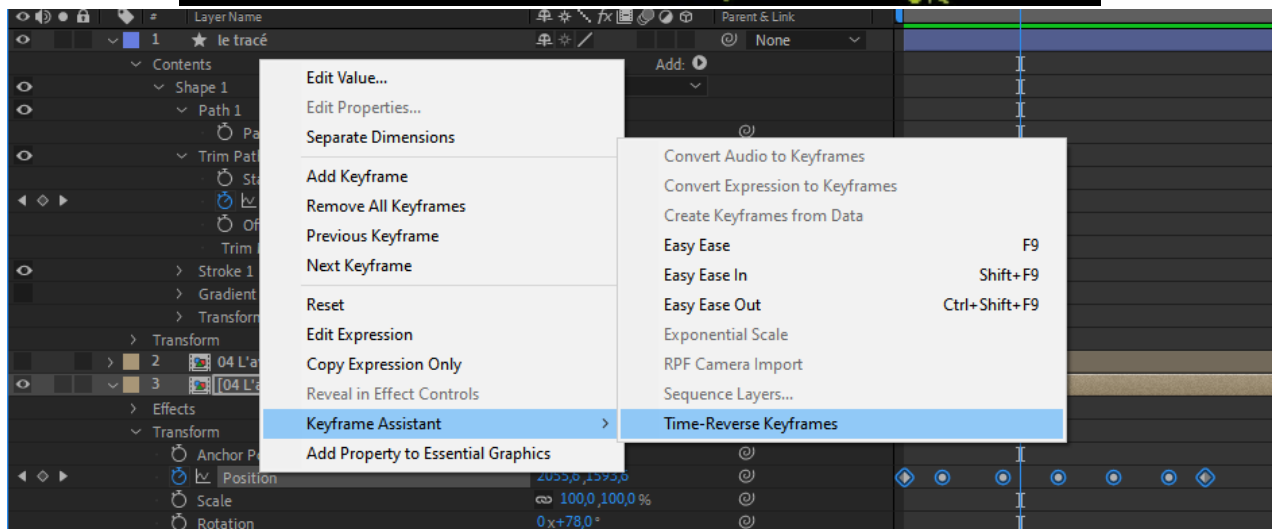
1. Sur la composition « 05 L'avion bouge sur un tracé », sur le layer « le tracé », vous vous positionner au début (time : 0), vous sectionnez « path » et vous copiez (CTRL +C)



2. Vous vous positionner sur « Position » du layer [04 L'avion] et vous collez (CTRL + V). Cette action a pour résultat de coller les key frames



3. Dans 50% des cas, l'avion va en sens inverse. Si c'est le cas, vous sélectionnez « Position » et vous modifiez le sens en utilisant le keyframe assistant et la fonction « time reverse »

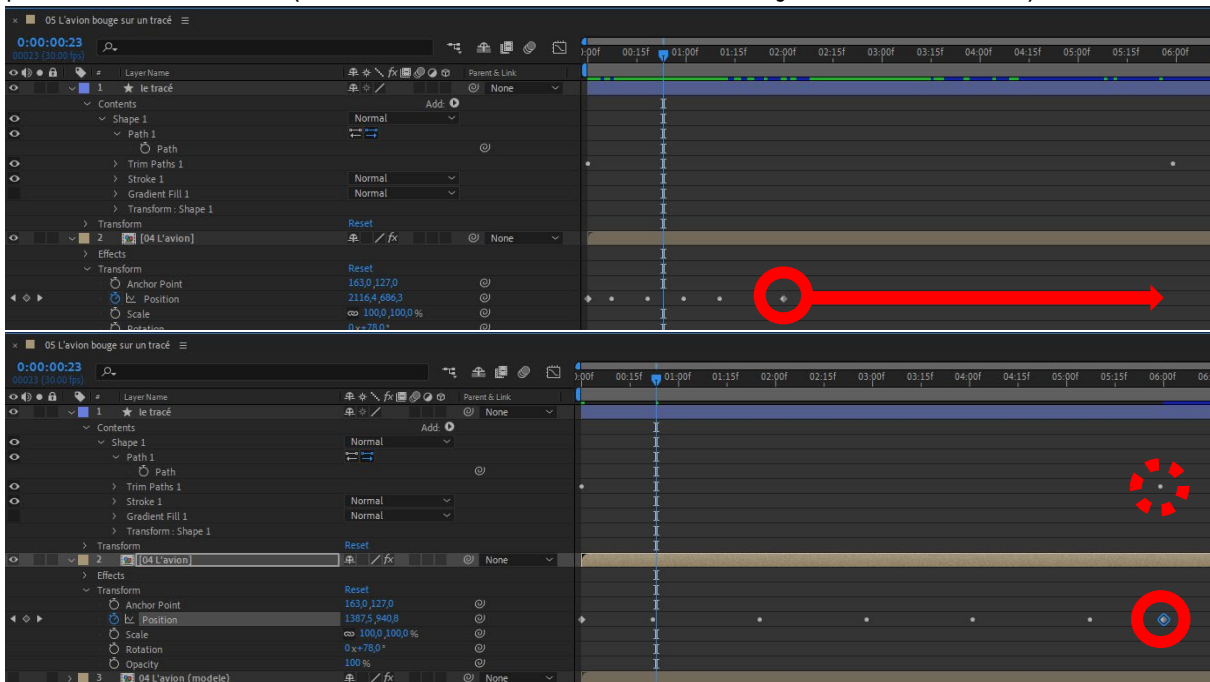


- Dans 80% des cas, en faisant une lecture de vérification, vous constaterez que l'avion va plus vite que le tracé.

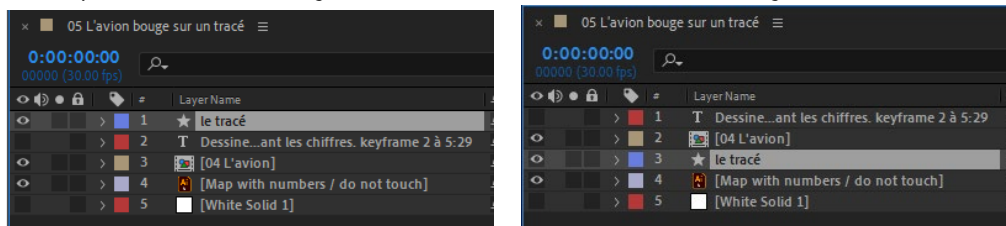
Pour synchroniser le déplacement : vous vous assurez de désélectionner les key frames



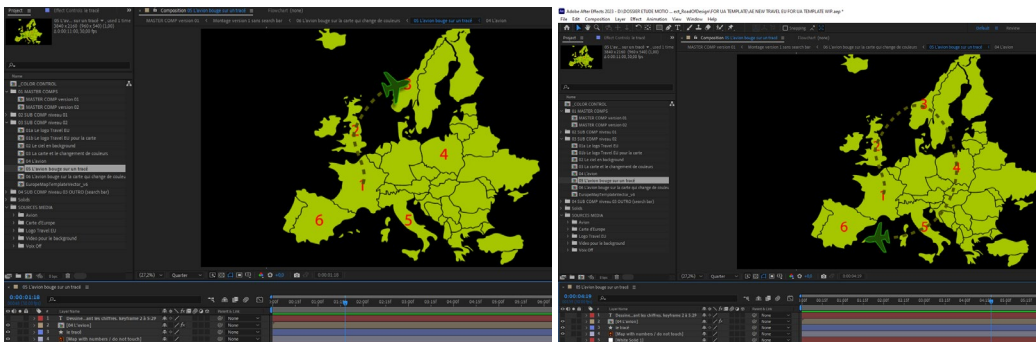
puis vous étalerez les key frames en saisissant la dernière key frame et en la positionnant à 5:29 (donc à hauteur de la seconde key frame du tracé.)



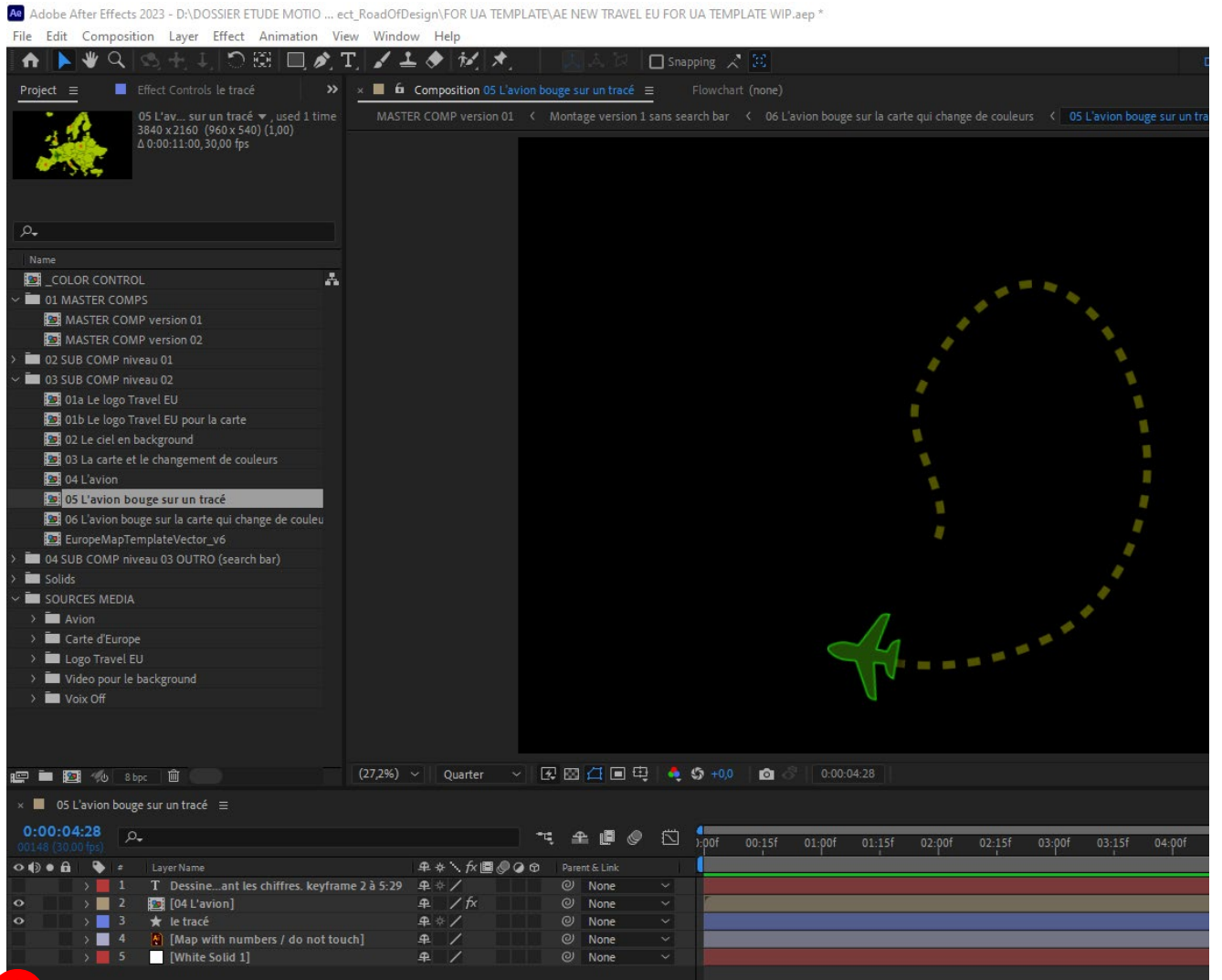
- Vous positionnez le layer « le tracé » en dessous du layer « 04 L'avion »



