

## Goutte à goutte

*La ribambelle de gouttes accrochées au haut de l'écran s'étire et tombe, puis se reforme, en boucle. Plic! Ploc!*


### ●01●

Créer une Comp (format TV et 20 secondes) et y ajouter un solide blanc de 30x30 pixels appelé "goutte". Placer la goutte au milieu en haut de l'écran (y = 0). Appelons cette Comp "**BaseGoutte**".

A 4:00, mettre une clé sur la position. A 5:00, déplacer la goutte à 15 pixels en y et à 5:14, descendre la goutte hors de l'écran vers le bas.

### ●02●

Se placer à 5:00 et rajouter un calque d'effet avec l'effet **Fluidité**.

Avec l'outil **Doigt**,  déformer la goutte pour qu'elle ressemble à ça -->



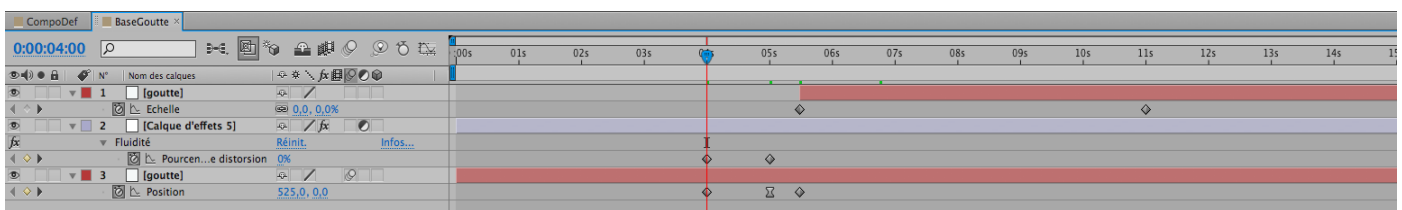
Poser une clé sur le **Pourcentage de distorsion** à 100%, revenir à 4:00 et baisser la valeur à 0%.

Vérifier l'animation, la goutte se déforme sur 1 seconde.

### ●03●

Dupliquer le calque "goutte", le placer au dessus de la pile et décaler son point d'entrée à 5:14. Effacer l'effet **Fluidité**, garder uniquement la **position y=0** (effacer les autres), mettre une clé d'"Echelle" à 0%. A l'image 11:00, entrer une clé à 100%.

Voilà la goutte qui se reforme lentement.



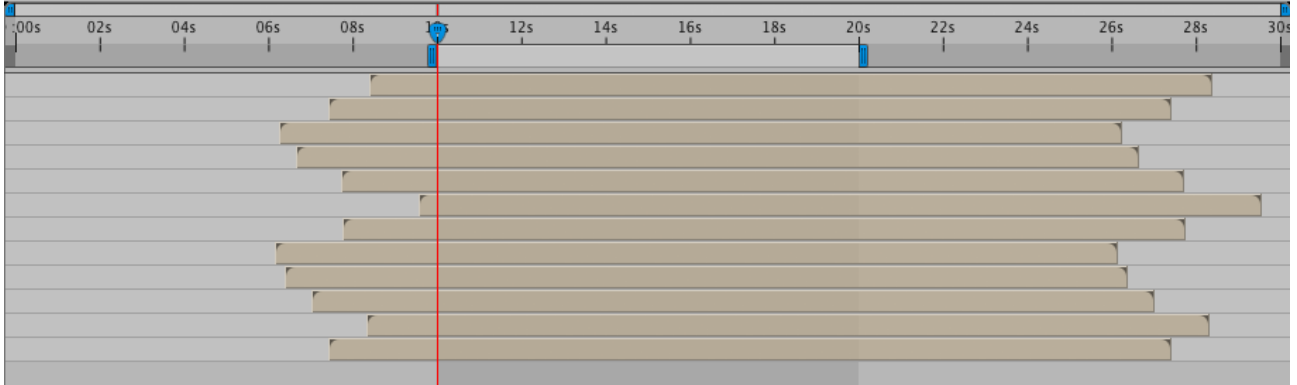
#### ●04●

Créer une nouvelle Comp "CompoDef" de **30 secondes** et y glisser la Comp "BaseGoutte".

Réduire la **zone de travail** (poignées bleues de la TimeLine) en mettant le début à **10:00** et la fin à **20:00**.

Dupliquer ce calque autant de fois que désiré.

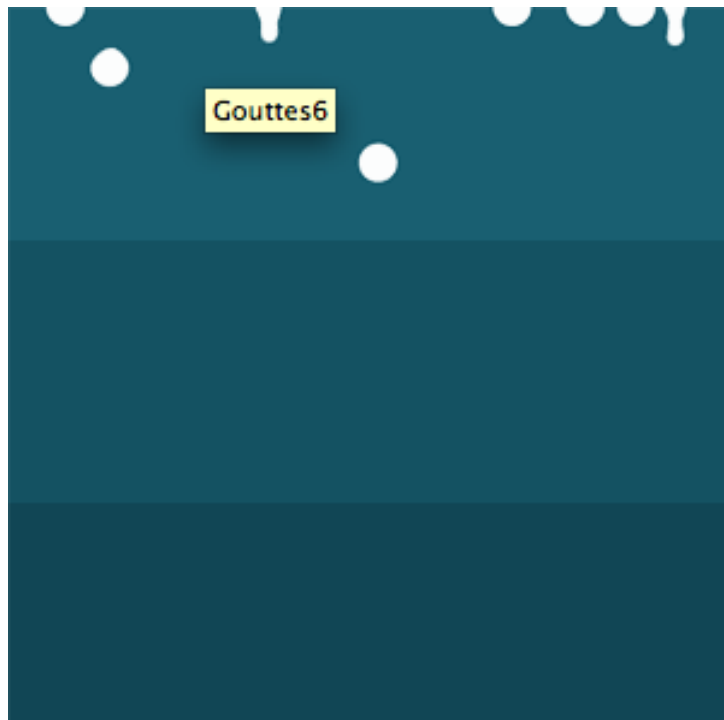
Décaler tous ces calques dans le temps, mais de telle sorte que toutes les gouttes soient non-déformées à la première image ( **10:00** )



#### ●05●

Répartir ensuite les gouttes le long de l'axe des x, pour faire la ribambelle.

Lancer une Ram-Preview pour vérifier que la boucle fonctionne bien.



Voilà, c'est une base, on peut évidemment largement faire mieux ou améliorer la chose. Il suffit d'être curieux. Un bon son amplifiera encore l'effet recherché. Bon after.

Sandeman