

SAISON 14



AFTER EFFECT

EPISODE 1

Gregory Crewdson
Untitled (1998-2002)

RÉALISÉ PAR MATTHIEU CONRIÉ
Ecole d'Art de l'agglomération Côte Basque - Adour
Atelier Multimédia



Table des matières

Qu'est ce que le fond vert en video?	4
<i>Pourquoi du vert ? (ou du bleu)</i>	<i>4</i>
<i>Et la matrice de Bayer alors... ..</i>	<i>5</i>
L'incrustation dans les faits... ou presque... ..	5
<i>Le fond bleu ou vert :</i>	<i>6</i>
<i>Éclairer un fond vert</i>	<i>7</i>
Un tutorial de mise en jambe :.....	9
<i>Un effet d'hologramme « à la star Wars ».....</i>	<i>9</i>
Hologrammes façon « Star Wars ».....	10
<i>Etape 1 : Supprimer le fond bleu.....</i>	<i>10</i>
<i>Isolation.....</i>	<i>17</i>
<i>Pour utiliser l'effet Masquage par plage de couleurs.....</i>	<i>19</i>
<i>En pratique.....</i>	<i>20</i>
<i>Définir la silhouette « interférence ».....</i>	<i>23</i>
<i>Exportation de votre élément</i>	<i>28</i>
<i>Insertion d'un arrière plan.....</i>	<i>31</i>
<i>Etape 3 : Ajuster les couleurs</i>	<i>32</i>
<i>Etape 4 : Image fantôme</i>	<i>35</i>
Entrée Sortie de Sabre Laser.....	38
<i>Préparation.....</i>	<i>39</i>
<i>Donner corps au sabre.....</i>	<i>40</i>
<i>Réaliser le Mouvement.....</i>	<i>41</i>
<i>De la Texture.....</i>	<i>42</i>
<i>Lier les éléments.....</i>	<i>45</i>

Qu'est ce que le fond vert en video?

Tout d'abord, pour les néophytes, le principe est de filmer une personne ou un objet devant un fond coloré, en vue de le traiter à l'aide d'un logiciel video. Ainsi cette couleur deviendra transparente. On pourra ainsi substituer à ce fond coloré n'importe quelle image fixe ou en mouvement.

C'est ainsi que l'acteur ou l'intervenant se trouvant dans un studio, apparaîtra devant toutes sortes de fonds désirés (dans un bureau, dans une usine, dans la rue, dans un salon,...)

L'exemple le plus connu, et que vous voyez tous les jours, est certainement la présentation de la météo. Le présentateur est en effet filmé devant un fond bleu, et les cartes ainsi que les différentes infographies qu'il vous montrent, sont incrustées derrière lui par la régie finale.

Pourquoi du vert ? (ou du bleu)

L'intervenant est filmé sur un fond constitué d'une couleur uniforme (en générale du bleu ou du vert), car ces couleurs sont considérées comme étant les plus éloignées des tons de la peau humaine.



Le vert est utilisé surtout en video car les capteurs CCD des caméras video sont plus sensibles au vert. En raison de la matrice de Bayer qui alloue plus de pixels pour le canal vert. En plus, grâce à cette sensibilité accrue des capteurs pour la couleur verte, les fonds de cette couleur nécessitent aussi moins de lumière. Ce qui peut-être pratique. (Sur certains films, un fond rouge vif fut utilisé, mais cela reste une exception) En outre, le fond vert est préféré au fond bleu pour les tournages video en extérieur. En effet, le ciel peut apparaître dans le cadre et pourrait être remplacé par inadvertance dans le processus d'incrustation.

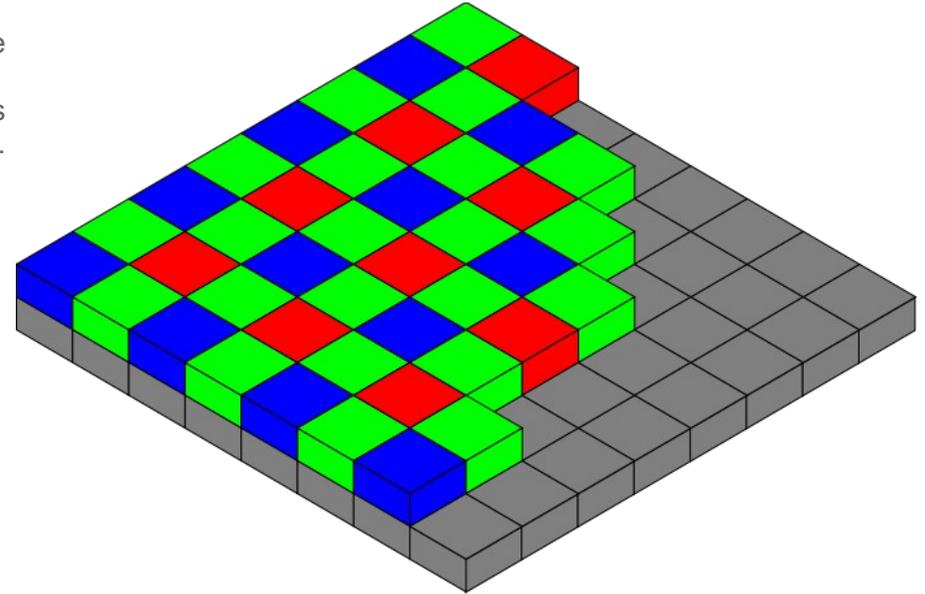
La couleur bleue quand à elle, a été utilisée, dans le cinéma bien avant l'apparition des techniques numériques modernes. En tournage sur pellicule, l'utilisation du bleu était liée au fait que la couche d'émulsion bleu du film avait « les plus beaux cristaux » et donc plus de détails pour le minimum de grain (en comparaison avec les couches rouges et vertes de l'émulsion.) Mais le bleu nécessite d'avoir plus de lumière pour fonctionner que le vert. Donc plus difficile à utiliser.

La teinte doit être choisie en fonction des couleurs présentes sur les intervenants. Si ce n'est pas le cas, vos intervenants risquent de se transformer en homme invisible ! (Par exemple, si les intervenants portent des pantalons bleus, mieux vaut utiliser un fond vert. Car sinon, leurs jambes risquent de « disparaître ») Le facteur le plus important pour une incrustation réussie, c'est la séparation des couleurs de premier plan (le sujet) et le fond (l'écran).

Et la matrice de Bayer alors...

Une matrice de Bayer, également appelé filtre de Bayer ou encore mosaïque de Bayer, est un type de Color filter array, c'est-à-dire une matrice de filtres de couleur placée devant un capteur photographique numérique afin de pouvoir enregistrer des photographies en couleur.

Une matrice de Bayer est constituée à 50 % de filtres verts, à 25 % de filtres rouges et à 25 % de filtres bleus. Le nom vient de son inventeur, Bryce E. Bayer, de la société Eastman Kodak.



L'incrustation dans les faits... ou presque...

Le tournage sur un fond de couleur bleu ou vert permet de rendre transparent, en direct ou par la suite, cette couleur de l'image et de la remplacer par tout autre image. C'est l'effet utilisé régulièrement à la télévision lors du clip sur la Météo. Le présentateur est filmé sur un fond bleu et ce fond est remplacé en direct par des images de cartes météo ou de

photos satellites. Cette technique est de plus en plus répandue et permet d'incruster des acteurs dans des décors virtuels ou bien impossible à filmer en direct.

Par exemple, supposons que vous souhaitiez filmer votre personnage principal à la terrasse d'un café parisien. Mais impossible de filmer dans de bonnes conditions à cause de la circulation et des autorisations à obtenir. Vous pouvez alors avoir recours au fond bleu pour filmer votre acteur que vous pouvez incruster, dans les plans larges, sur une vue de Paris.



Avant.



Après.

Le fond bleu ou vert :

Les pros utilisent en général un fond bleu ou vert. Le bleu parce qu'il est éloigné des tons chair de la peau humaine. Le vert est utilisé surtout en vidéo car les capteurs CCD des caméras vidéo sont réputés plus sensibles au vert. Sur certains films, un fond rouge vif fut utilisé par exemple pour le tournage de la maquette de l'avion du film Air Force One. La teinte doit être choisie en fonction des couleurs présentes sur les acteurs ou, sinon, vos acteurs vont se transformer en homme invisible ! Par exemple, si les acteurs portent des Jeans bleus, mieux vaut utiliser un fond vert.

La peinture :

Il est possible d'obtenir un fond bleu soit en peignant un mur bien lisse, soit en tendant une toile sur un cadre. Certains

studio pro. incluent l'application d'une couche de peinture neuve à chaque location du studio pour obtenir un rendu aussi parfait que possible.

Des peintures de qualité (et de prix) professionnels sont disponibles pour créer ces fonds : Roscopaint et Holoset. La peinture doit être à la fois lumineuse et bien marquée.

Vous pouvez essayer avec du papier peint. Voici un exemple de référence d'un papier bleu utilisé par les photographes comme fond

Papier : Colorama Display (Colorama doit être la marque) Couleur : Chroma Blue (n°11)

La toile tendue :

Vous pouvez aussi chercher à tendre une toile ou un drap comme fond. Pour obtenir ce fond, impossible d'utiliser une bâche en plastique car elle brille et les reflets sur le plastique ne seront pas éliminés. Il faut impérativement un fond mat. Certains utilisent de la moquette de couleur unie. Une solution intéressante...

Nous avons un drap bleu foncé que nous fixons à l'aide de grosses ponces plastiques sur un cadre métallique fait de 4 tubes reliés entre eux de manière à former un carré de 3 mètres sur 3 mètres. Vous pouvez mélanger des halogènes de jardin et des éclairages plus pro. comme des mandarines ou des blondes. Les éclairages sont disposés pour éviter les ombres portées.

Éclairer un fond vert

L'éclairage est sûrement la chose à ne surtout pas négliger sur un tournage fond vert. Il y a des choses que vous ne pourrez peut-être jamais rattraper en post prod si votre éclairage est mauvais. Passez y du temps ! 1h perdue en éclairage, c'est plusieurs heures de gagnées en post production !

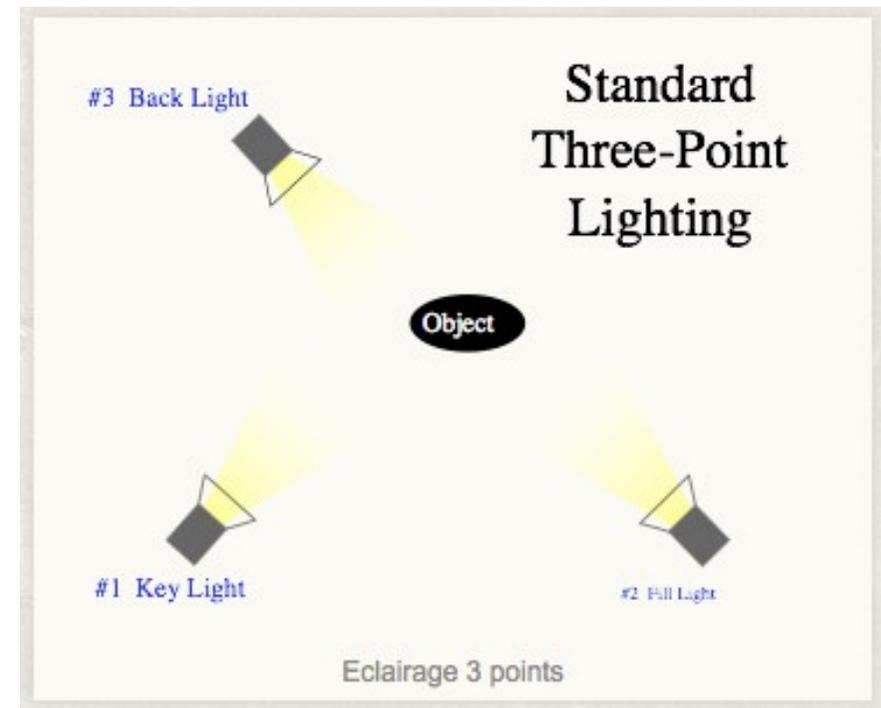
Comment éclairer un fond vert pour obtenir une incrustation chroma key parfaite ?

Vous devez faire en sorte que votre fond vert soit uniformément éclairé. Pas de zone exagérément plus sombre ou plus claires. C'est pas toujours évident à obtenir ... Essayez d'éclairer en lumière diffuse, cela devrait vous aider, et vous éviter d'avoir des spots très lumineux au centre de la zone éclairée, et un gros dégradé vers le plus sombre autour du spot. On n'a pas besoin de lumière contrastée sur un fond vert, au contraire !

Eclairage 3 points

Pour votre sujet, vous devez aussi observer quelques règles simples qui vous faciliteront la post production. Utilisez un éclairage de base qu'est le 3 points par exemple:

- une lumière principale (key light) sur un côté du personnage: elle va éclairer la plus grosse partie du personnage, mais va générer beaucoup d'ombres aussi qu'il faudra déboucher;
- une lumière de remplissage (fill light) qui fonctionne de pair avec la lumière principale, c'est grâce à elle que les ombres ne seront pas complètement noires, elle sert à déboucher les ombres générés par la lumière principale, elle peut aussi être remplacée par un réflecteur, qui apportera au sujet une lumière diffuse et plus douce;
- un contre jour (back light) à l'arrière du personnage et dirigé vers lui, très important pour un tournage sur fond vert, il permettra de décoller le sujet du fond, créera un léger contour autour de la silhouette qui vous permettra de supprimer le fond vert sans pourrir les contours de votre personnage.



Un tutorial de mise en jambe :

Aborder un logiciel de façon didactique n'est jamais une chose aisée. Aujourd'hui je vous propose une mise en oeuvre par l'application d'effet sur une vidéo. Vous pouvez toujours choisir l'élément vidéo de votre choix, le retravailler avec première afin de pouvoir l'exploiter avec after effect.

A vous ensuite de tenter l'expérimentation de ces effets dans le cadre d'un travail précis.