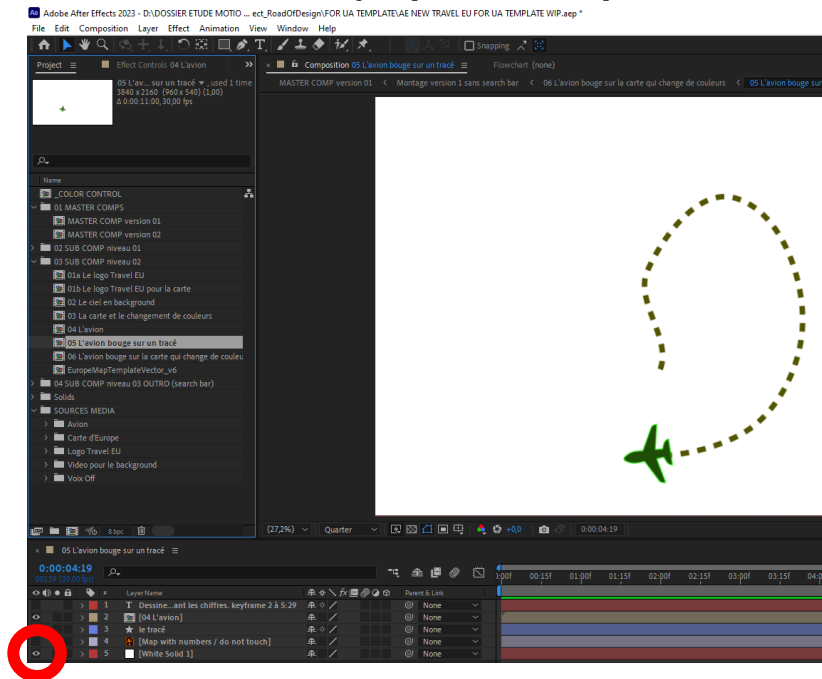
et en effectuant une lecture, vous constaterez que l'avion « suit » désormais le tracé.



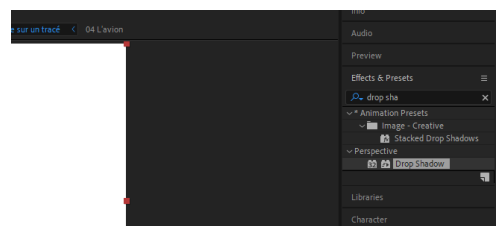
6. Vous enlevez l'œil du layer [Map with numbers / do not touch] qui était une carte témoin.



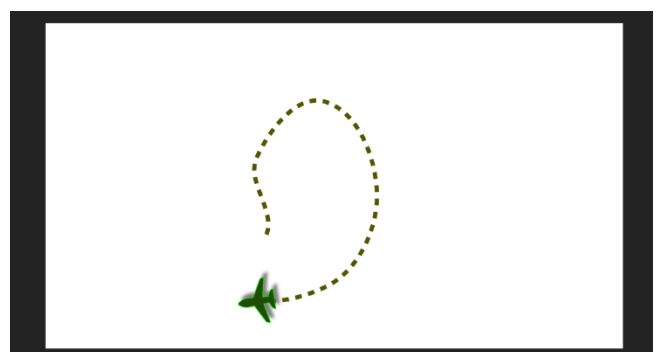
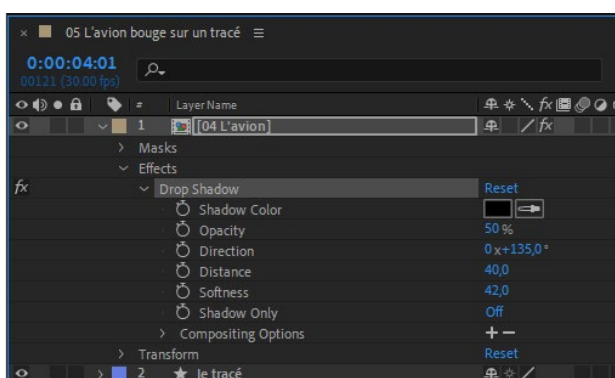
7. Vous activez l'œil du layer [White solid 1].



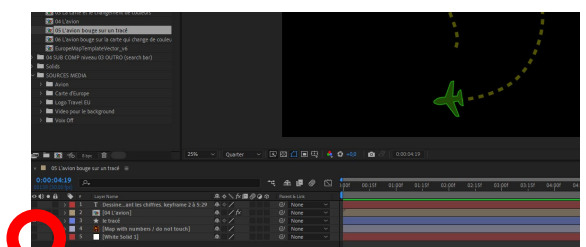
Dans le panneau des effets (à droite), vous recherchez et sélectionnez l'effet « Drop Shadow »



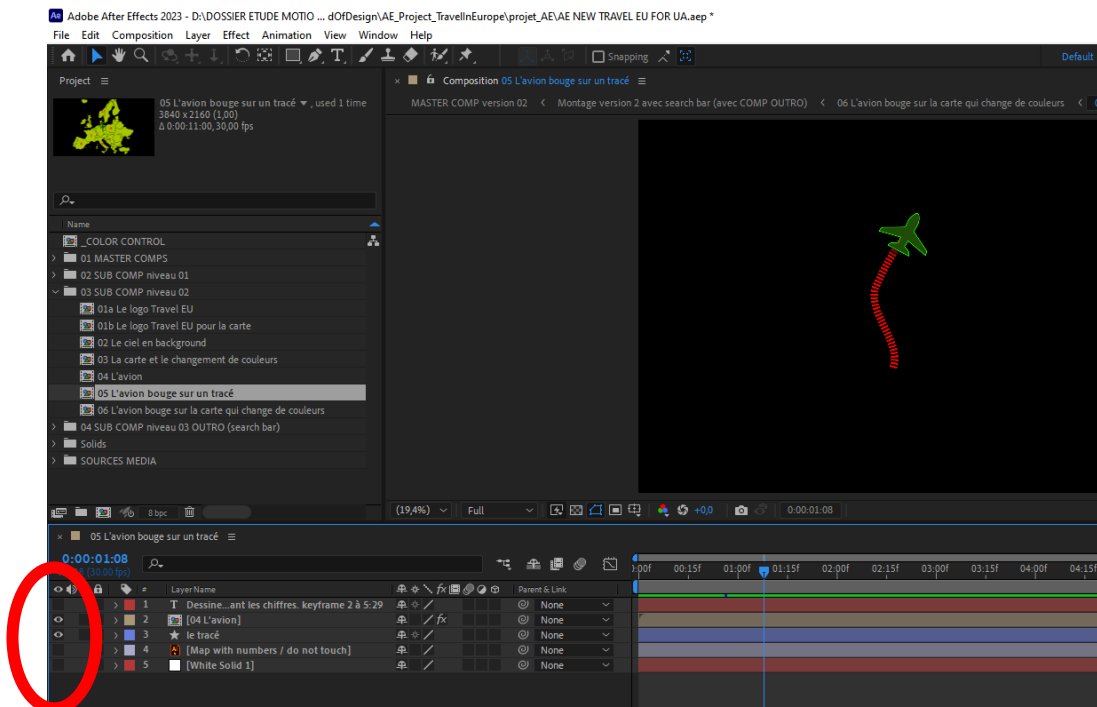
Vous glissez et déposez l'effet « Drop shadow » sur le layer [04 L'Avion]. Vous réglez les paramètres de l'effet (shadow color : black, opacity : 50%, direction 0x 135,0°, distance :40, softness :45, shadow only :Off) pour que l'ombre portée soit légèrement visible. Vous vérifiez le résultat.



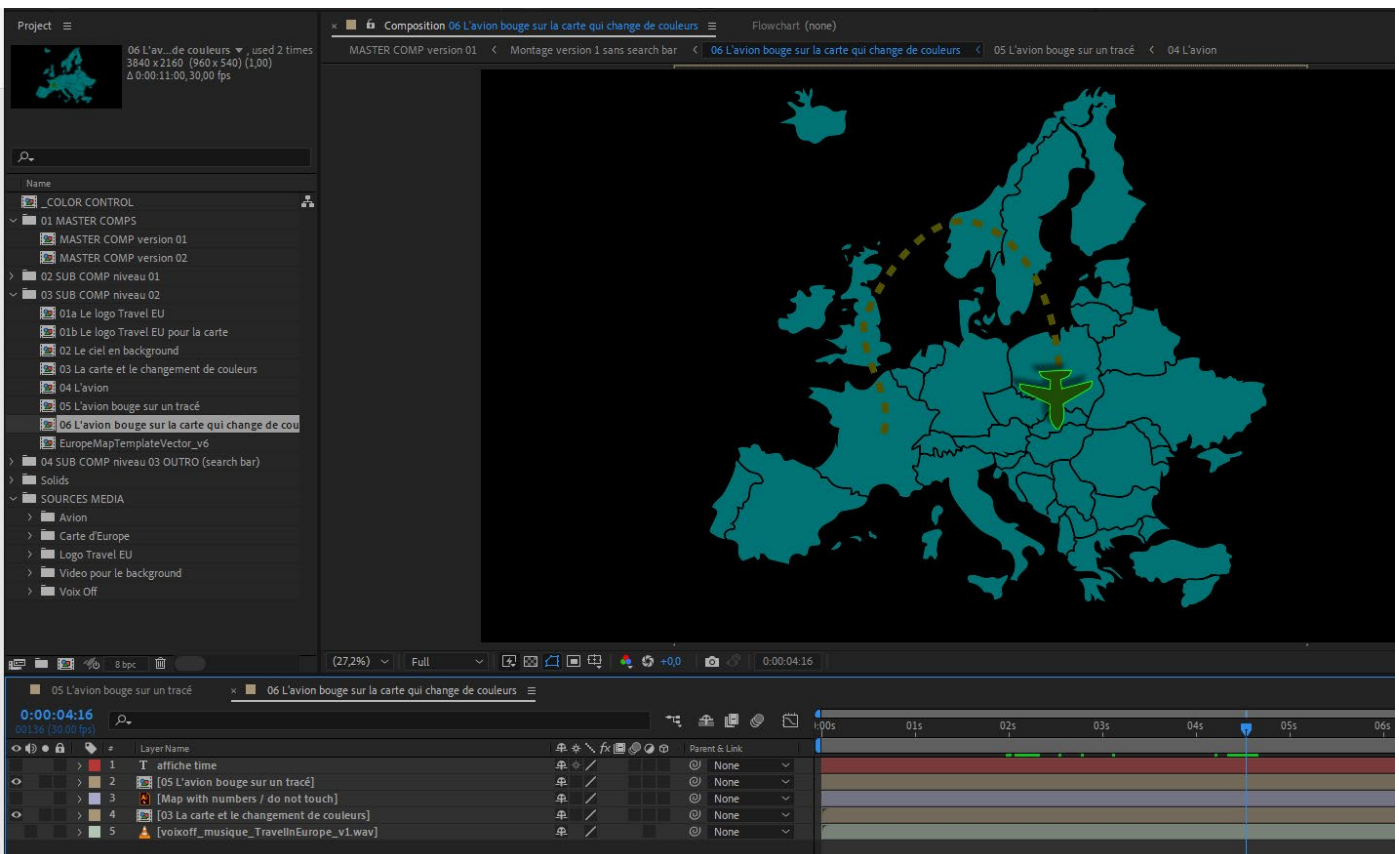
et vous enlevez l'œil du layer [White solid 1]



8. A l'issue de ces manipulations, votre composition « 05 L'avion bouge sur un tracé » possède 5 layers. Les layers « [04 L'avion] » et « le tracé » sont les seuls à être en mode visible (œil activé).