Un effet d'hologramme « à la star Wars »

Pour réaliser ce tutorial, vous aurez besoin de ceci :

- Une vidéo de votre sujet sur fond bleu ou vert, voire monochromatique (utilisez celle ci-dessus si vous n'en avez pas à disposition)

blue screen (écran bleu) : technique vidéo utilisant un fond bleu qui devient transparent après traitement par vidéo. Ce principe est utilisé par les présentateurs météorologiques. Le présentateur est filmé devant un fond bleu qui est remplacé par la carte météo. En vidéo numérique, il est parfois possible de choisir une autre couleur clé.

- L'indispensable logiciel de Adobe : After Effects - Ici nous travaillons sur la version CS3
- une vidéo « d'interference » - animation bitmap à la base réalisable avec photoshop et Final cut...

Il pourra être utile de connaître un peu mieux les bases d'after effect pour maîtriser les subtilités de ces effets. Bien sur nous sommes au niveau de l'expérimentation. Mais il est clair que le potentiel du logiciel ne fait que s'ouvrir à vous.

Hologrammes façon « Star Wars »

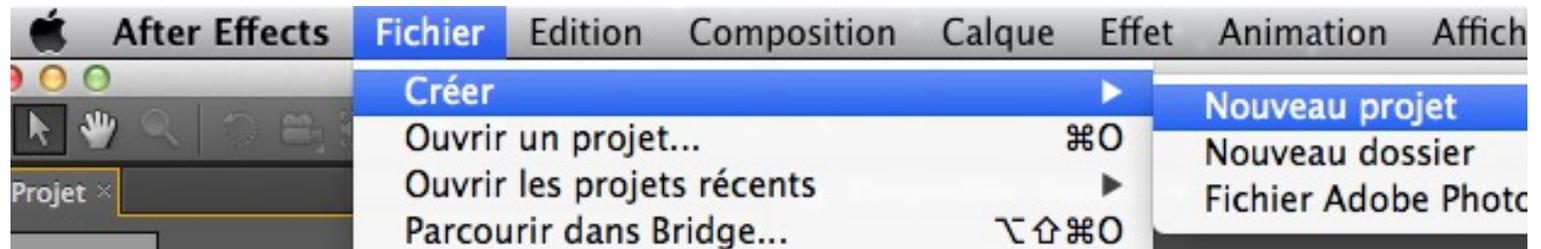
Malgré les différences citées plus haut, les hologrammes dans Starwars ont plusieurs points communs : Ils sont bleus, ils subissent une sorte de distorsion vidéo, et sont semi-transparentes.

Nous allons essayer de recréer cela dans les quatre étapes qui suivent.

Etape 1 : Supprimer le fond bleu

Si vous êtes familier avec ce problème, sachez simplement que vous aurez besoin à l'étape 2 d'une séquence avec un alpha channel. Pour ceux qui ne savent pas comment faire, suivez les instructions ci-dessous.

- Créer un nouveau projet dans Adobe After Effects (Fichier / Créer / Nouveau Projet)

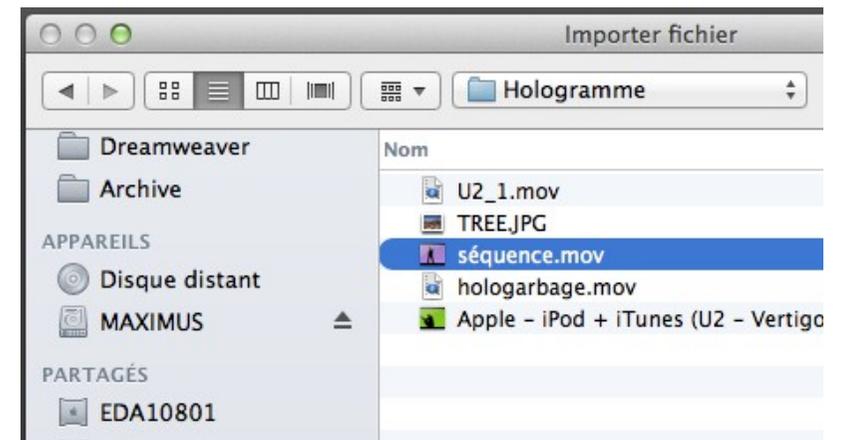
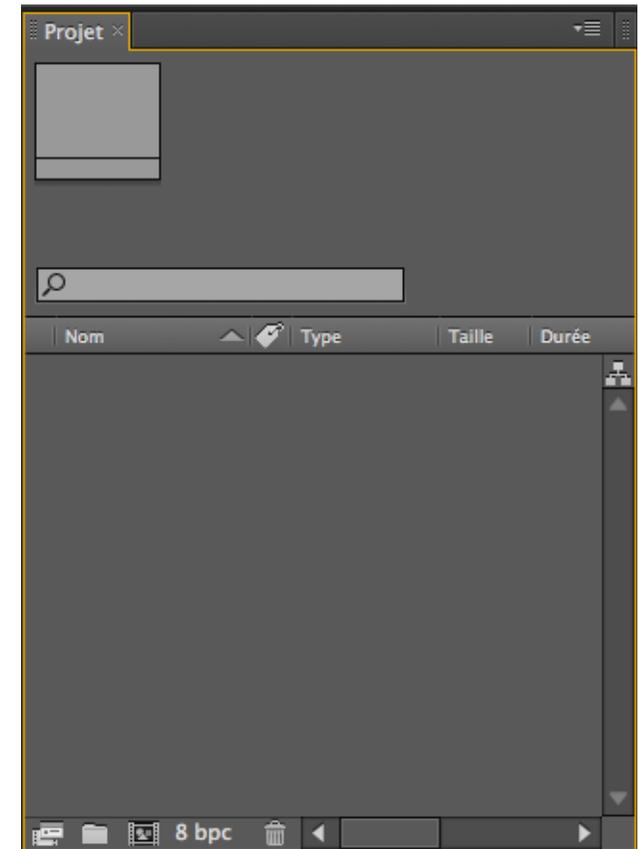
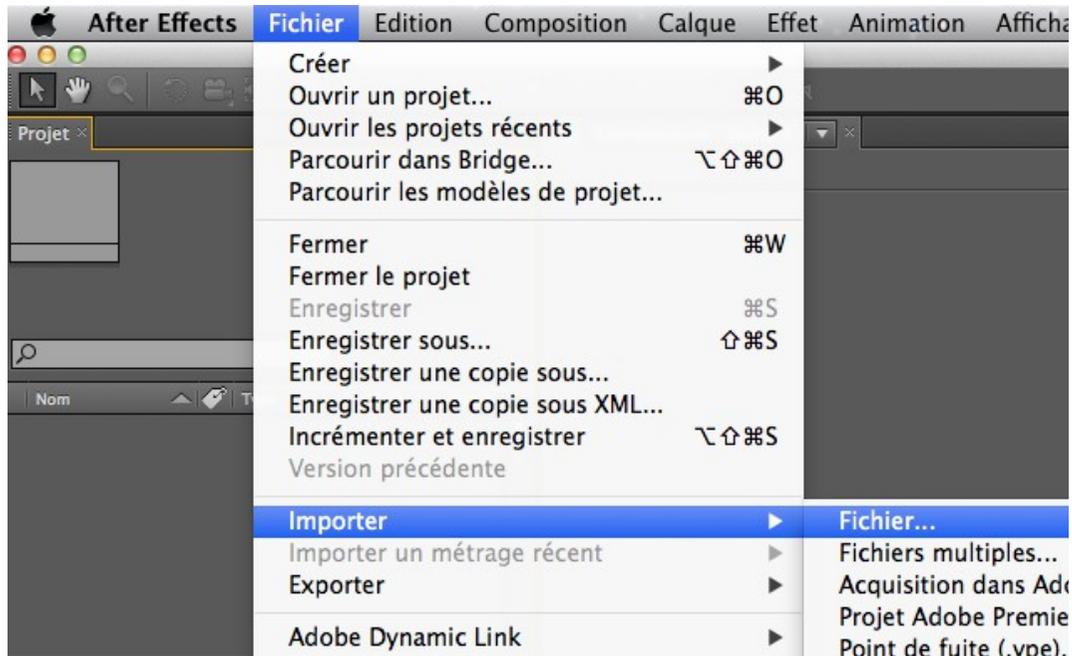


Par défaut le soft s'ouvre avec un nouveau projet vierge. Mais rien ne nous empêche d'en créer un nouveau.

Observez dans l'entête de votre fenêtre projet où vont se compiler les divers éléments des infos entre autre concernant la taille des éléments de votre animation.

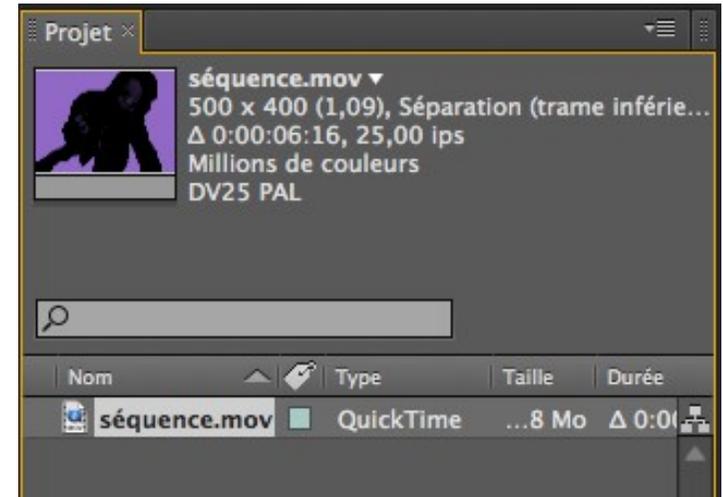
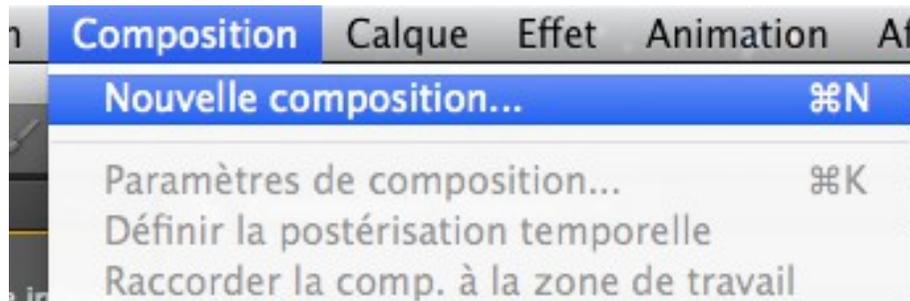
Vous allez donc commencer par importer une séquence Vidéo que vous aurez définie avec votre logiciel de montage vidéo favori.

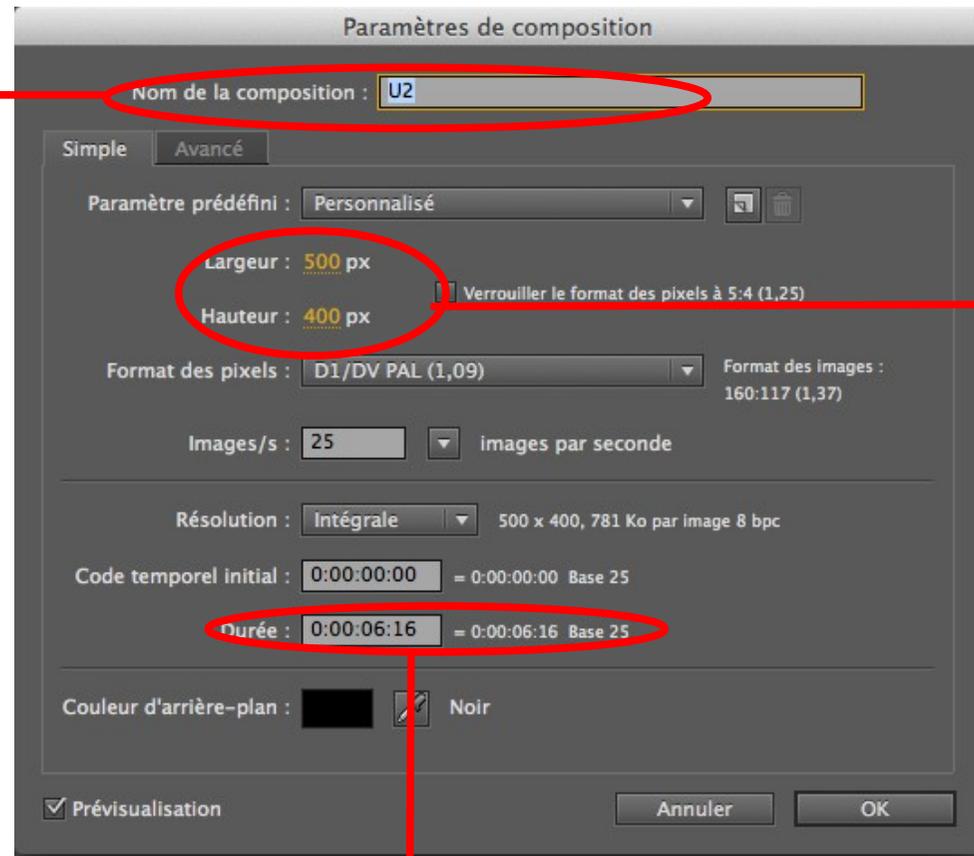
Direction donc le menu Fichier / importer/ Fichier, pour aller chercher le document sequence.mov



Vous observerez les informations relatives à votre vidéo importée, qui vous seront utiles, entre autres choses pour ce qui est de la dimension de la composition que vous allez créer.

Créer une nouvelle composition (Composition / Nouvelle composition)





Paramétrer les dimensions de la composition : il faut pour cela tenir compte de la dimension de votre vidéo source.

Nommer sa composition est intéressant dans le sens où vous anticipez sur l'organisation de vos travaux.

La Durée spécifiable doit être en correspondance avec la durée de la séquence choisie dans l'interface projet.



Pensez que vous devez donner à votre composition une durée cohérente en rapport avec les éléments que vous allez importer. A vous de déterminer cette durée, ou alors de relever dans la fenêtre projet la durée moyenne de vos vidéos.

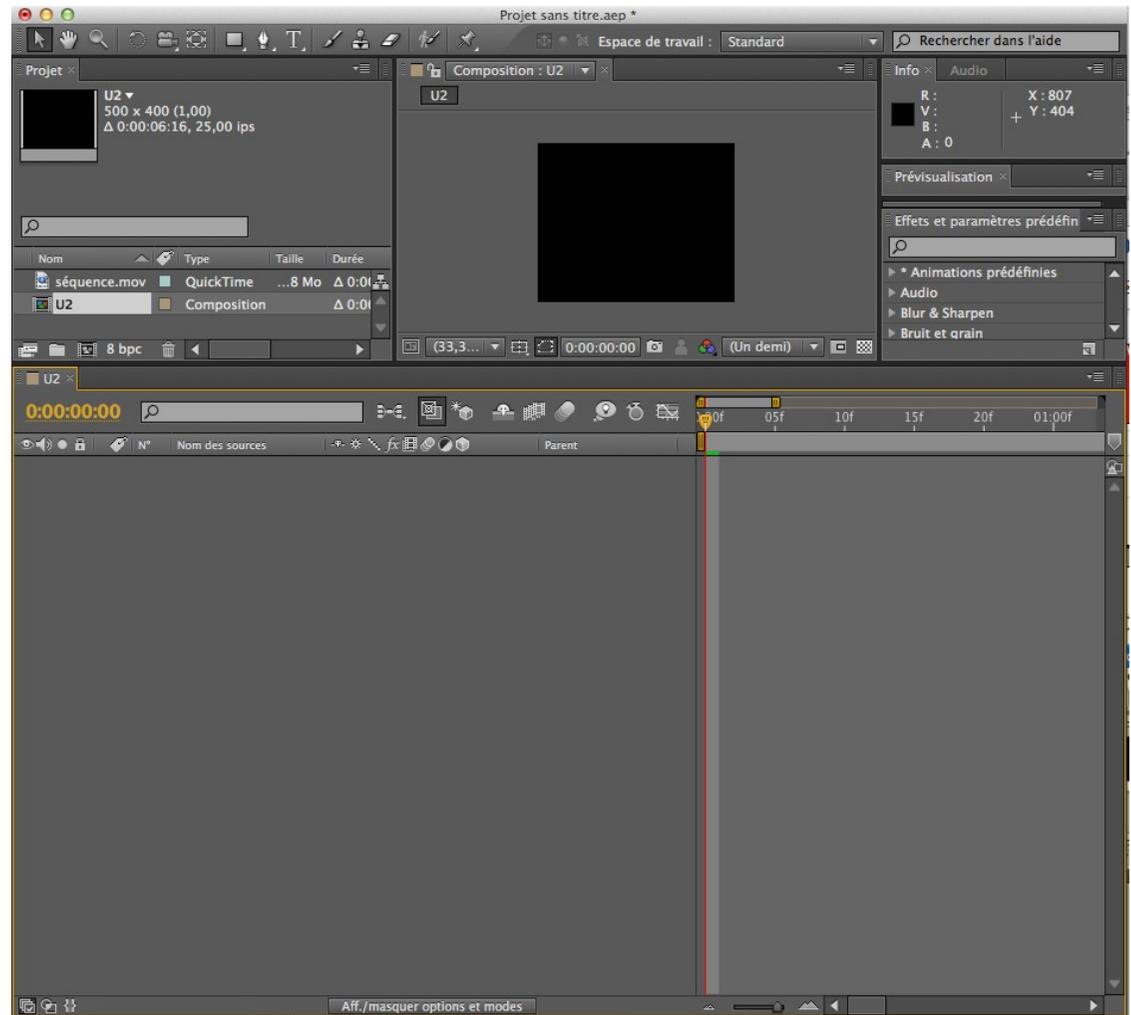
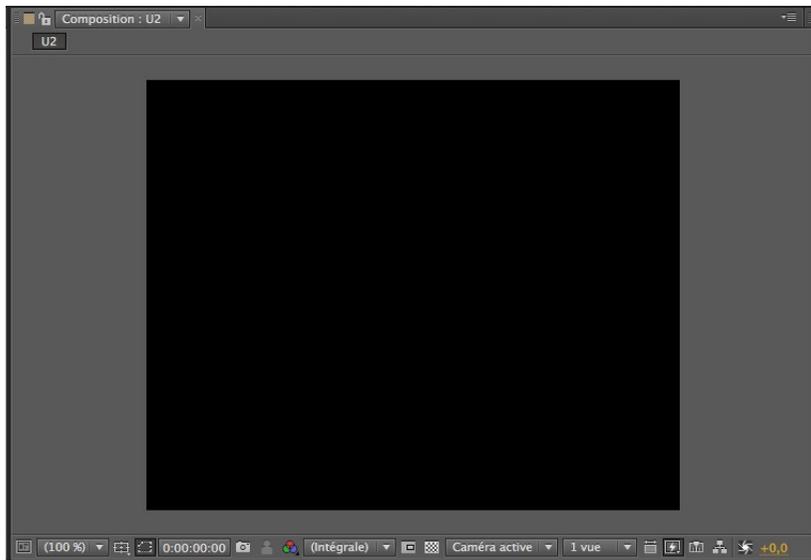
Ne jamais perdre de vue que la combinaison des logiciels est une clé pour optimiser un travail.

Vous cliquez sur OK, pour arriver à une interface de ce type

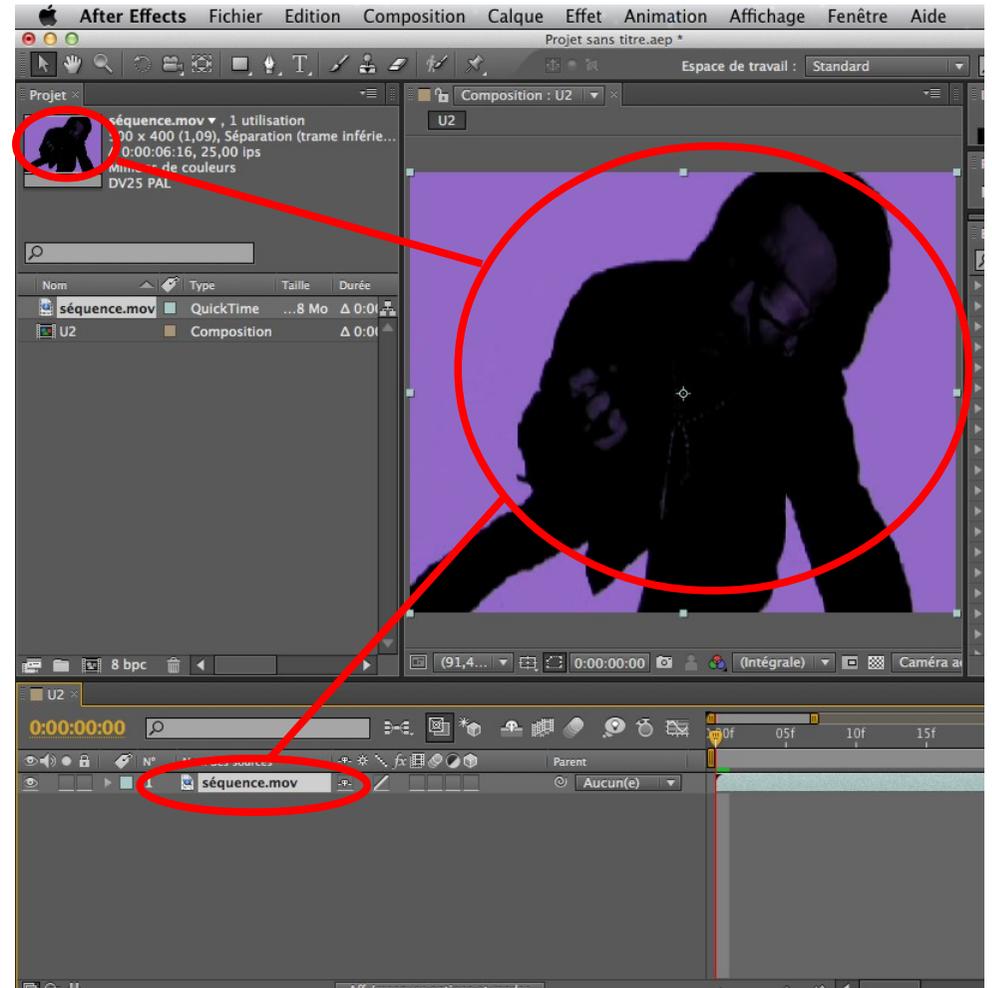
vous constaterez dans la palette projet la présence d'un élément représentant la composition que vous venez de créer.



Par la suite, vous n'aurez plus qu'à faire glisser la vidéo que vous avez importé dans votre composition. Vous observerez que vous avez un squelette qui vas figurer l'espace que la video occupe dans la composition que vous venez de créer.



Observez que la vidéo se trouve répliquée sur trois endroits : l'interface « Projet », La « composition », ainsi que le plan de montage. Ce dernier possède comme intérêt de vous permettre de piloter tout ce qui se passe par rapport aux diverses manipulations et effets sur votre film.



Isolation

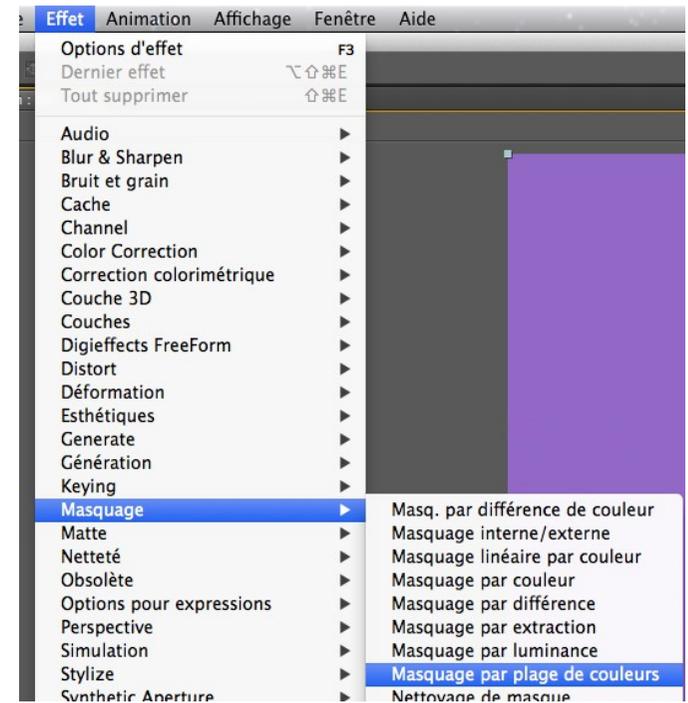
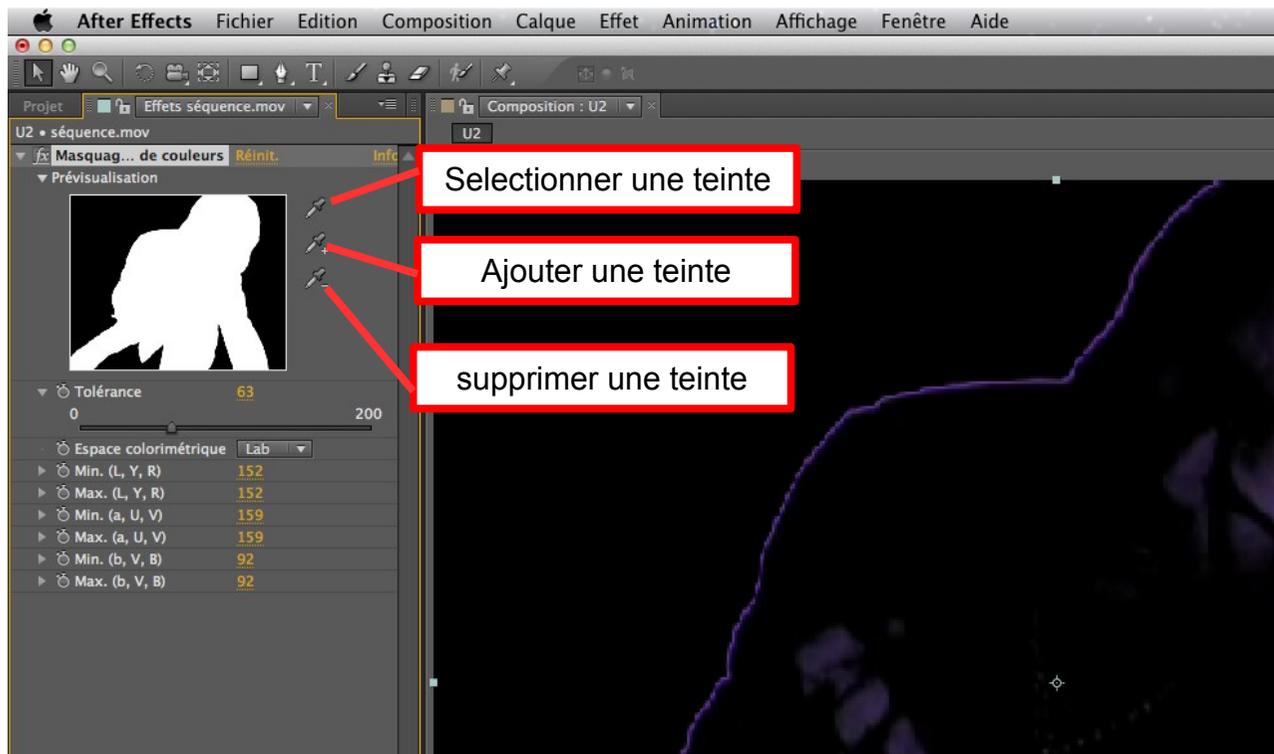
Glisser la vidéo importée dans la composition

Puis utilisez l'effet dans le menu **Effet / Masquage / Masquage par plage de couleurs**.

Maintenant, nous allons pouvoir sélectionner les zones de couleur que nous voulons supprimer.

Dans la fenêtre projet, apparaît un nouvel

onglet qui vous offre la possibilité de manipuler les options de cet effet.