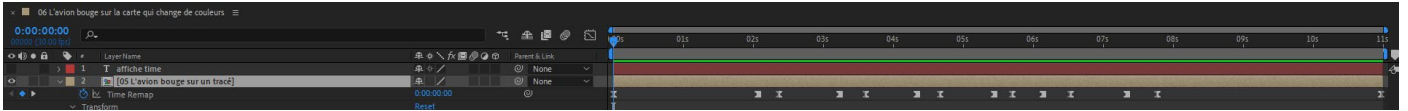
9. Vous affichez la composition « 06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs » et vous constatez que l'avion bouge avec le tracé sur la carte (la carte ne change pas encore de couleur à son passage)



ETAPE 07 | Les expressions de la carte d'Europe

Quand l'avion va passer sur les pays concernés, leur couleur va passer à l'état survol puis à l'état survolé. Les couleurs sont déterminées par le COLOR CONTROL. Ce changement d'état est géré par des expressions.

La composition « 06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs » possède un layer « 05 L'avion bouge sur un tracé » sur lequel sont positionné des key frames de time remapping. Il y en a 14.



Les expressions font appel à ces key frames.

Exemple de la Grande Bretagne

```
var keyIndex1 = 2; // l'avion arrive sur la Grande Bretagne à la keyframe 2
var keyIndex2 = 3; // l'avion part de la Grande Bretagne à la keyframe 3
```

si l'avion est entre la key frame 2 et 3 alors la couleur devient countryActive du COLOR CONTROL

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");
}
```

si l'avion est après la key frame 3 alors la couleur devient countryAfter du COLOR CONTROL

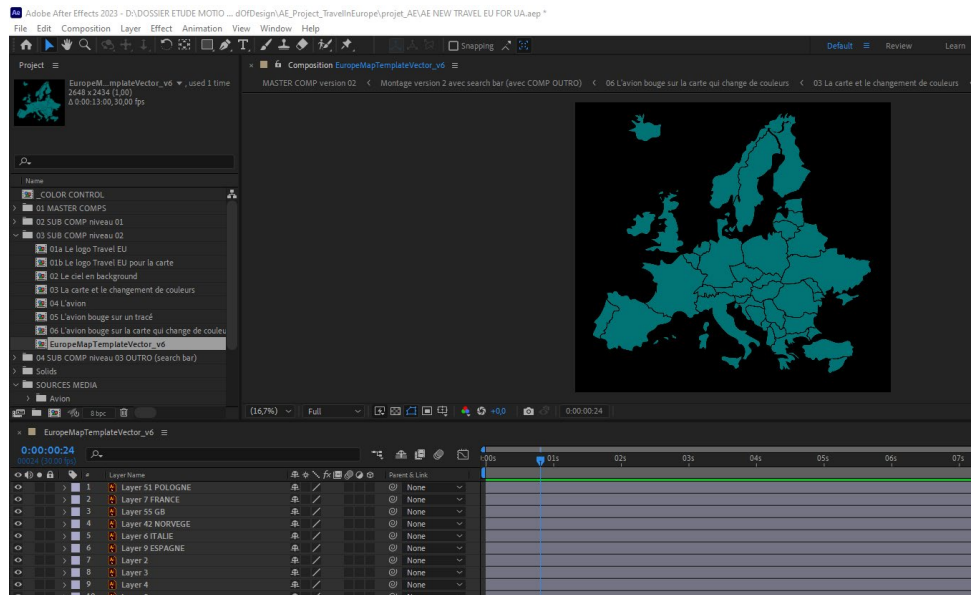
```
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryAfter")("Color");
}
```

si l'avion ne remplit aucune des deux conditions précédentes, alors la couleur devient countryBefore du COLOR CONTROL

```
} else {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");
}
```

Les étapes suivantes vous présentent les actions à effectuer.

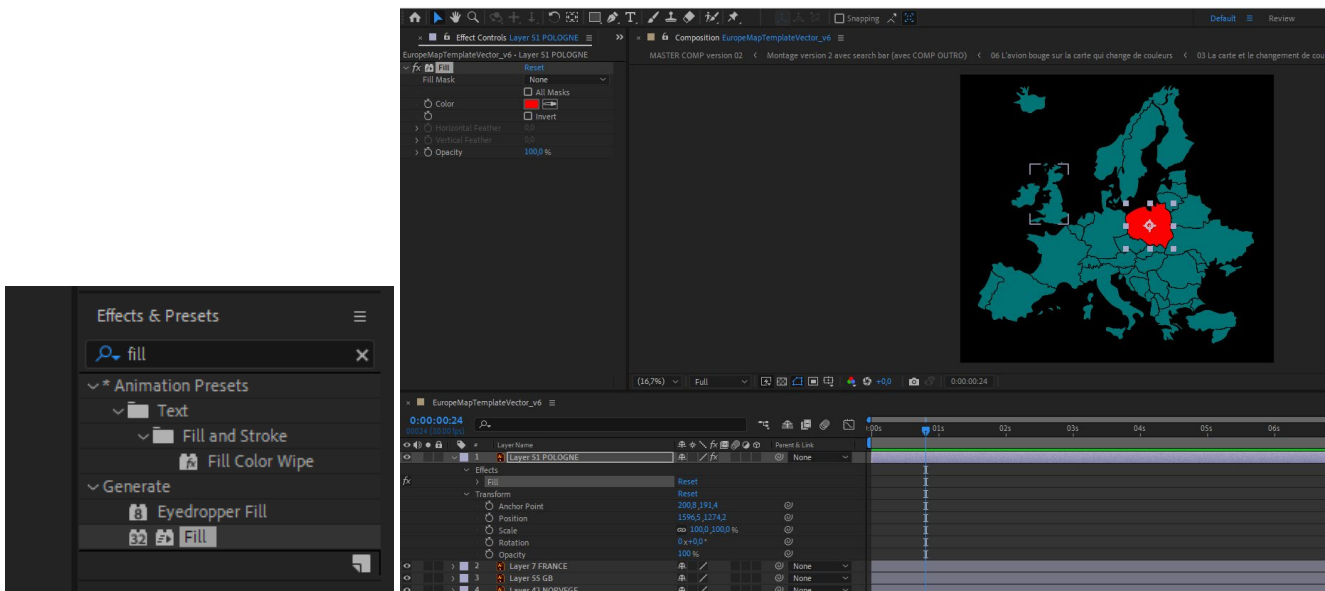
1. Affichez la composition « EuropeMapTemplateVector_v6»



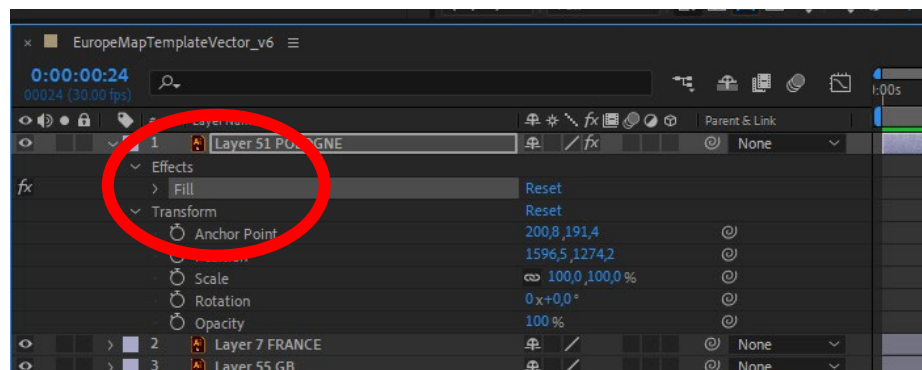
Quand l'avion va passer sur les pays, ces derniers vont changer de couleur. A ce stade, ce n'est pas encore le cas.

Pour passer de l'état « coloration dynamique non active » à l'état « coloration automatique selon la position de l'avion », veuillez éditer les layers Pologne, France, Grande Bretagne, Norvège, Italie, Espagne en ajoutant les expressions nécessaires dans l'effet FILL. Puis placer l'expression de couleur dynamique dans l'effet FILL pour les layers 3 à 54. Voici la procédure à suivre.

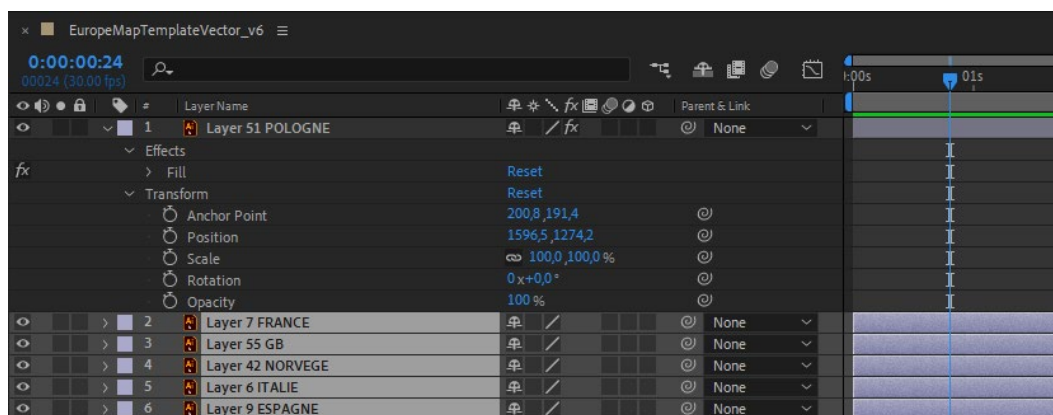
2. Vous ajoutez un effet « Fill » pour le layer POLOGNE.



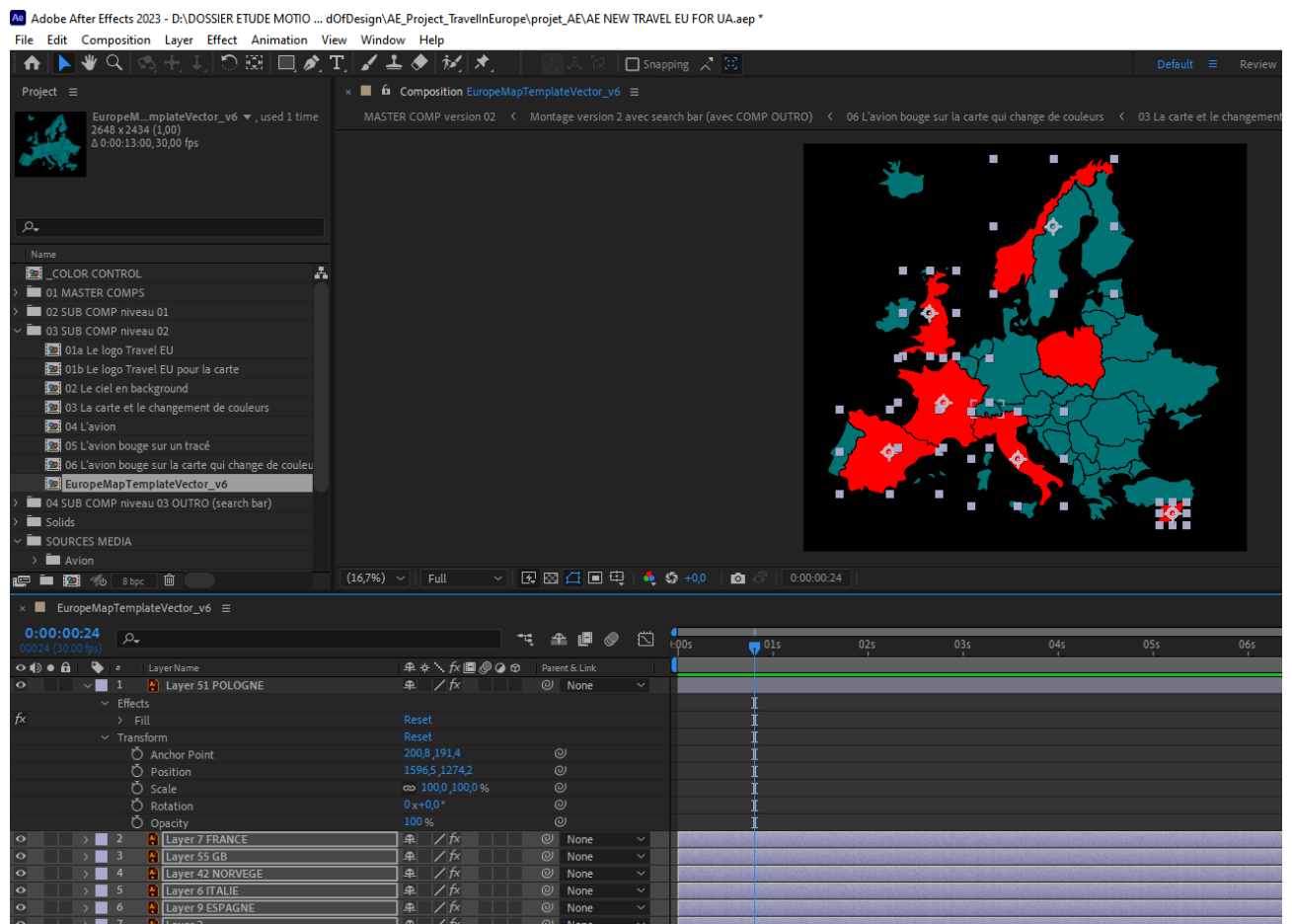
3. Vous sélectionnez « Fill » du layer POLOGNE. Vous le copiez (CTRL + C)



4. Vous sélectionnez les layers Pologne, France, Grande Bretagne, Norvège, Italie, Espagne, et vous collez (CTRL + V).

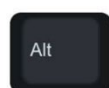
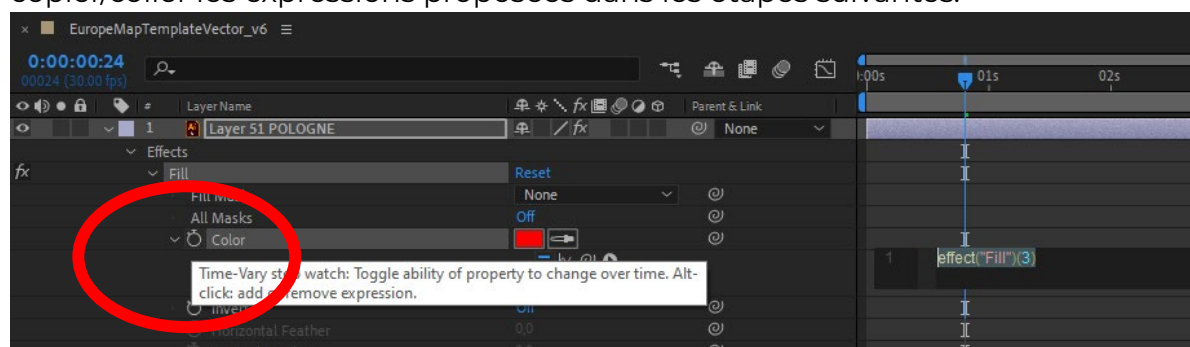


5. Désormais, les layers Pologne, France, Grande Bretagne, Norvège, Italie, Espagne ont un effet FILL et vous obtenez cette affichage.



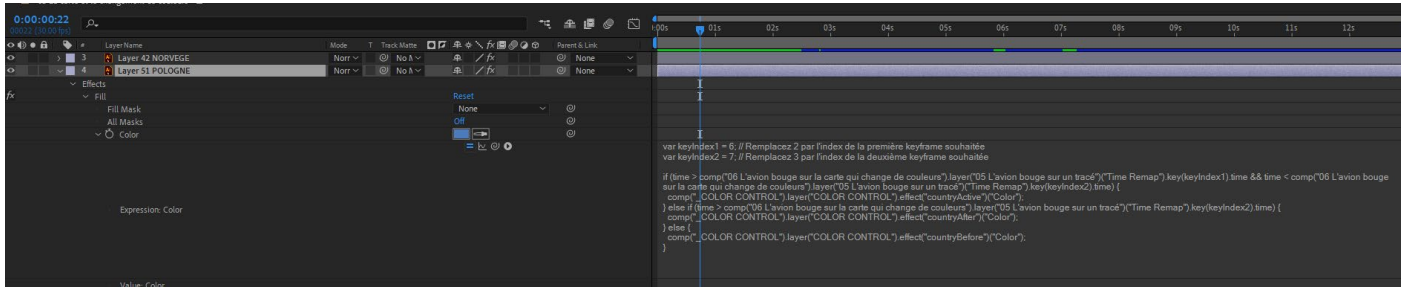
6. Vous allez injecter des expressions distinctes dans les layers Pologne, France, Grande Bretagne, Norvège, Italie, Espagne et rendre la couleur du layer 2 dynamique via le `_CONTROL COLOR`.

Pour injecter les expressions dans les calques, vous appuyez et maintenez la touche ALT et vous cliquez sur le chronomètre de la propriété COLOR du FILL. Vous pourrez ensuite copier/coller les expressions proposées dans les étapes suivantes.



+ MOUSE LEFT CLIC

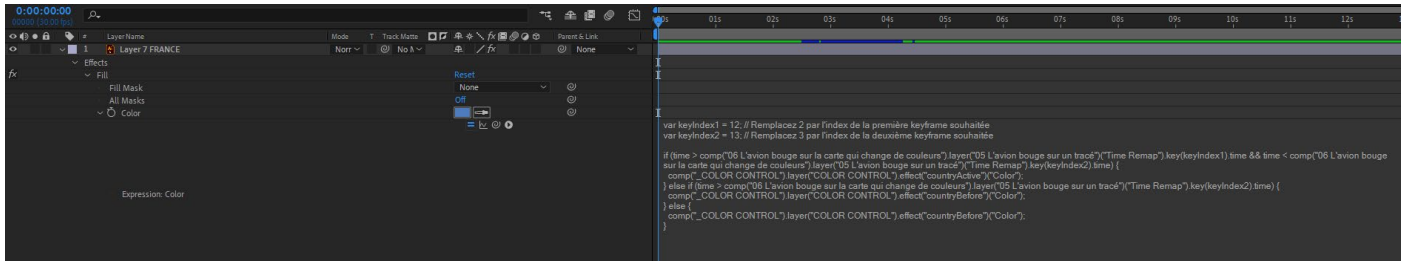
LAYER POLOGNE