Pour utiliser l'effet Masquage par plage de couleurs

Sélectionnez le calque à rendre visible par transparence, puis choisissez Effet > Masquage > Masquage par plage de couleurs.

Choisissez l'espace colorimétrique Lab, YUV ou RVB dans le menu Espace colorimétrique. Si vous avez des difficultés à isoler le sujet dans un espace colorimétrique, essayez-en un autre.

Sélectionnez la pipette de la couleur de découpe, puis cliquez sur la vignette de cache pour sélectionner la zone correspondant à une couleur du panneau Composition à rendre visible par transparence. En général, cette première couleur recouvre la plus grande partie de l'image.

Remarque : pour utiliser les pipettes du panneau Calque, choisissez Plage de couleurs dans le menu Afficher du panneau Calque.

Sélectionnez la pipette +, puis cliquez sur les autres zones de la vignette de masquage pour ajouter d'autres couleurs ou nuances à la gamme des couleurs masquée.

Sélectionnez la pipette -, puis cliquez sur les zones de la vignette de masquage pour retirer d'autres couleurs ou nuances de la gamme des couleurs masquée.

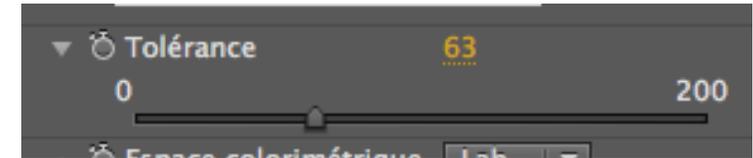
Faites glisser le curseur Tolérance pour assouplir les contours entre les zones transparentes et opaques.

Utilisez les barres de réglage Min/Max pour préciser la gamme des couleurs sélectionnée à l'aide des pipettes + et -. Les barres de réglage L,Y,R paramètrent les premiers composants de l'espace colorimétrique spécifié, les barres de réglage U, G paramètrent le deuxième composant, et les barres de réglage b, V, B paramètrent le troisième. Faites glisser les curseurs Min pour préciser le début de la gamme des couleurs. Faites glisser les curseurs Max pour définir la fin de la gamme des couleurs.

A l'aide de la petite pipette que l'on trouve dans la fenêtre Effets, il faut cliquer sur la reproduction de la séquence à l'endroit ou la couleur que l'on souhaite supprimer se répète le plus.

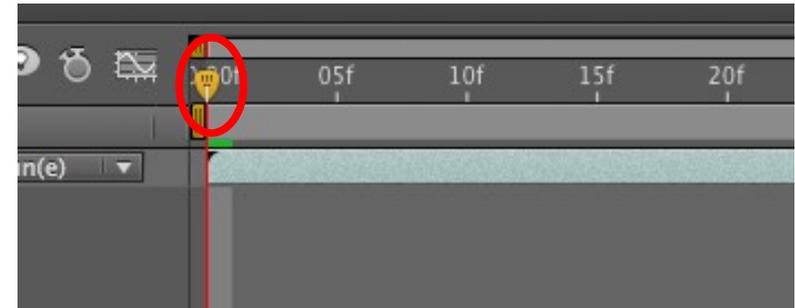
En pratique

En actionnant l'onglet Tolérance, vous allez pouvoir faire varier l'étendue de la sélection de la plage violette. À vous de déterminer si la tolérance est dotée du bon dosage.



En cliquant sur le petit triangle à la gauche de l'option, vous accédez à la réglette qui est utilisable à cet effet.

Pour savoir si votre sélection est correcte, vous pouvez contrôler la chose en actionnant le curseur de lecture de votre séquence, présent dans la palette « Montage »



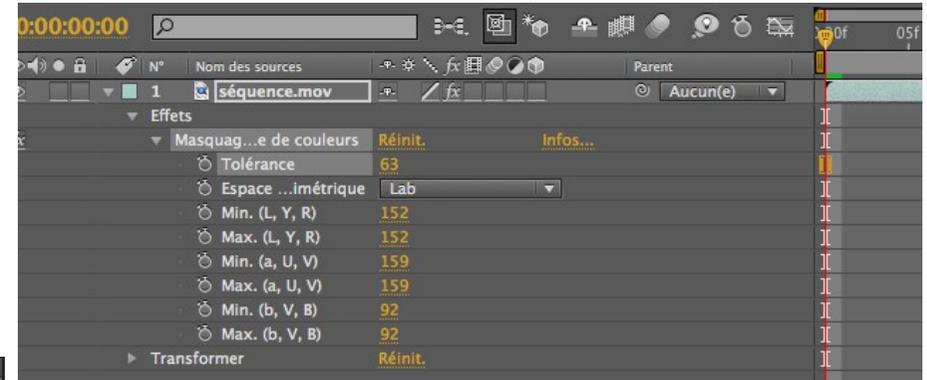
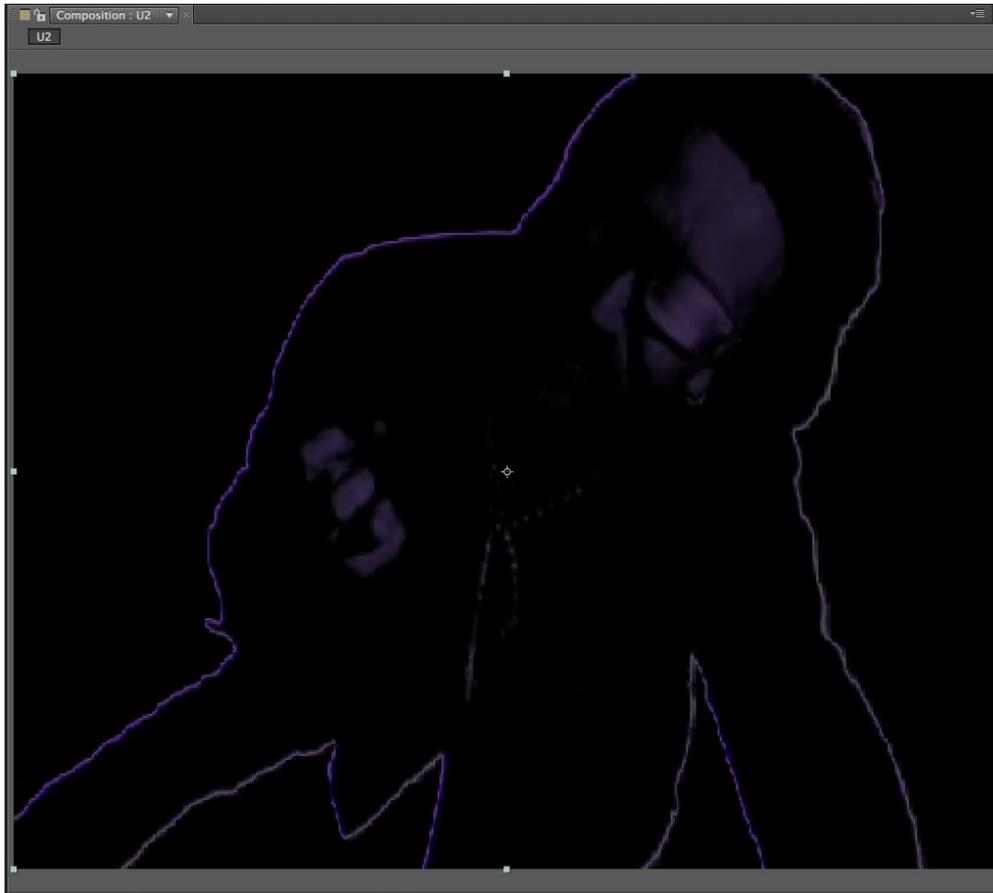
Vous pouvez aussi procéder à une prévue de votre séquence en utilisant la palette Navigation : attention à prendre en compte un temps nécessaire de calcul de l'effet appliqué avant une lecture plus fluide.



Si vous observez bien votre interface de travail vous noterez que les effets sont manipulables via le plan de montage

Si vous actionnez avec votre pointeur le menu déroulant qui se trouve à gauche de la vidéo ou vous avez appliqué un effet, vous accédez à des sous menus, tels que le menu effet, avec les mêmes paramètres que dans la palette dédiée.

Ainsi si vous réglez les paramètres correctement, vous devriez avoir une sélection de ce type

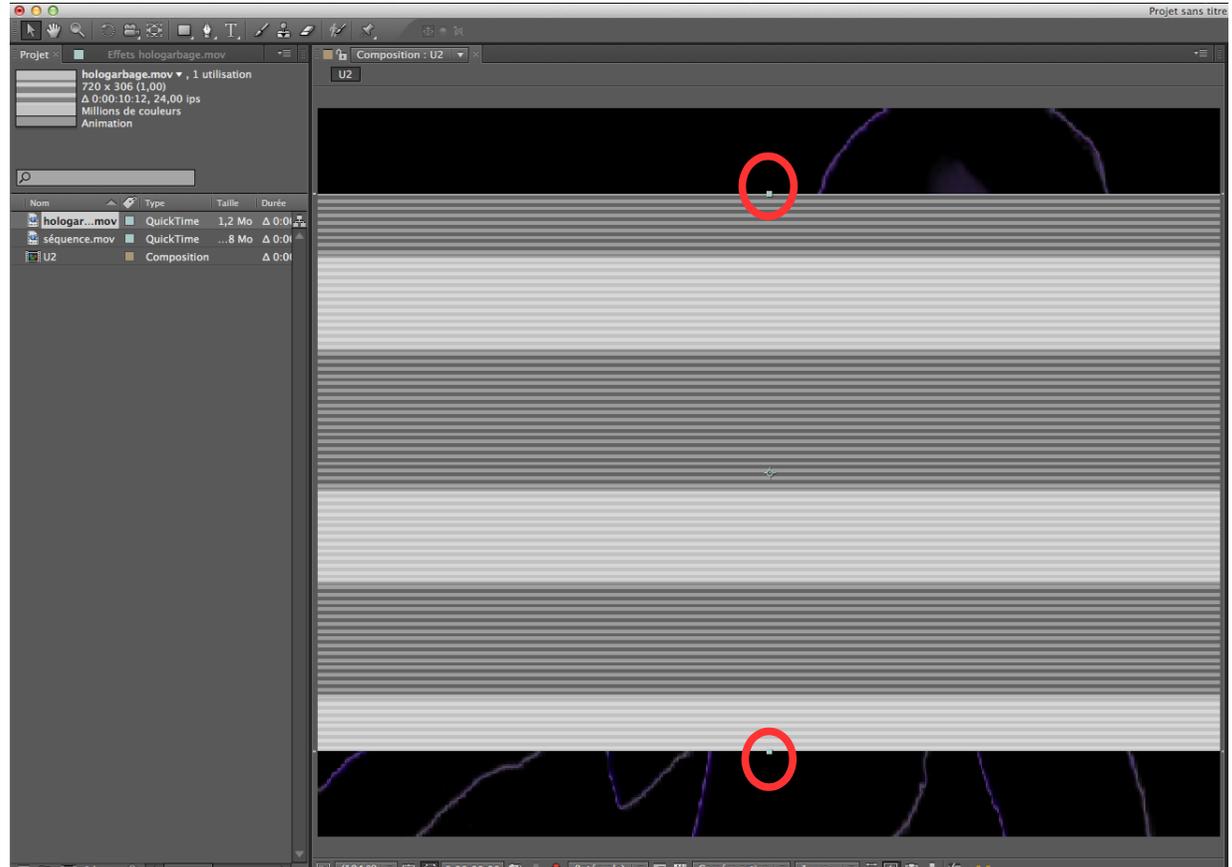


Plus vous forcez sur la tolérance, plus vous sélectionnez de zone colorée.

Définir la silhouette « interférence »

Une fois que le masquage est opéré sur notre séquence, nous allons créer la silhouette constituée d'interférences.

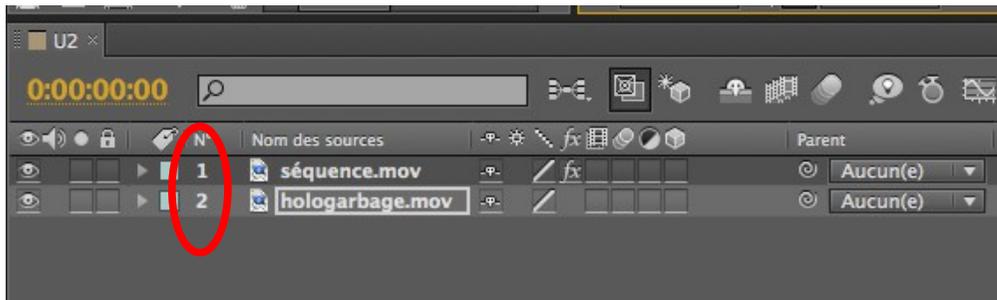
Pour cela, vous allez importer le document vidéo « hologarbage.mov », afin de pouvoir le déposer de l'espace « projet » à l'espace « composition ».



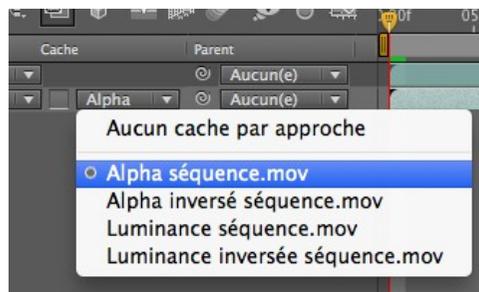
Vous noterez la présence de poignées sur les coins de la vidéo qui vous donnerons la possibilité de redimensionner l'élément pour qu'il couvre la totalité de votre séquence de départ.

La vidéo « hologarbage » est présente aussi dans votre plan de montage, sorte de variante de l'habituelle palette de calque : attention à la positionner en dessous de votre extrait de vidéo.