```
var keyIndex1 = 6; // Remplacez par l'index de la première keyframe souhaitée
var keyIndex2 = 7; // Remplacez par l'index de la deuxième keyframe souhaitée
```

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
    comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
    comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryAfter")("Color");
} else {
    comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");
}
```

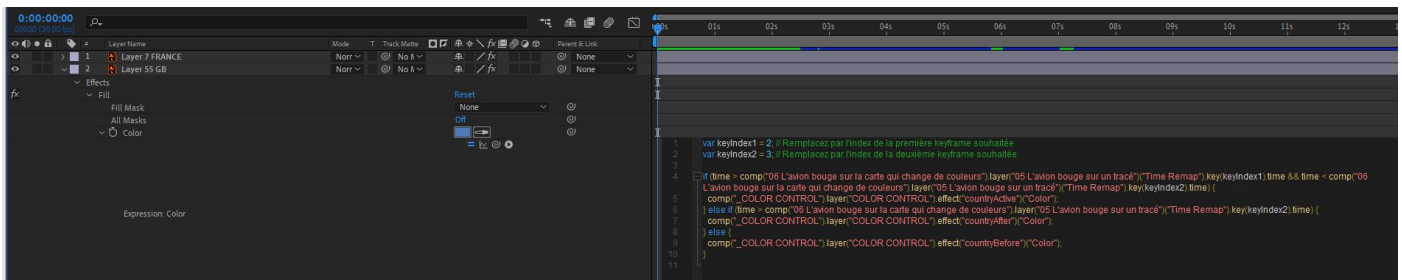
LAYER FRANCE



```
var keyIndex1 = 12; // Remplacez par l'index de la première keyframe souhaitée
var keyIndex2 = 13; // Remplacez par l'index de la deuxième keyframe souhaitée
```

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");
} else {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");
}
```

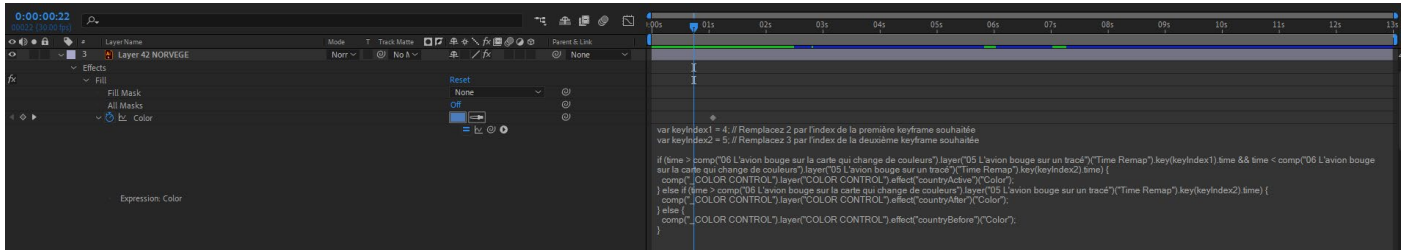
LAYER GRANDE BRETAGNE (GB)



```
var keyIndex1 = 2; // Remplacez par l'index de la première keyframe souhaitée
var keyIndex2 = 3; // Remplacez par l'index de la deuxième keyframe souhaitée
```

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé").("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé").("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
    comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé").("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
    comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryAfter")("Color");
} else {
    comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");
}
```

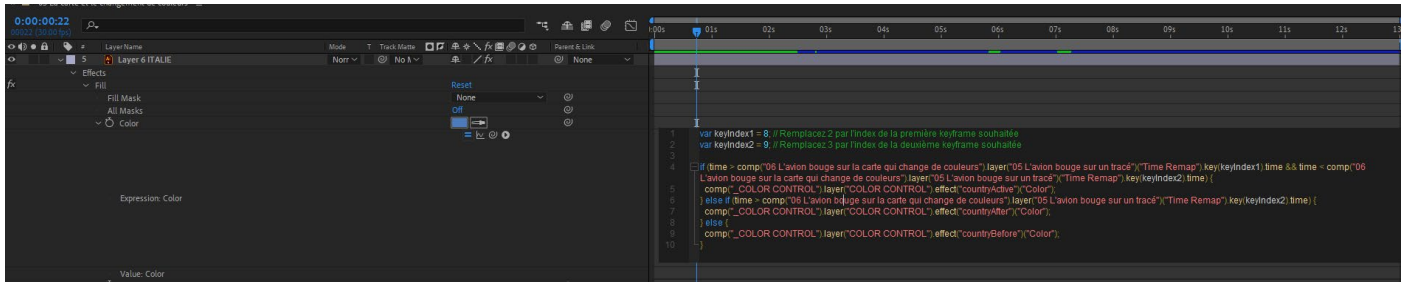
LAYER NORVEGE



```
var keyIndex1 = 4; // Remplacez 2 par l'index de la première keyframe souhaitée  
var keyIndex2 = 5; // Remplacez 3 par l'index de la deuxième keyframe souhaitée
```

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {  
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");  
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {  
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryAfter")("Color");  
} else {  
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");  
}
```

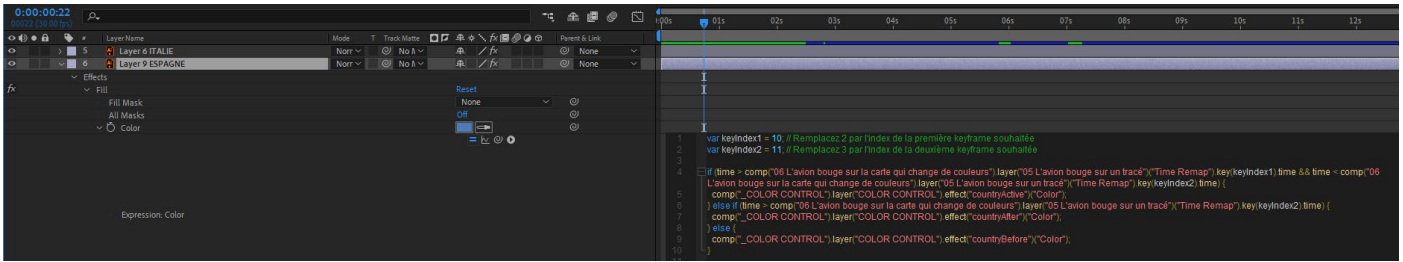
LAYER ITALIE



```
var keyIndex1 = 8; // Remplacez par l'index de la première keyframe souhaitée  
var keyIndex2 = 9; // Remplacez par l'index de la deuxième keyframe souhaitée
```

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {  
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");  
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {  
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryAfter")("Color");  
} else {  
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");  
}
```

LAYER ESPAGNE

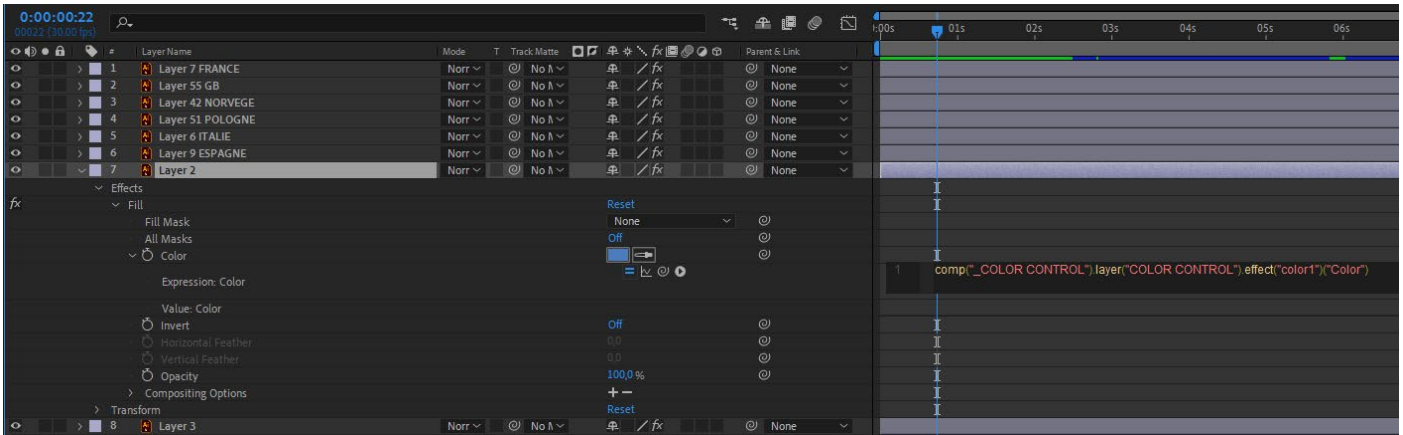


```
var keyIndex1 = 10; // Remplacez par l'index de la première keyframe souhaitée
var keyIndex2 = 11; // Remplacez par l'index de la deuxième keyframe souhaitée
```

```
if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un
tracé")("Time Remap").key(keyIndex1).time && time < comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de
couleurs").layer("05 L'avion bouge sur un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryActive")("Color");
} else if (time > comp("06 L'avion bouge sur la carte qui change de couleurs").layer("05 L'avion bouge sur
un tracé")("Time Remap").key(keyIndex2).time) {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryAfter")("Color");
} else {
  comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("countryBefore")("Color");
}
```

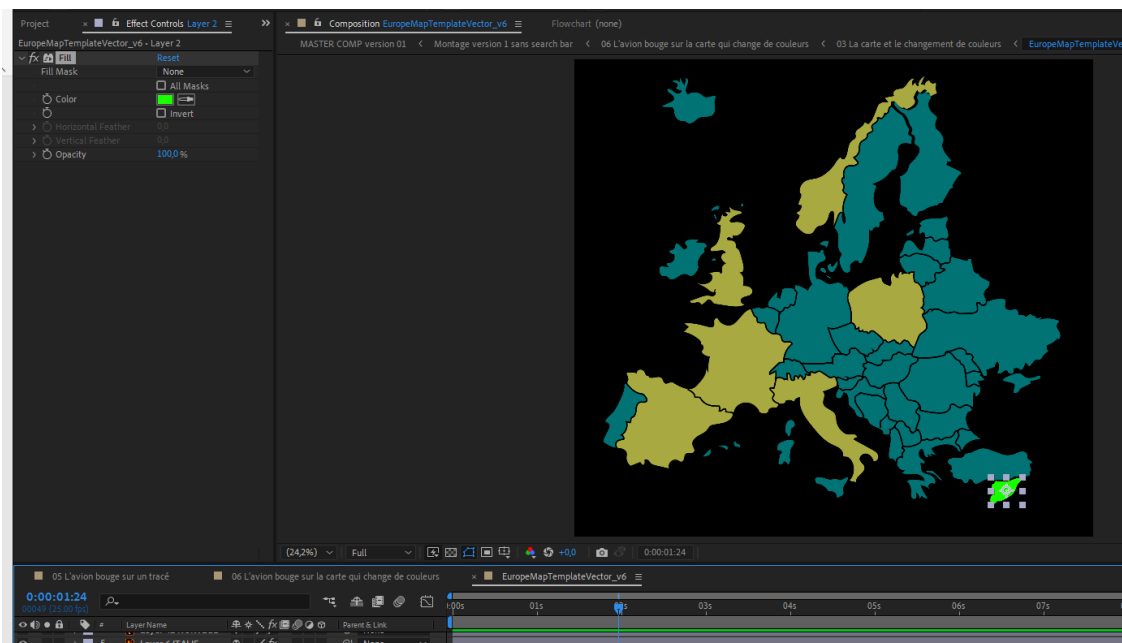
LAYER 2

Vous ajoutez un effet FILL au layer 2, puis avec ALT + CLIC vous ajoutez l'expression suivante.

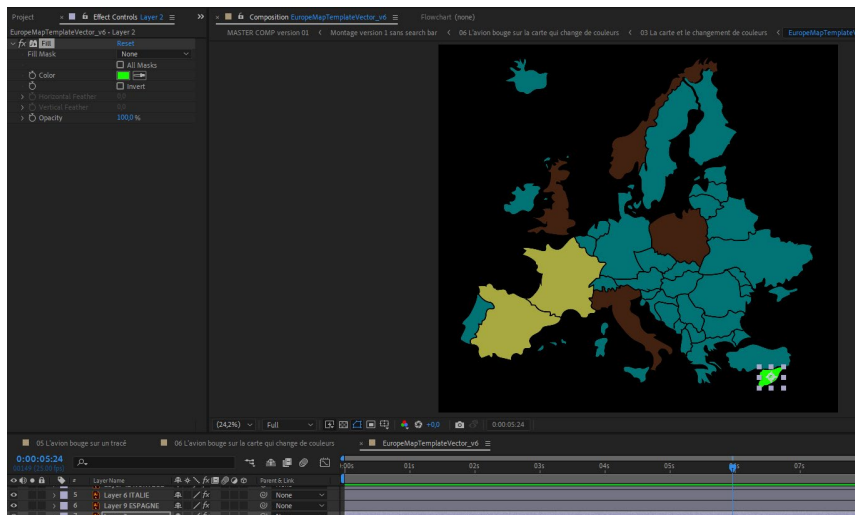


```
comp("_COLOR CONTROL").layer("COLOR CONTROL").effect("color1")("Color")
```

Vous vous positionnez à 2 secondes sur la timeline et vous devriez obtenir cet affichage :

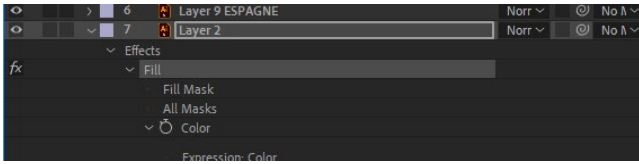


Vous vous positionnez à 4 secondes sur la timeline et vous devriez obtenir cet affichage :

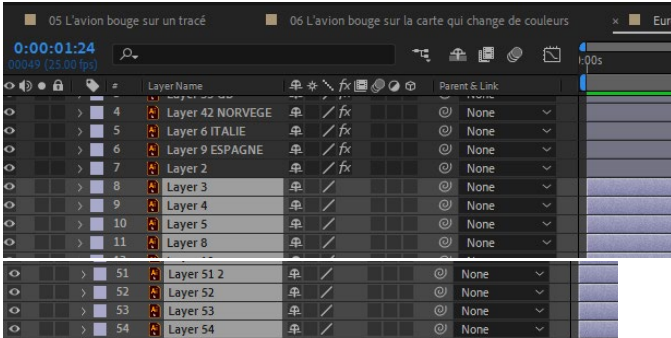


LAYER 3 à 54

Copier la propriété FILL du layer 2 (sectionnez Fill puis CTR+C)