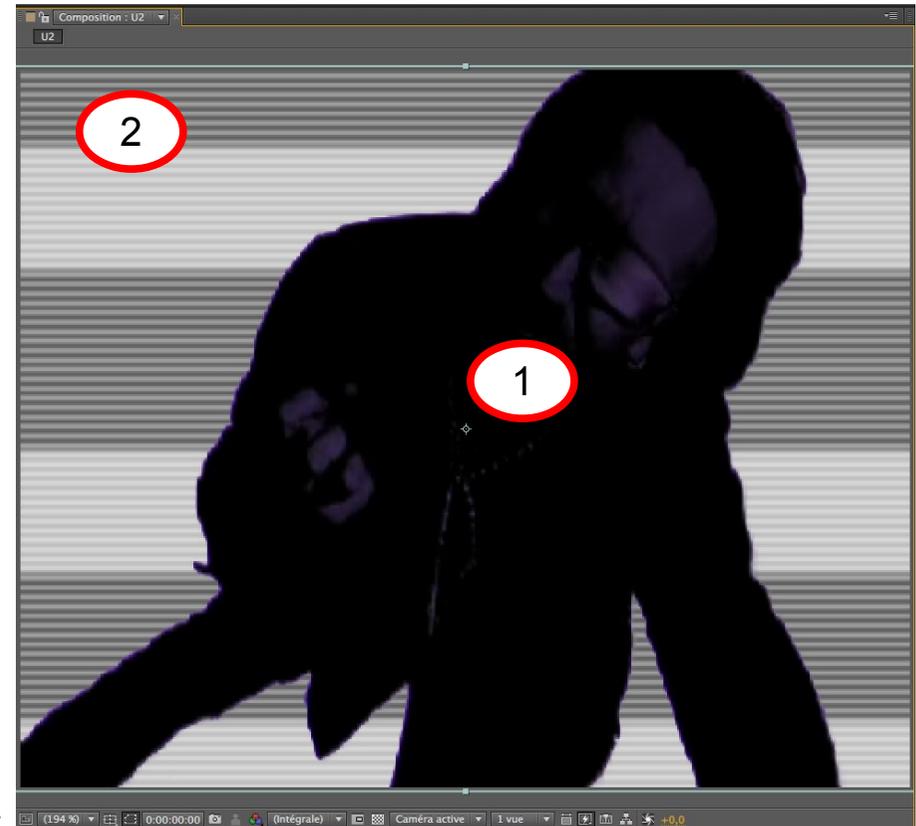
En bas à gauche de votre palette des calques, vous allez activer le bouton « agrandir ou réduire le panneau mode de fusions », afin d'accéder à la colonne « cache »



Dans la colonne « cache », vous allez sélectionner l'option « alpha sequence.mov »



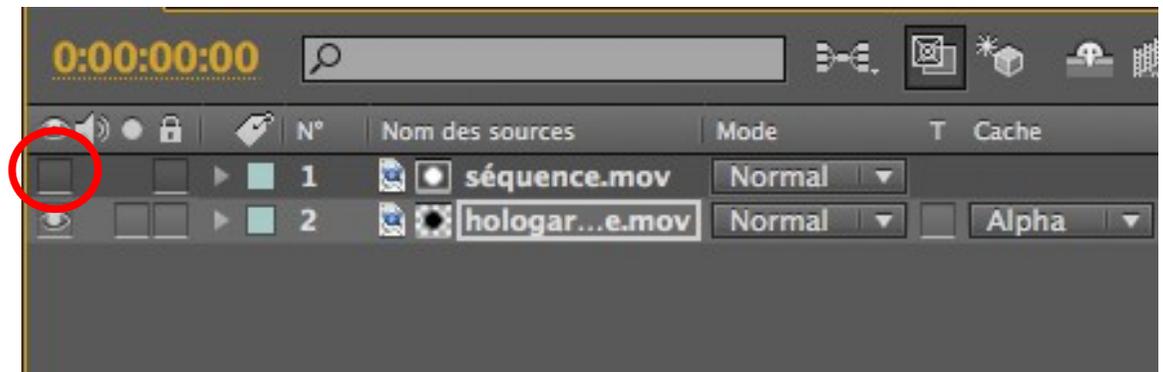
La colonne cache est accessible par un click sur le bouton « Aff./masquer options et modes »



Le calque contenant votre vidéo d'origine se masque automatiquement et vous voyez apparaître la silhouette comme découpée dans les interférences.



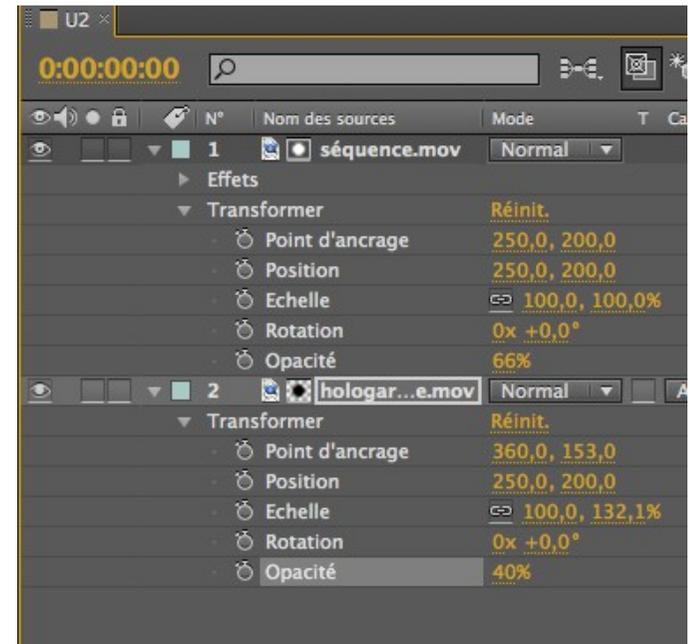
Si vous cliquez sur la case en dessous de l'œil au niveau du calque séquence.mov, vous faites réapparaître la séquence d'origine « découpée ».



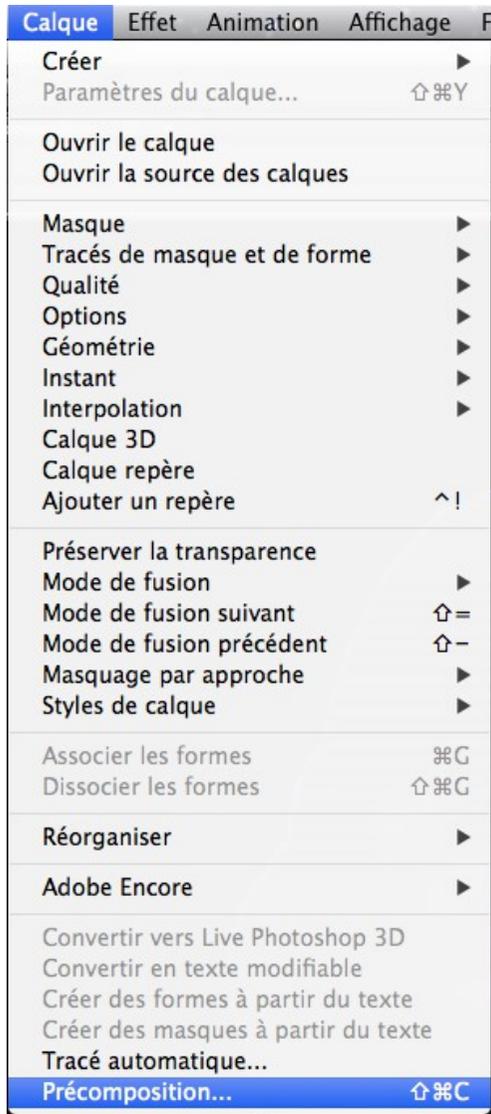
Ensuite à vous de jouer sur l'opacité de votre séquence pour que les interférences deviennent translucides.

Donnez 66% à la couche de votre sujet et 40% à celle des interférences. Il se peut que vous devriez modifier ces paramètres dans certaines de vos scènes, c'est surtout une question de goût.

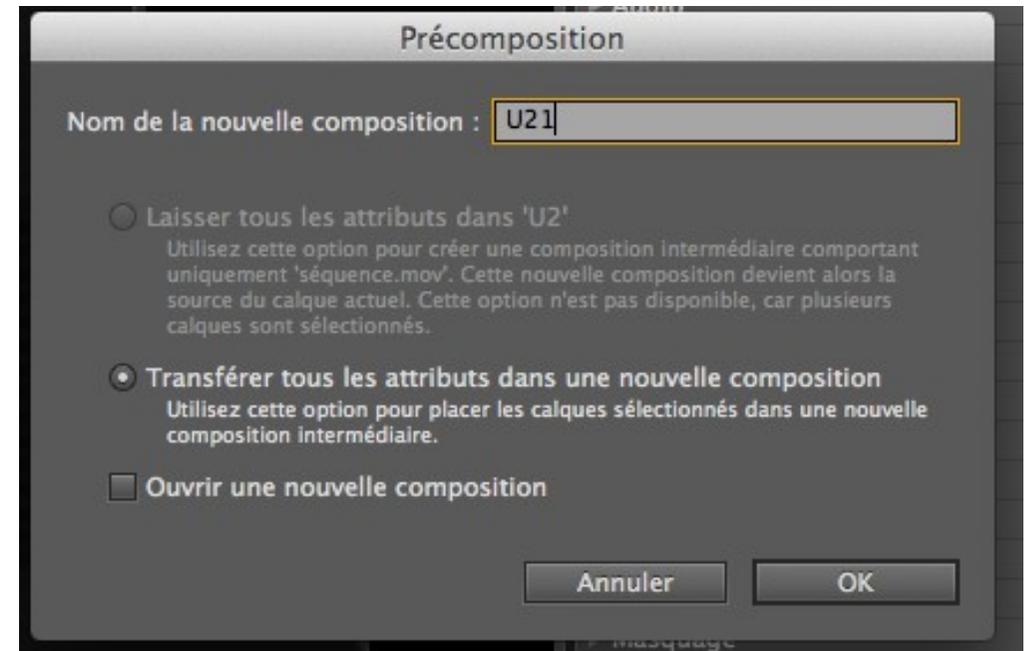
Et vous obtiendrez quelque chose de ce type :



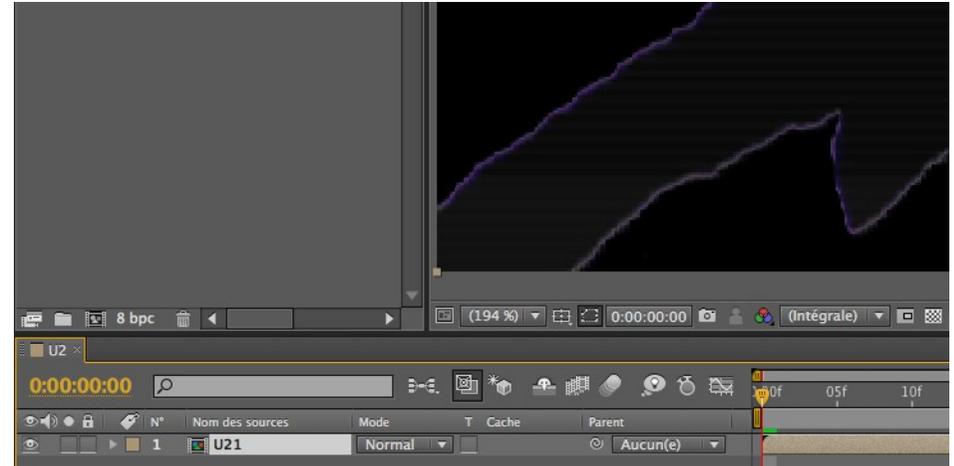
Exportation de votre élément



Ou presque. En fait il est possible de procéder à des assemblages de composition, en précomposant votre montage : l'idée est de regrouper les éléments transformés sous la forme d'un sous groupe possédant toutes les propriétés définies de façon interdépendantes. Pour cela il me suffit juste de sélectionner mes deux éléments « séquence 1 et hologarbage », et d'aller chercher le menu « calques / précompositions »



et ainsi vous arrivez sur la création d'une nouvelle composition, « u21 », regroupement des deux éléments modifiés, lesquels pourront être plus simplement dupliqués et assemblés si le cas de figure se présente.



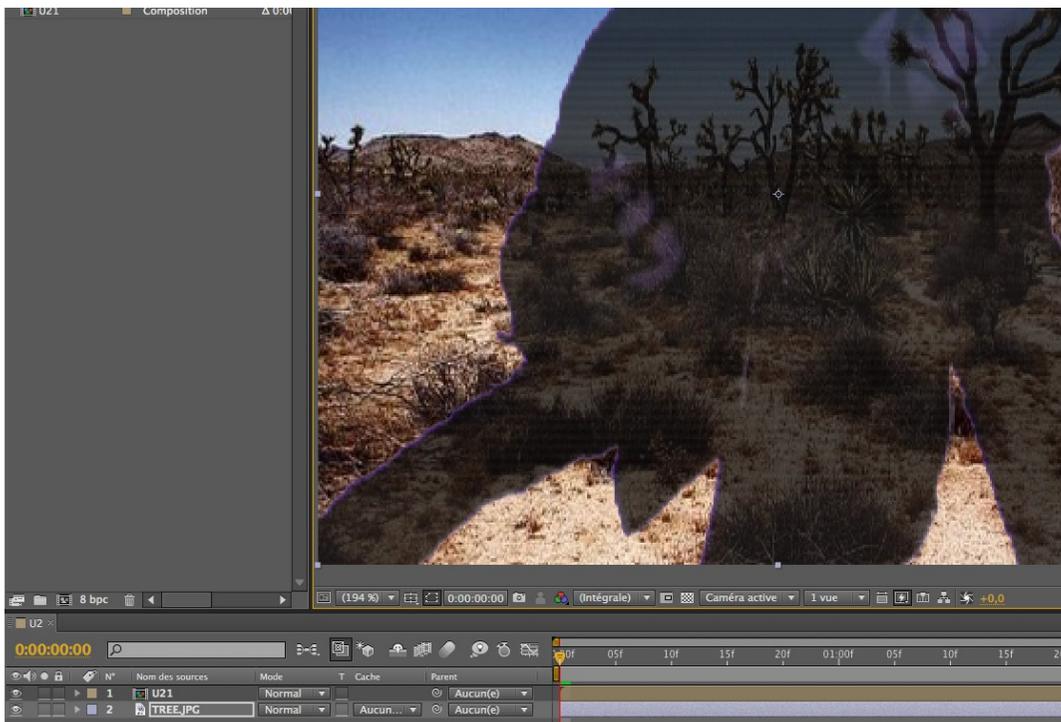
Insertion d'un arrière plan

Dernière étape de votre composition, intégrer un arrière plan à votre montage. Pour ça, il est évident que la question de la dimension se pose encore une fois.