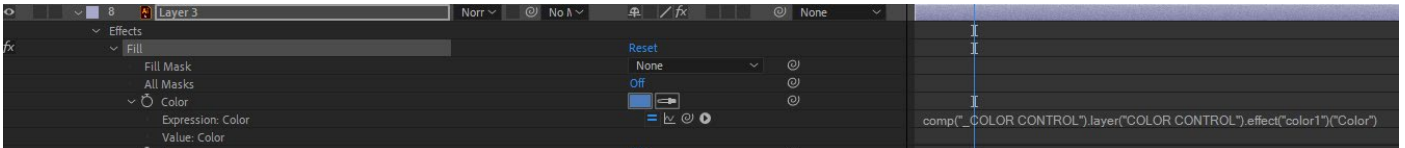


Sélectionnez les calques 3 à 54

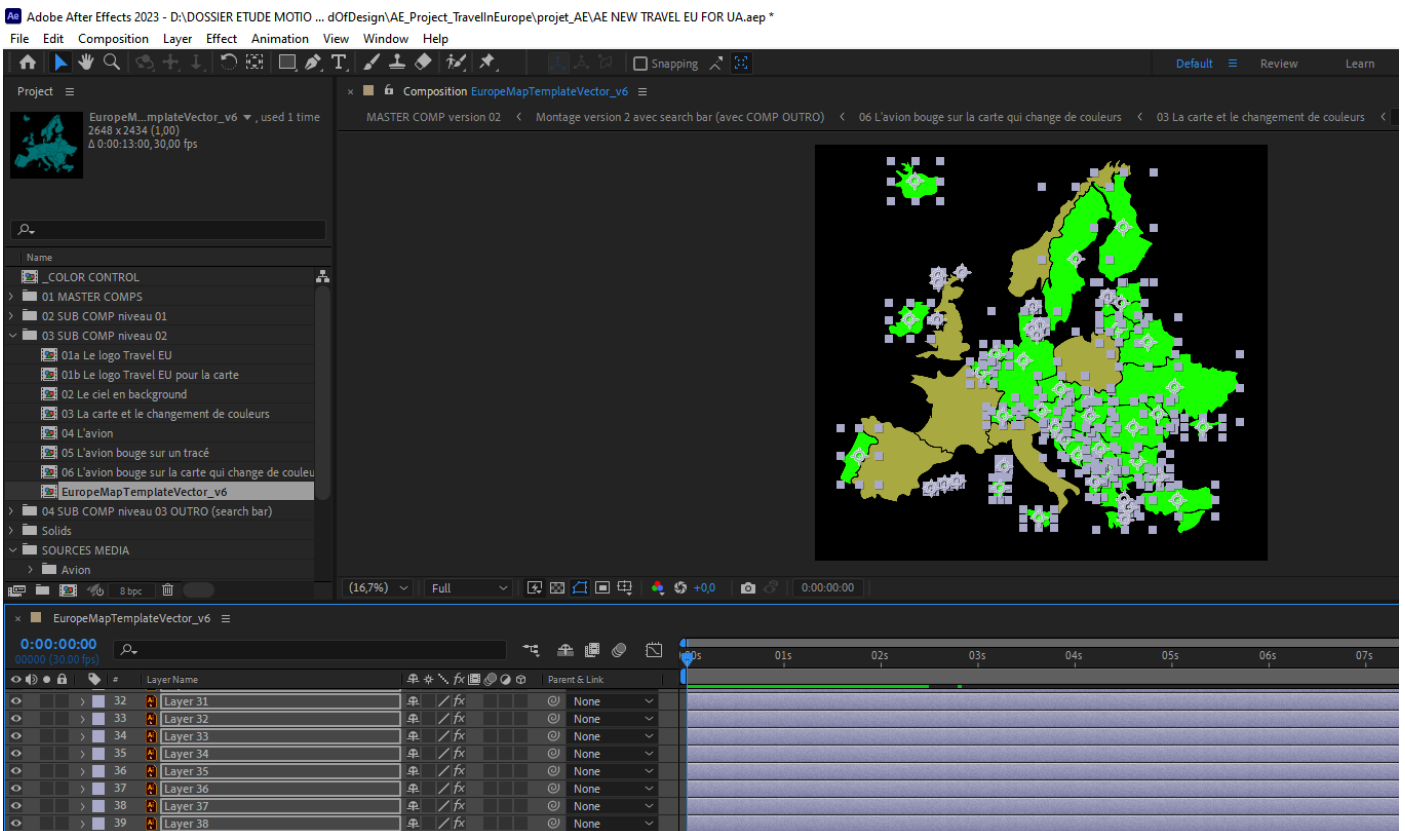


Coller la propriété FILL

Vérifiez que sur trois calques au hasard que la copie à bien été effectuée.

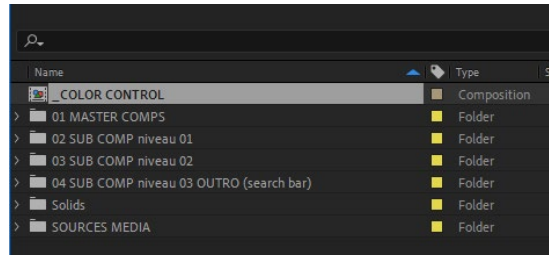


Après 1 à 5 secondes, vous obtenez cet affichage :

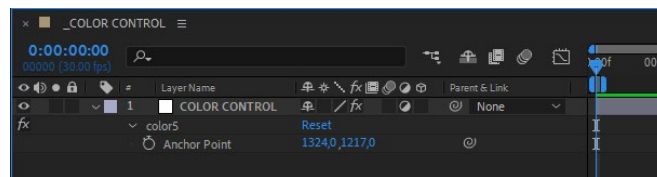


ETAPE 08 | Modification des couleurs dynamiques

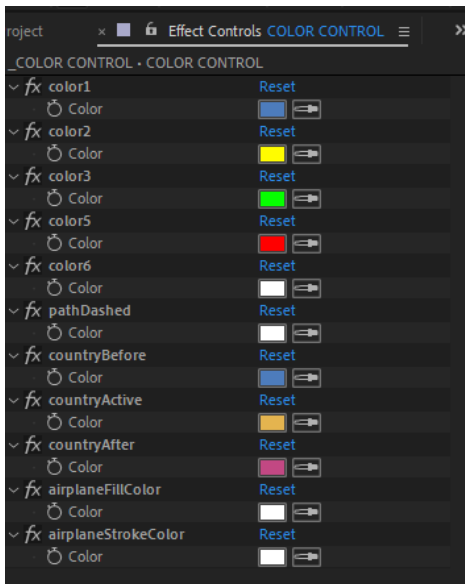
1. Vous sélectionnez et double cliquez sur la Composition « _COLOR CONTROL »



2. Vous sélectionnez le layer « COLOR CONTROL » et vous appuyez sur F3 pour afficher les effets de contrôle.



3. Vous attribuez les couleurs en fonction des codes hexa ci-dessous.

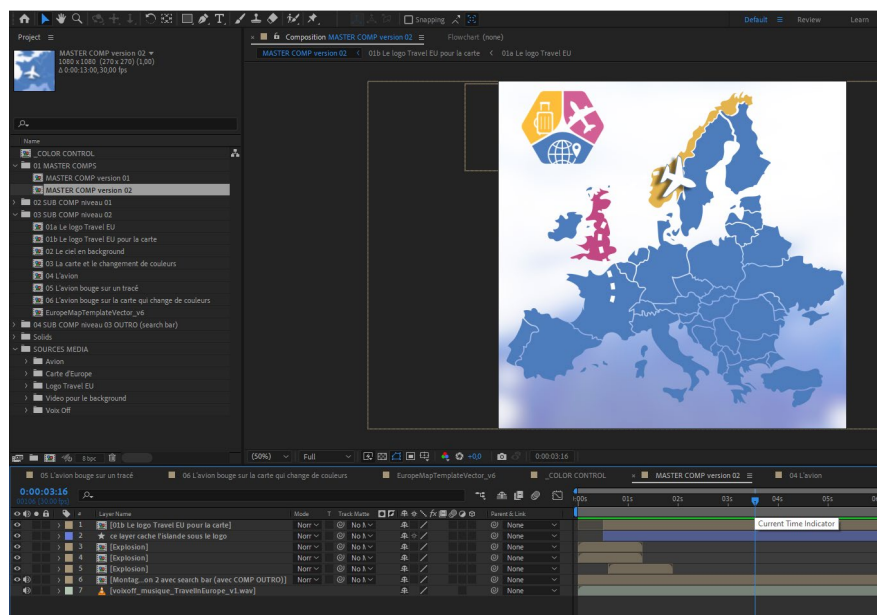


Color1 : 4D7CBC
Color2 : FFFC00
Color3 : 06FF00
Color5 : FF0000
Color6 : FFFFFFFF
Pathdashed : FFFFFFFF
countryBefore : 4D7CBC
countryActive : E4B44F
countryAfter : C24883
airplaneFillColor : FFFFFFFF
airplaneStrokeColor : FFFFFFFF

**Ce brief est établi dans un cadre pédagogique.
Si durant votre formation, vous avez réalisé un logo « Travel EU »
et que vous souhaitez l'utiliser, votre réalisation (et ses couleurs)
viendront remplacer les présentes consignes.**

**Vous devrez donc vous assurer de colorer votre projet
en respectant le guide couleur de votre logo.**

Vous devez obtenir cette affichage (bien sur vos couleurs personnalisées peuvent être différentes)