Bref, une fois que vous avez repéré la dimension de votre séquence « truquée » (ici 500 pixels / 400 pixels), vous pouvez prendre l'image de votre choix et la redimensionner dans photoshop.

Puis comme nous avons fait avant, insérer l'image dans l'interface projet de After Effect, et la faire glisser dans votre composition. Par magnétisme, elle se positionne correctement.

Ne pas oublier de positionner le calque dédié à l'image en bas de la liste des calques. Et, si vous avez procédé correctement jusqu'à maintenant, vous devriez obtenir une composition de ce type :

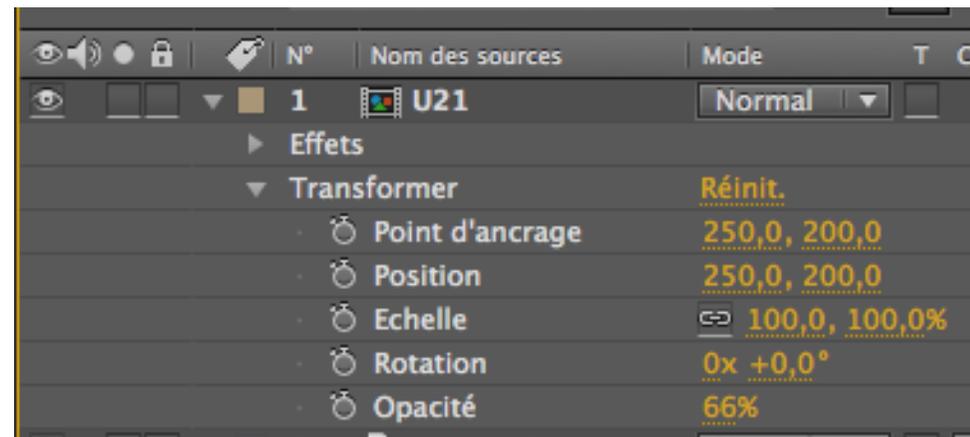
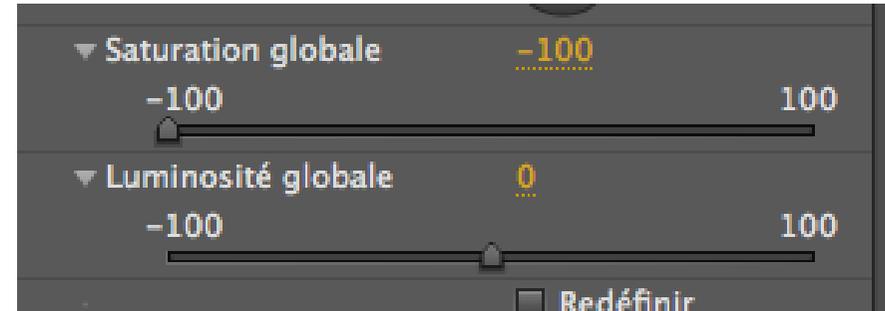
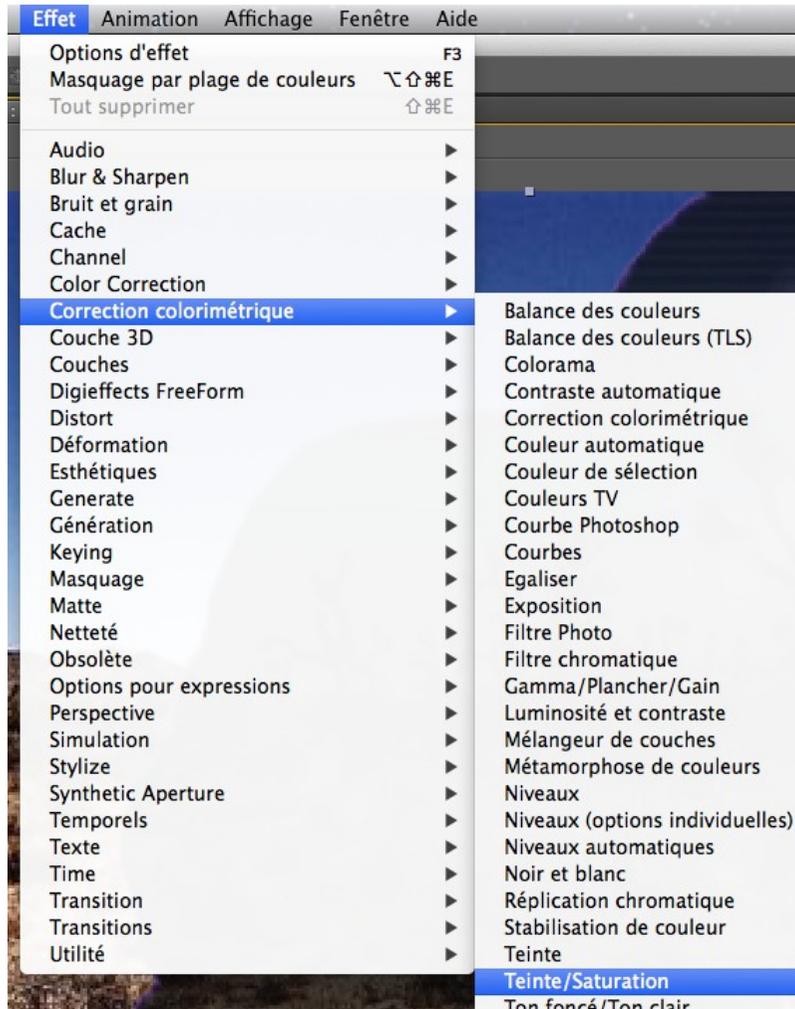


A noter qu'à tout moment vous avez la possibilité de procéder à une prévisualisation de votre montage en agissant sur cette console de lecture.

Etape 3 : Ajuster les couleurs

Cette étape est totalement "free style". Cependant il est bon de connaître quelques trucs.

Premièrement appliquez une Saturation (Effet / Correction colorimétrique / Teinte/Saturation) et diminuez la Saturation globale à -100



Réinitialiser la luminosité		Réinit.	Info
Balance des couleurs		0,3	
Balance rouge foncé		-18,0	
Balance vert foncé		8,3	
Balance bleu foncé		0,3	
Balance rouge moyen		18,0	
Balance vert moyen		67,0	
Balance bleu moyen		0,3	
Balance rouge clair		11,0	
Balance vert clair		100,0	
Balance bleu clair			<input type="checkbox"/> Préserver luminosité

Cela va supprimer tout les couleurs à votre image, vous permettant ainsi de la recoloriser totalement à l'aide de la balance des couleurs (**Effet / Correction colorimétrique / Balance des couleurs**).

Vous pouvez aussi augmenter la luminosité en utilisant le menu **Effet / Correction colorimétrique / Luminosité/Contraste...**

N'oubliez pas de régler aussi l'opacité de votre figure principale. (une valeur de 66% pourrait convenir)



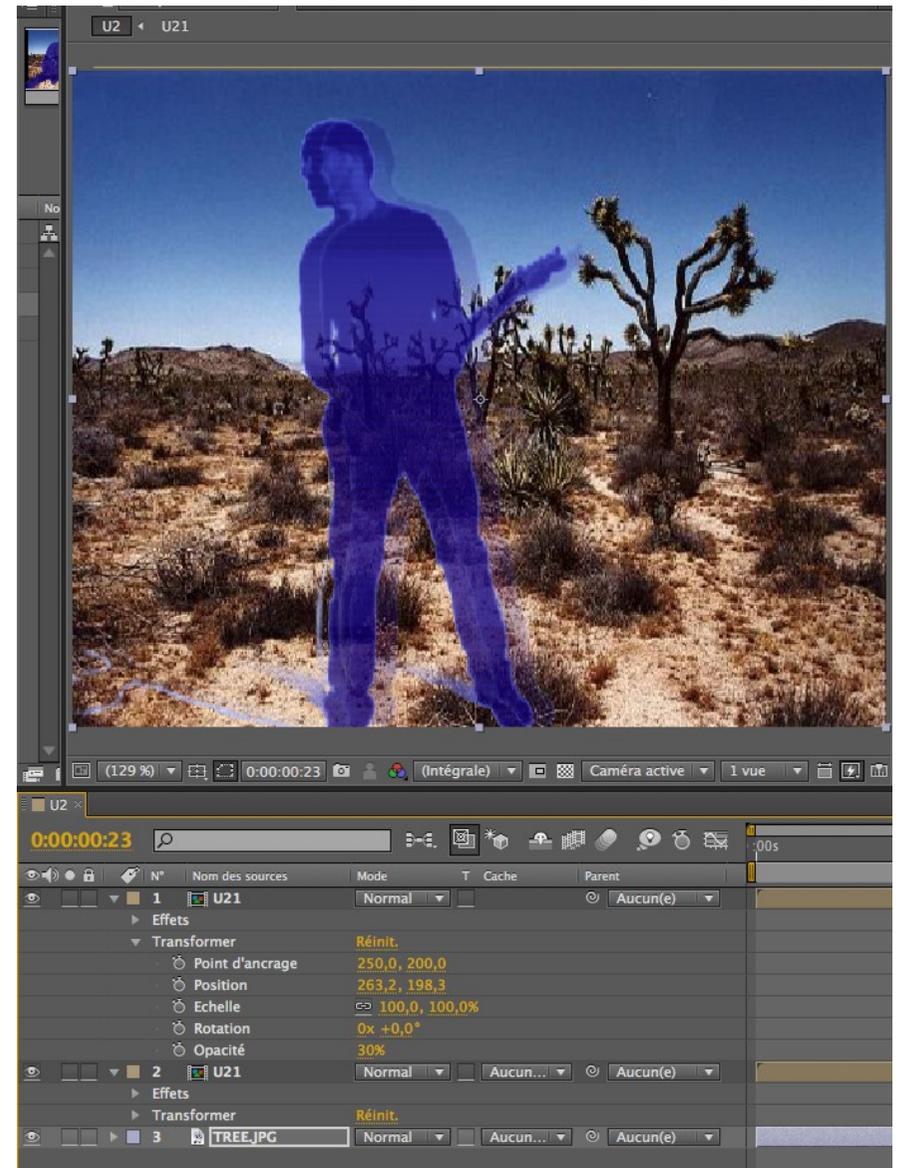
Maintenant que vous avez ajusté les couleurs, nous pouvons passer aux distorsions.

Etape 4 : Image fantôme

Nous allons créer une image fantôme. Qu'est-ce que c'est? Il s'agit d'une duplication de l'image, généralement d'une opacité inférieure, ne se trouvant pas exactement au même endroit. Elle nous donne une certaine impression de flou.

Pour ce faire dupliquons notre couche (Commande + D).

Baissez l'opacité de cette nouvelle couche à 30%, et à l'aide du curseur déplacez-la légèrement



Maintenant nous allons utiliser quelque chose que nous n'avons pas encore utilisé dans ce tutorial. Il s'agit des images

clés.

Il s'agit de "moments" auxquels vous attribuez telle ou telle information, et entre lesquels After Effects composera de lui-même ce qu'il manque.

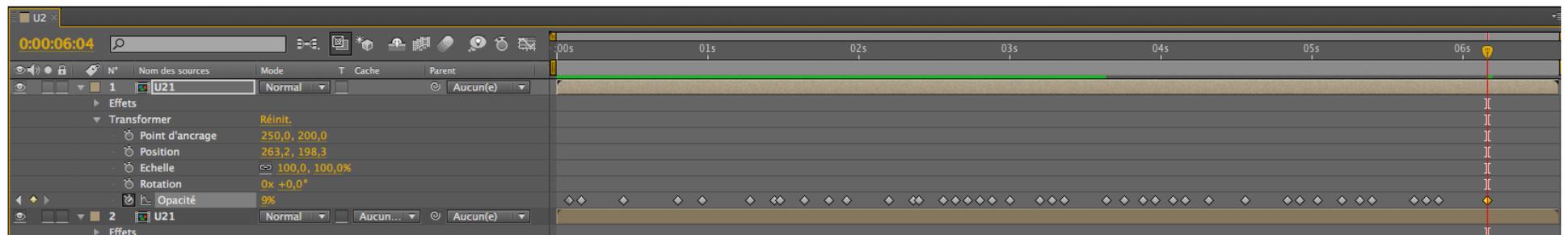
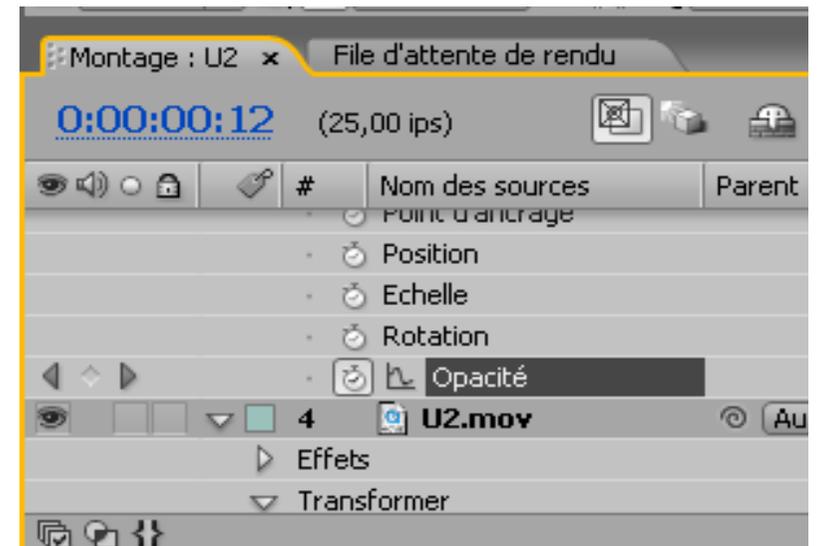
Par exemple, on peut imaginer que l'on donne à un moment A une opacité de 30%, et à un moment B une opacité de 70%. Entre ces deux moments After Effects donnera à la couche toutes les valeurs comprises entre 30 et 70%.