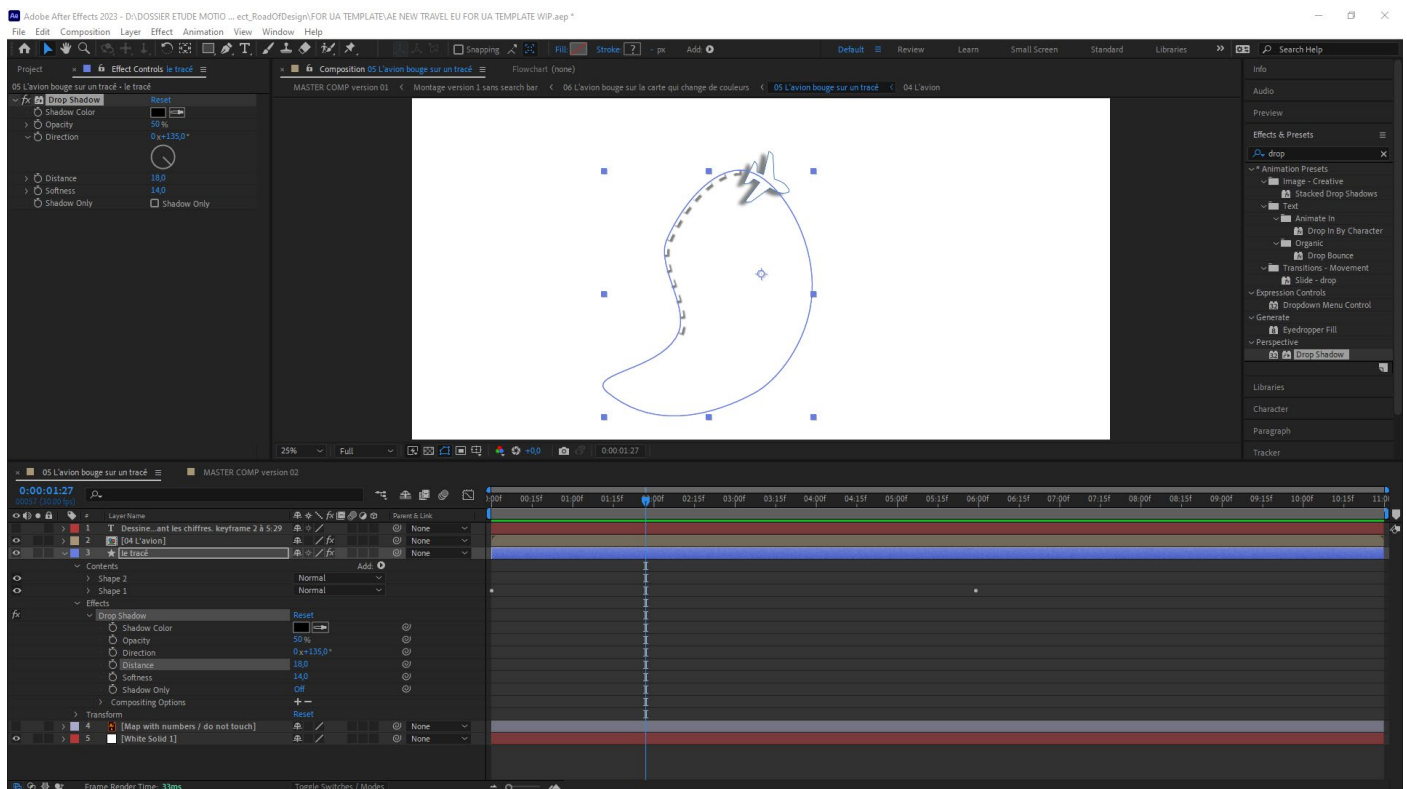


ETAPE 09 | Ajout d'une ombre sous les pointillés

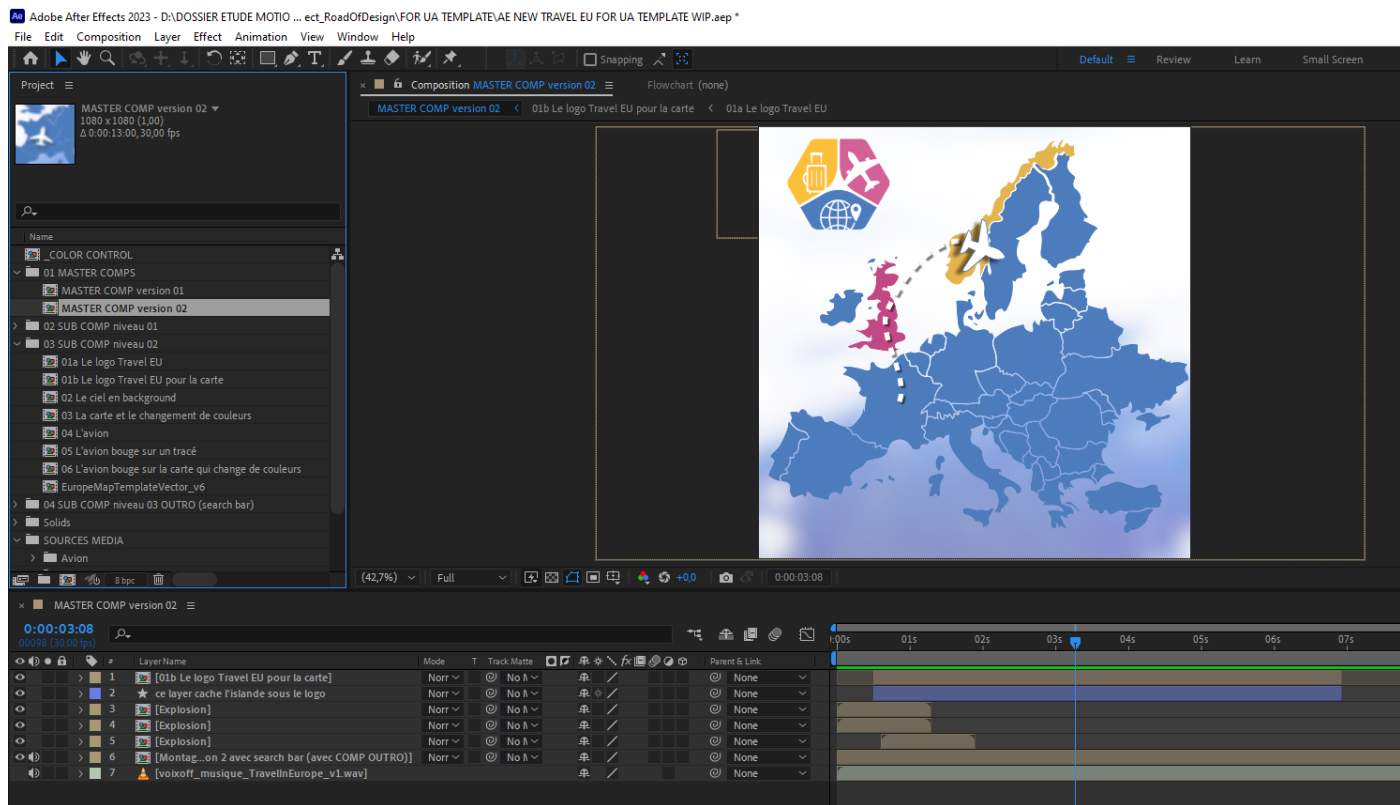
Vous devez remarquer que les pointillés ne sont pas visibles lors du survol au nord des océans



Vous affichez la composition « 05 L'avion bouge sur un tracé », vous allez chercher un effet « drop shadow », vous le glissez sur le layer « le tracé », vous le paramétrez (shadow color : black, opacity : 50%, direction 0x 135,0°, distance :18, softness :14, shadow only :Off)



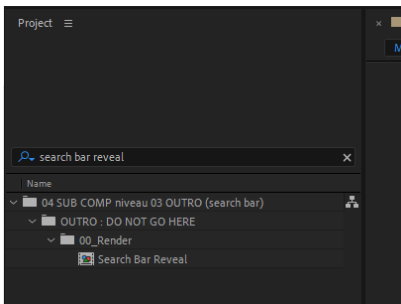
ETAPE 10 | Vérification de « comp master 2 » en quality FULL



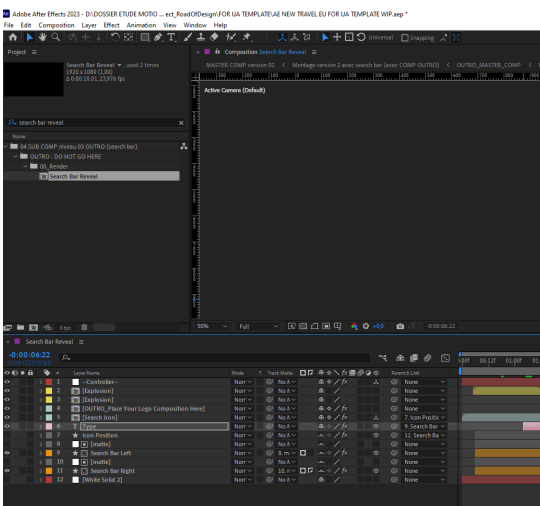
Vous effectuez une vérification minutieuse de l'ensemble de l'animation. Si nécessaire, vous apportez des actions correctives.

ETAPE 11 | Modification du texte de la barre de recherche

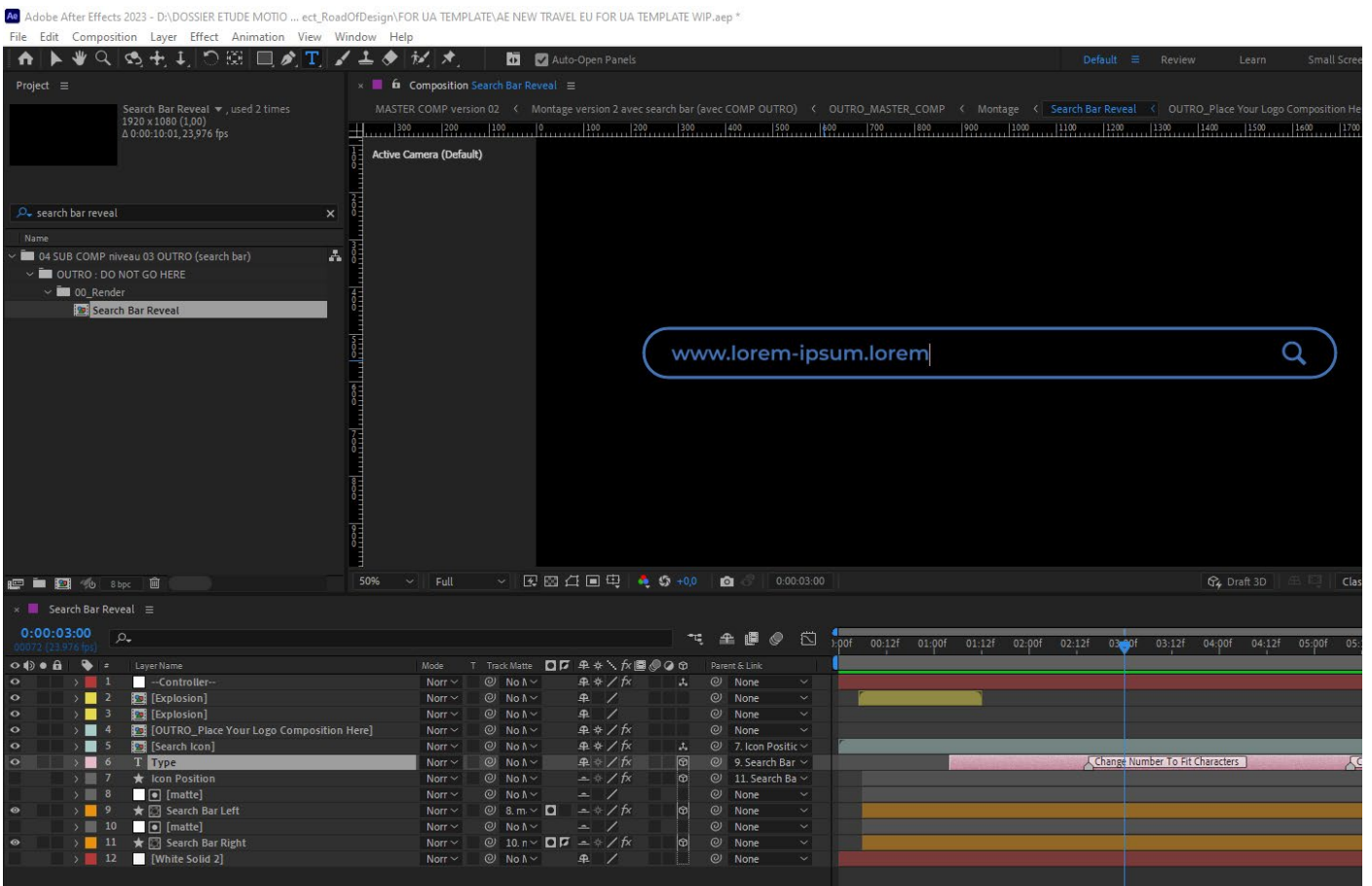
Dans le panneau project, utiliser la barre de recherche et tapez « search bar reveal »



Double cliquez sur la composition « Search Bar Reveal ».



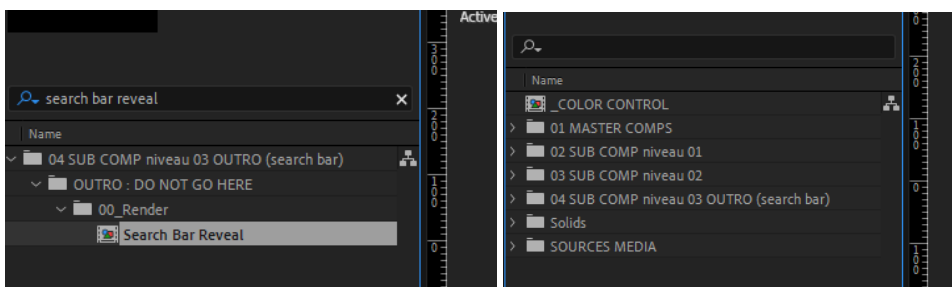
Placez-vous à 03.00f et Sélectionnez le layer « Type »



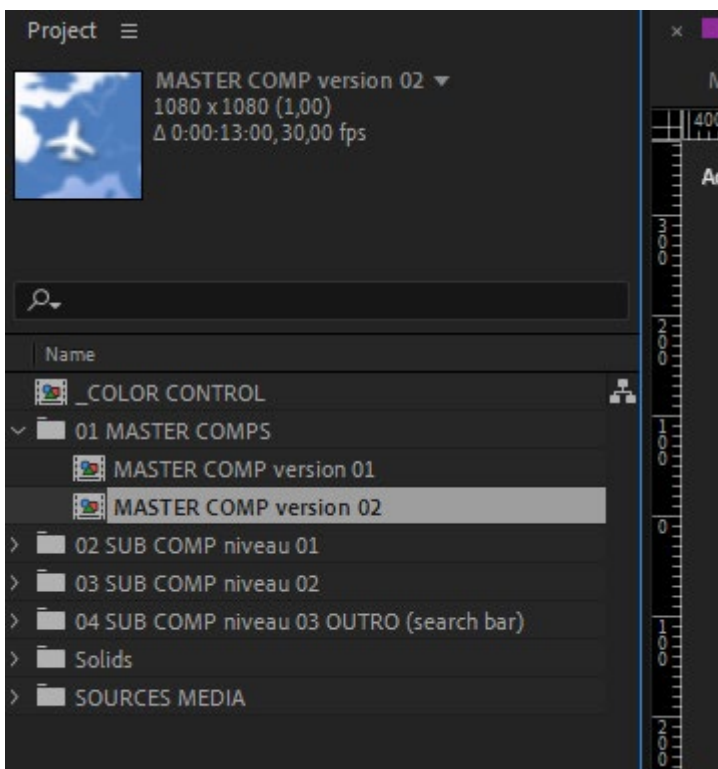
Avec l'outil texte, sélectionnez le texte latin et remplacez « www.lorem-ipsuM.lorem » par www.travel.eu



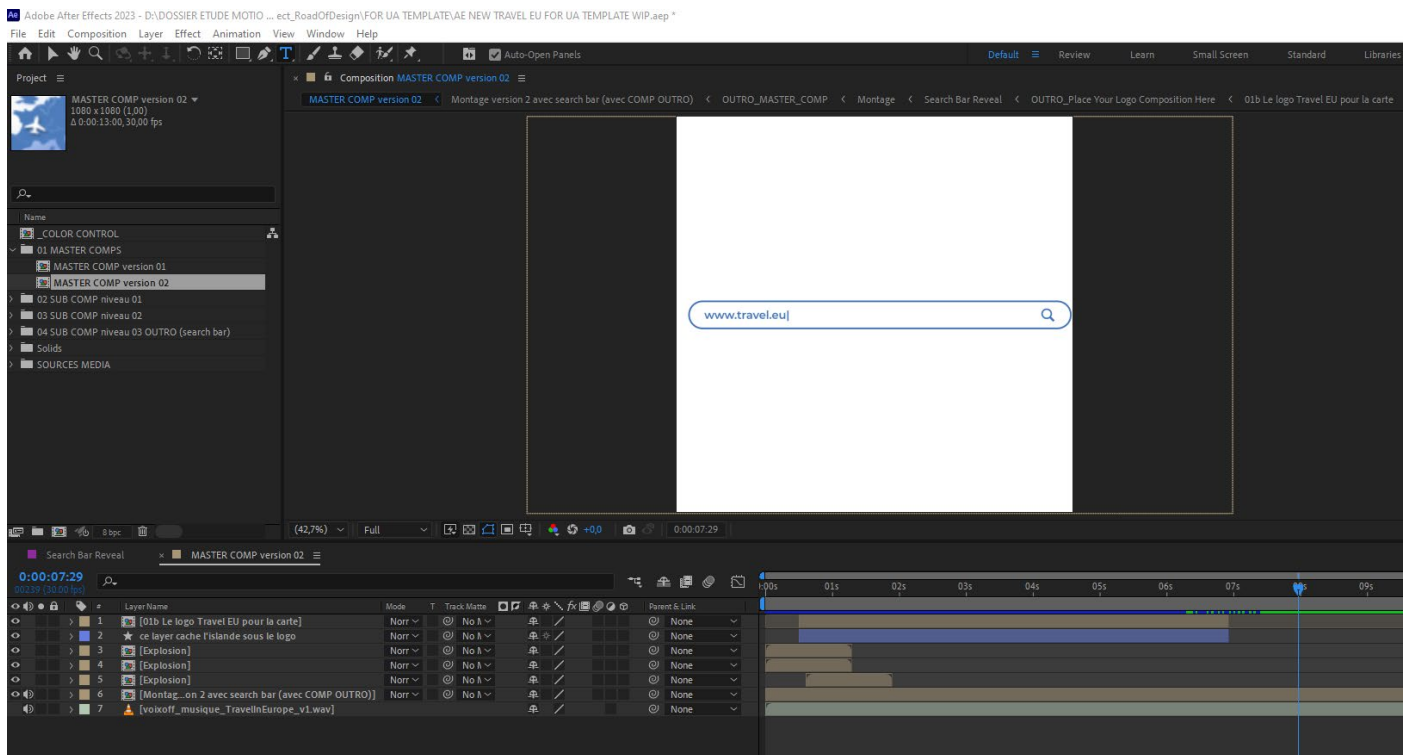
Effacer le contenu de la recherche dans le panel « project » pour faire réapparaître tous les items projet.



Affichez la « master comp version 2 »

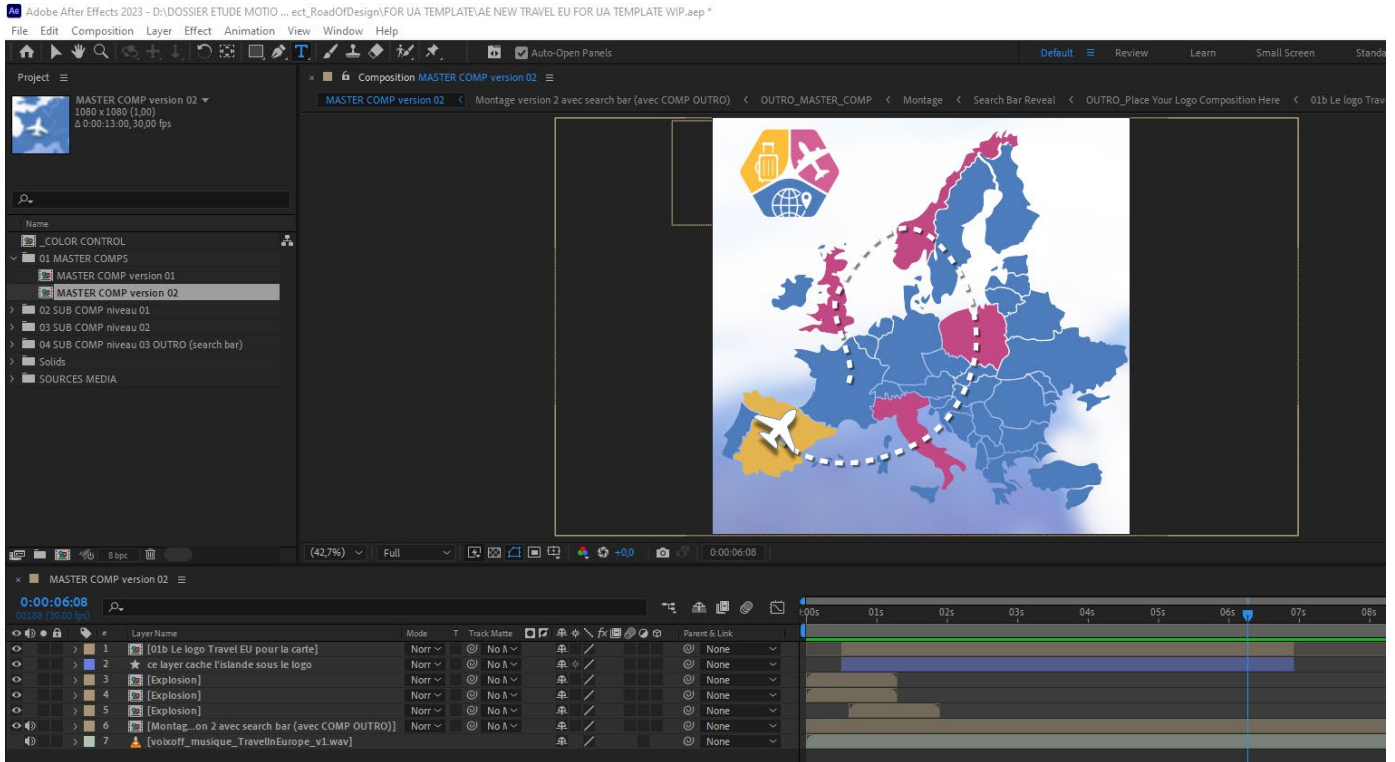


Vérifiez à 8 secondes de la timeline que www.travel.eu s'affiche bien dans la search bar.

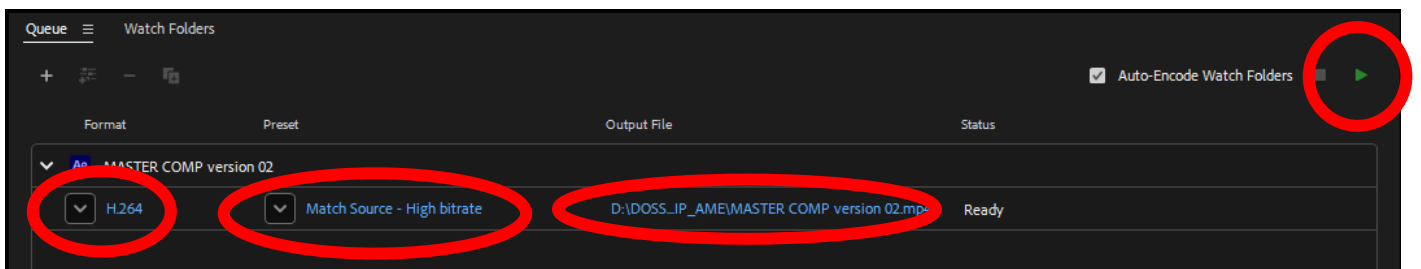
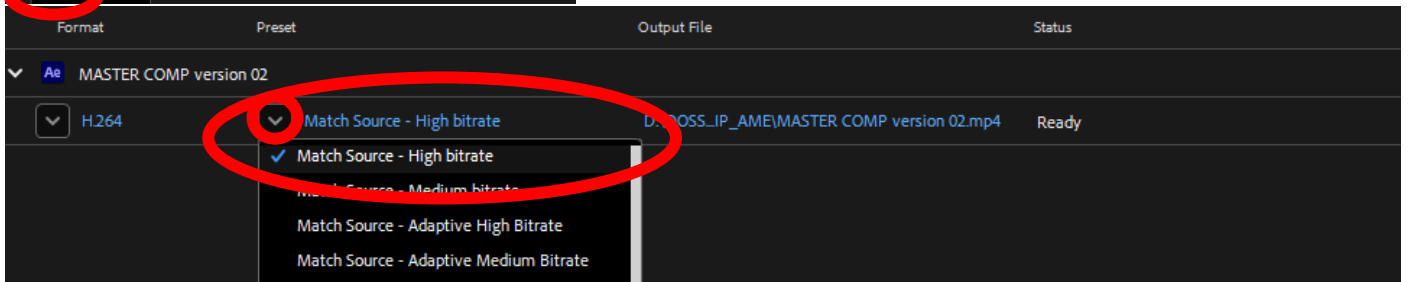
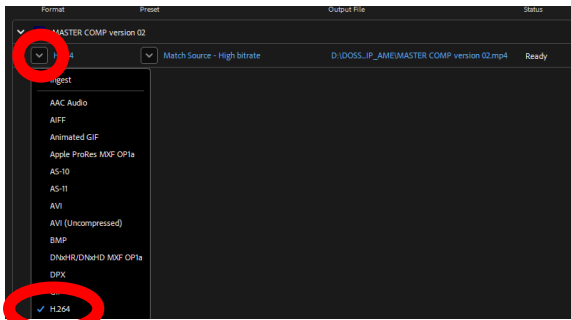
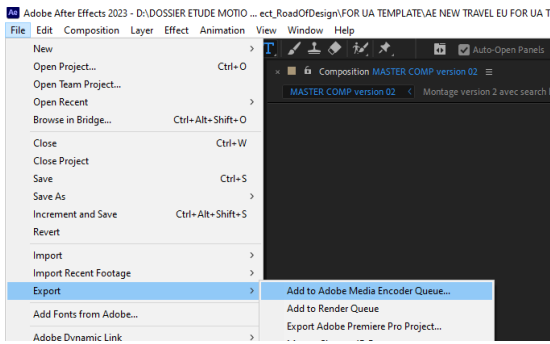


ETAPE 12 | Exportation

1. Effectuez une lecture en quality Full de la « MASTER COMP version 02 pour vérifier que tout est conforme avant de passer à l'exportation. Effectuez des actions correctives si nécessaire.



2. Si tout est conforme, exportez votre projet en « H264, match source high bitrate. » et sélectionnez un dossier d'exportation sur votre poste de travail.



3. N'oubliez pas d'archiver correctement votre projet.