Pour activer les images clés, il faut cliquer sur le petit chronomètre qui se trouve à droite du paramètre qui nous intéresse (l'opacité, dans l'image ci-dessous).

Tout en nous déplaçant dans la ligne du temps, on modifie la valeur de l'opacité de la couche. Chaque fois que nous la modifions, un petit losange apparaît. Il nous confirme qu'une image clé a bien été créée.

Faisons de même avec la position de la couche. Cliquez sur le petit chronomètre à droite du paramètre et procédez de la même façon.

C'est terminé, votre hologramme est créé! Il ne vous reste plus qu'à exporter la vidéo



Entrée Sortie de Sabre Laser



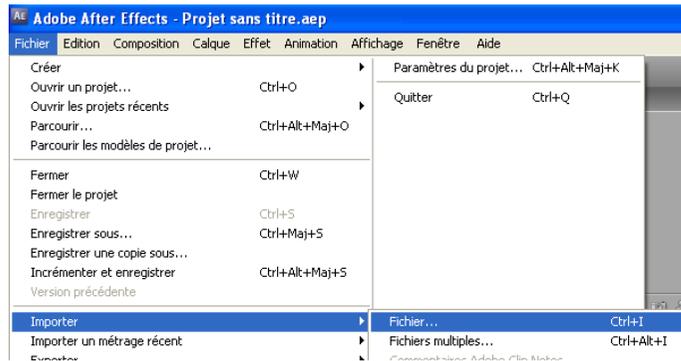
Manquerait il quelque chose à Obi Wan... Le sabre laser est en panne (ce qui est bien embêtant).

Nous allons ainsi voir comment mettre en œuvre un déploiement de ce sabre, avec une texture proche de celle que vous retrouvez dans le film.

La technique à mettre en œuvre s'apparente à du rotoscoping : le déploiement du sabre se fait dans la continuité de la vidéo. Ici nous allons travailler à partir d'une image fixe.

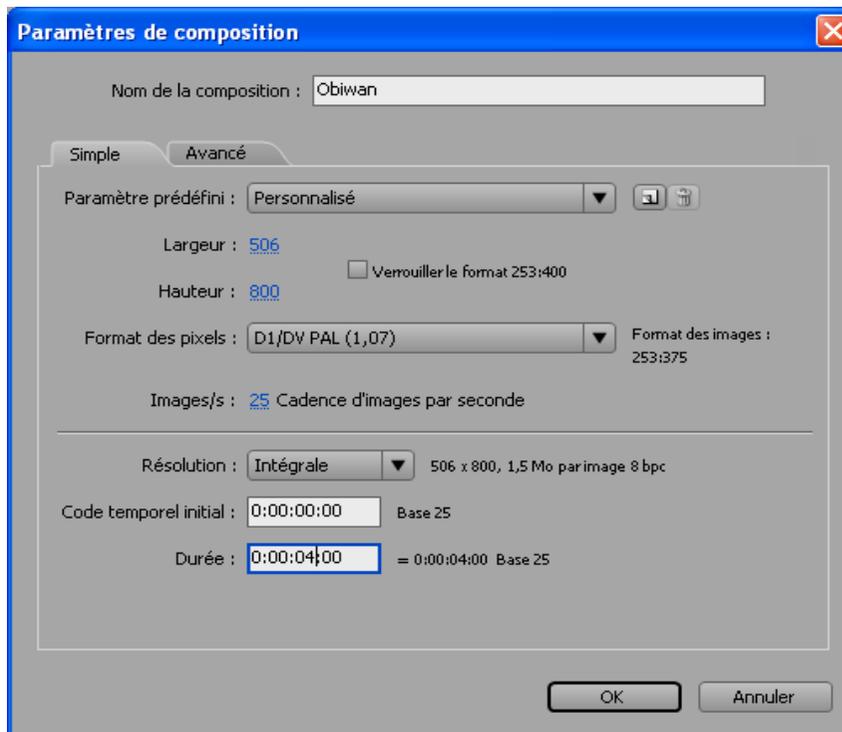
Préparation

Tout d'abord, nous allons créer un nouveau projet : Dans ce projet, il vas nous falloir importer l'image qui nous servira de trame de fond. (obiwan.jpg)



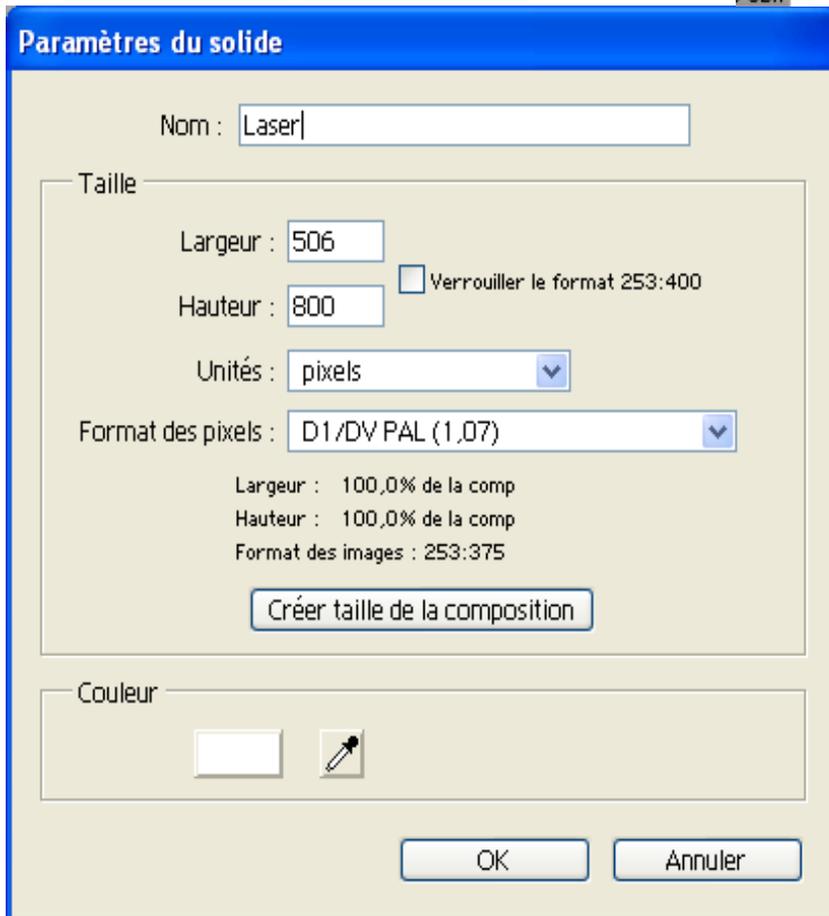
Ensuite il faut créer une nouvelle composition. Attention à lui donner une taille en rapport à votre image.

Puis faites glisser votre image dans la composition.



Donner corps au sabre

Maintenant il faut que le sabre existe. Pour cela, vous allez créer un solide (menu calque/créer/solide). Pensez bien à lui donner une taille similaire à celle de votre composition, en cliquant sur le bouton « créer taille de la composition ». Et optez pour le blanc comme couleur.



Votre solide est en place. Maintenant, vous allez le masquer pour dessiner la forme du sabre laser.

Pour cela vous utiliserez l'outil plume. N'hésitez pas à avoir recours à la loupe pour exécuter des Zoom sur votre image afin de dessiner le sabre correctement.

Si vous réactivez la visibilité du calque contenant le solide, vous verrez qu'il n'y a plus que le blanc qui est visible.

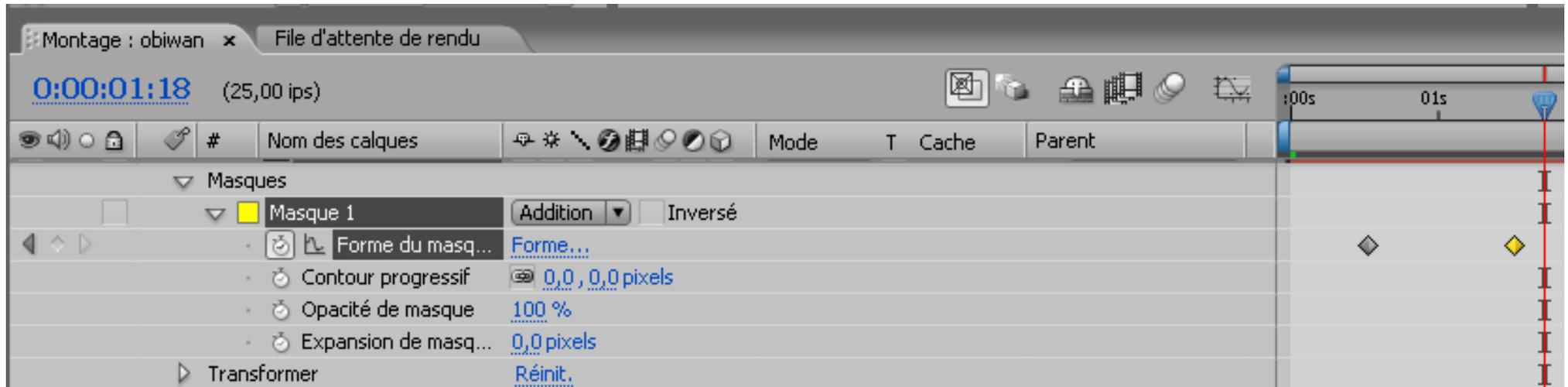
En combinant les touches Pomme et shift, vous pourrez sélectionner les points un par un pour ajuster la taille de votre sabre.



Réaliser le Mouvement

La technique est simple : il va être question de manipuler les images clés pour déterminer une position fermée, et une position ouverte.

Dépliez le calque « solide » pour arriver à l'onglet « masque 1 ». Puis cliquez sur le chronomètre associé afin de déterminer les deux positions.



Puis déplacez votre curseur de lecture afin de pouvoir déterminer la position fermée, c'est à dire là où le sabre sera replié. Il vous suffit pour cela de faire en sorte que les points du masque se superposent. Vous avez ainsi deux images clés qui sont sur votre plan de montage.

Après vous souhaitez que le sabre s'ouvre, il vous suffit d'inverser les deux images clés. Maintenant, vous n'avez plus qu'à faire disparaître le résidus de sabre au début de votre animation.

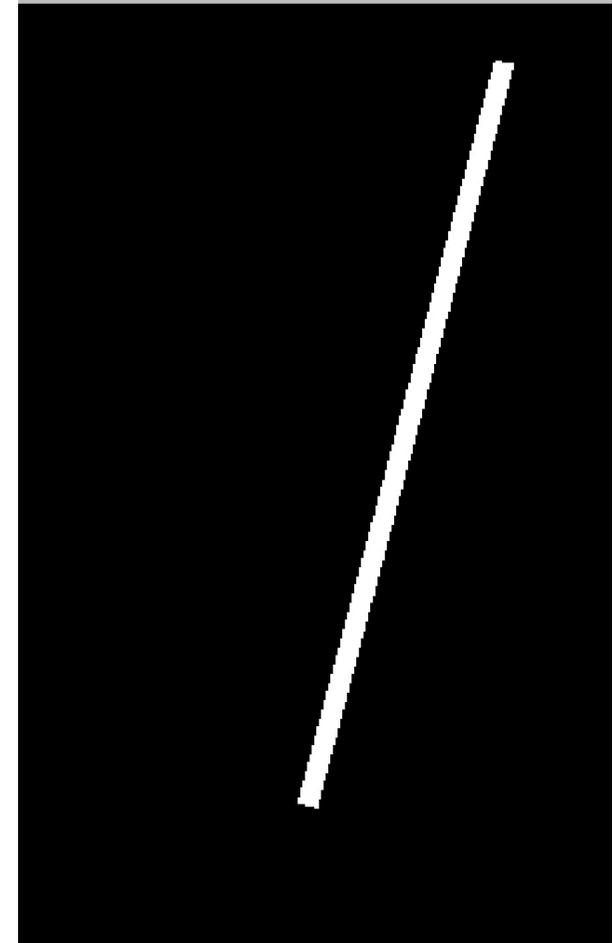
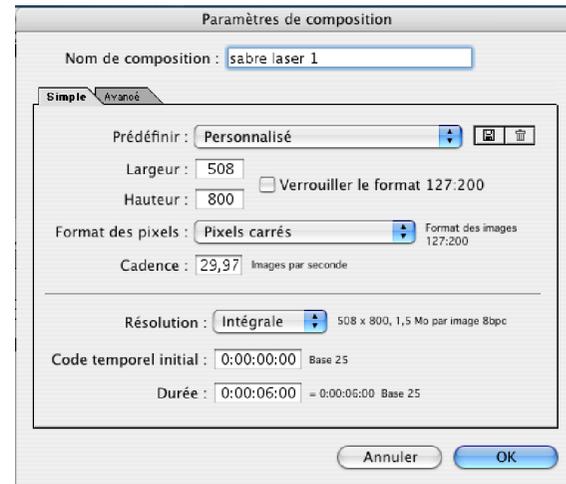
Pour cela, déployez l'onglet « transformer » de votre solide, puis en allant sur la ligne « position », placez deux images clés, une pour le point de départ du déploiement du sabre, une juste avant pour ce qui concerne sa disparition.



De la Texture

Votre Sabre existe, maintenant il faut lui donner de la substance. Commencez par supprimer la séquence de fond. IL ne vous reste plus que votre solide avec la forme du sabre.

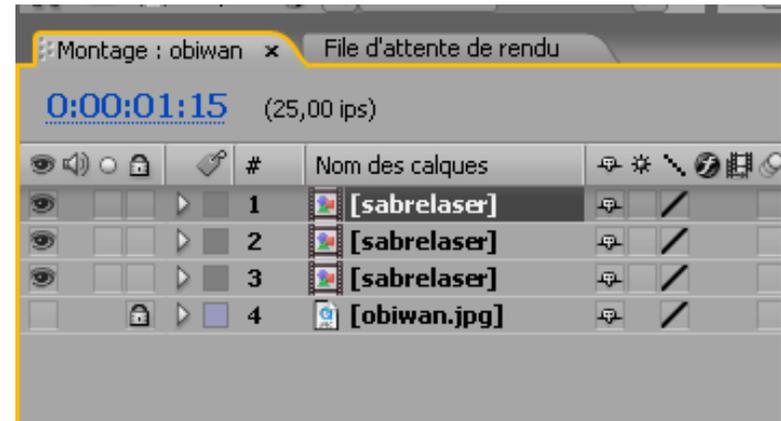
Ajoutez un solide noir en bas de votre composition.



L'image est prête à être exportée. (composition / ajouter à la file d'attente de rendu). Vous opterez pour un format de préférence non destructif. (quicktime ou AVI). Vous pouvez aussi pré composer l'ensemble.

Créez ensuite une nouvelle composition de la même taille que votre fenêtre. Et faites y glisser votre sabre.

Et dupliquez le trois fois : une couche pour le coeur de votre sabre qui sera blanc, et les trois autres qui seront des flous successifs. (flou gaussien : d'une intensité de 10 / 20 / 40)

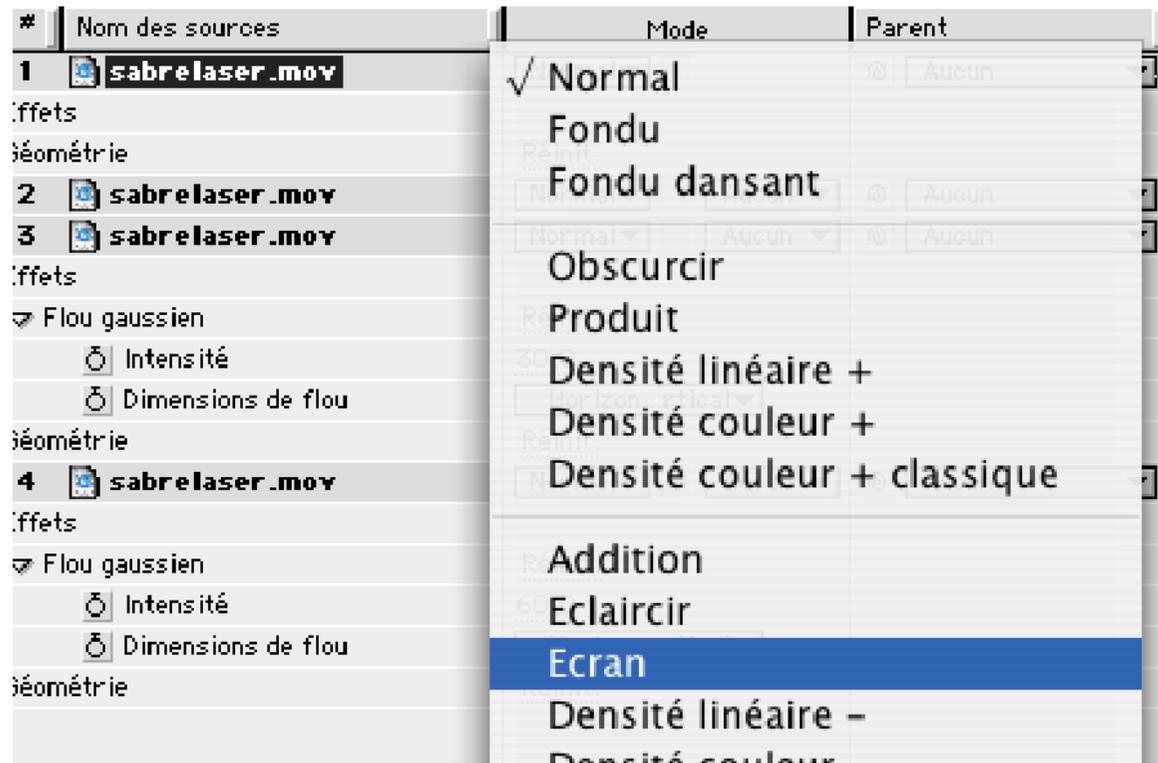


Donnons le mode de transfert "Ecran" à ces quatres couches (**Couche / Mode de transfert / Ecran**).

Répétez bien cette opération pour chacun des couches !

Il va maintenant falloir user de votre sens artistique pour donner les valeurs de flou nécessaires à chaque couche. Il est bon de connaître ces quelques règles :

- Une couche sera le coeur blanc du sabre, les trois autres le rayonnement coloré
- La couche du coeur (peu importe son emplacement dans la ligne du temps) nécessite un léger flou gaussien qui dépend bien entendu de la distance qui sépare le sabre de la caméra
- Les trois couches secondaires nécessitent un flou respectant cette proportionnalité 1:2:4 (ce qui signifie que si la première à un flou de 10, la deuxième aura un flou de 20 et la troisième un flou de 40)





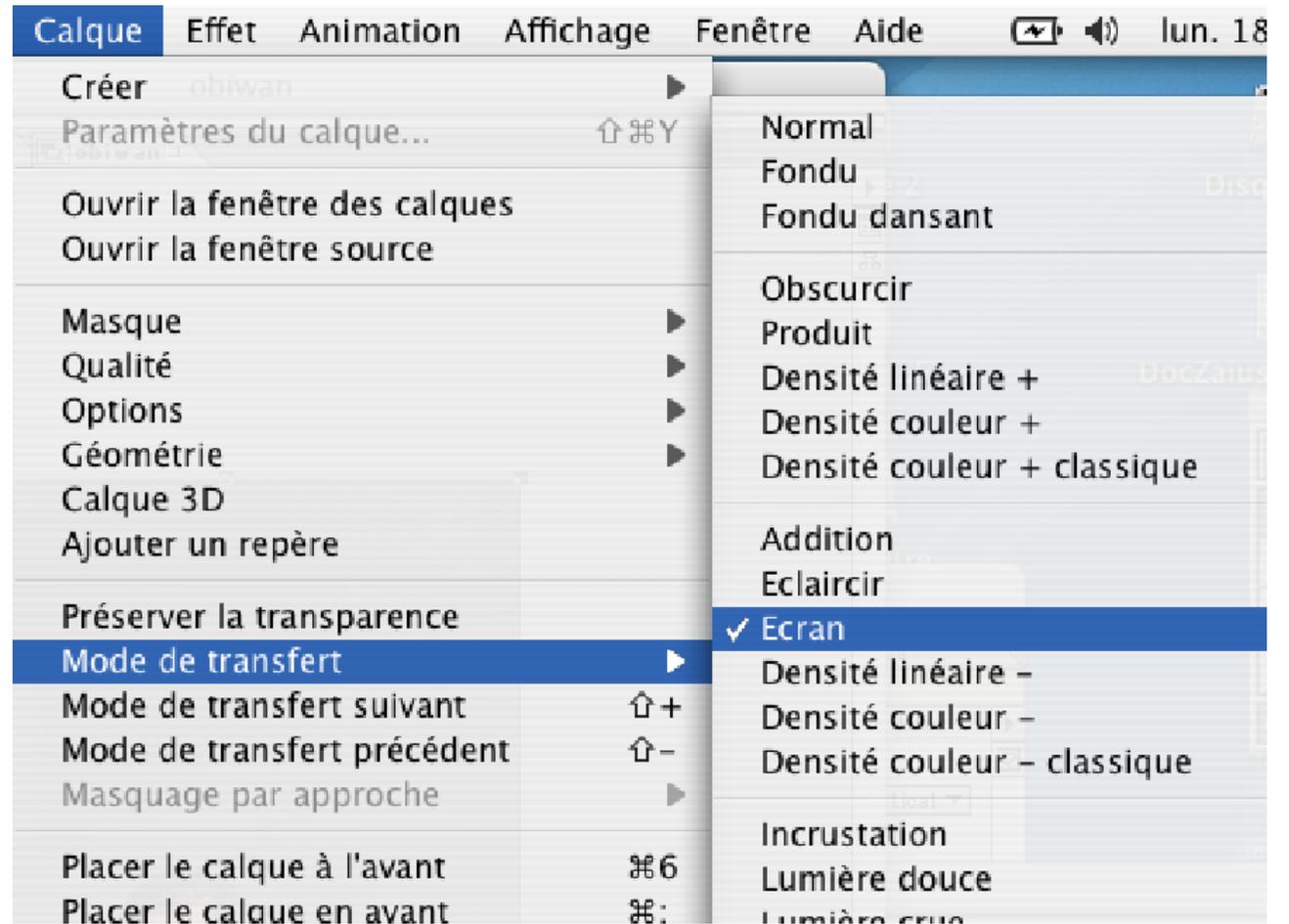
Insérez en bas de votre composition un nouveau solide (pomme + Y) et précomposez l'ensemble (sous le nom sabre 1)

Lier les éléments

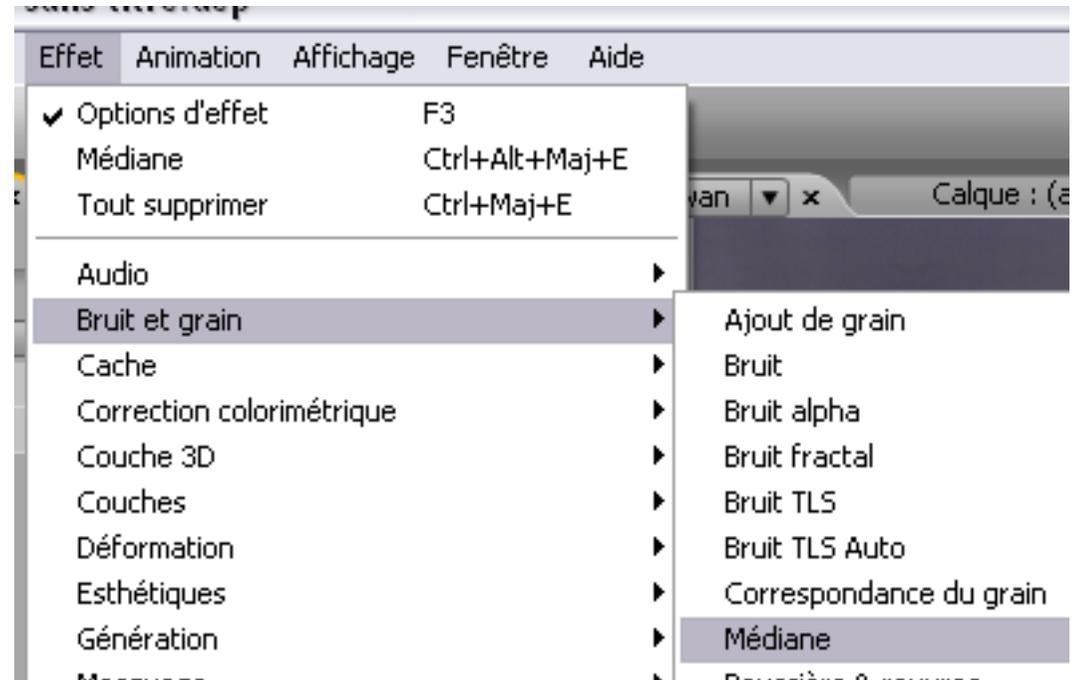
Maintenant vous pouvez réintégrer la séquence d'origine dans le cadre d'une nouvelle composition.

Faites glisser l'image d'obi Wan et la composition sabre laser 1 par simple drag and drop.

Veillez à sélectionner dans le menu calque le mode de transfert « écran ».



Appliquons lui un effet "Médiane" pour arrondir ses bords (Effet/ bruit et grain / Médiane).



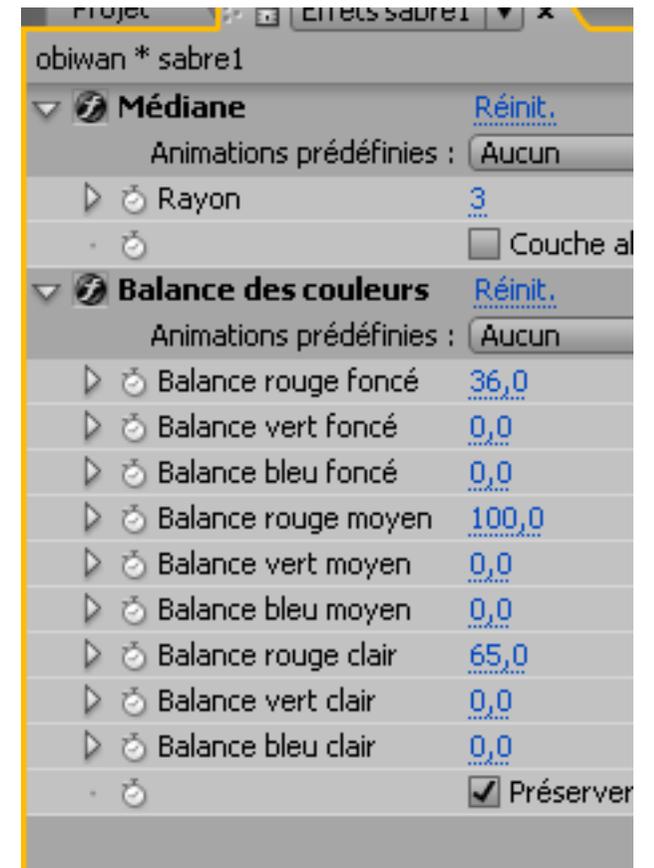
Je pense que dans notre cas une valeur de 3 pour le rayon est une bonne solution.

appliquons un effet "Balance des couleurs" (Effet /Correction colorimétrique / Balance des couleurs).

Cochez la case "Préserver Luminosité" et jouez avec les différentes valeurs.

A titre indicatif, voici des valeurs destinées à différentes couleurs de sabre.

Bleu :	Bleu clair :	Vert :	Rouge :	Jaune :	Orange :	Rose :
0,0,0	0,0,0	0,0,0	36,0,0	0,0,0	0,0,0	0,0,0
0,0,86	-47,5,85	0,100,-11	100,0,0	0,0,-100	100,0,-50	100,0,37
0,0,80	-9,25,40	0,41,-28	65,0,0	0,0,-56	32,0,-19	52,0,18

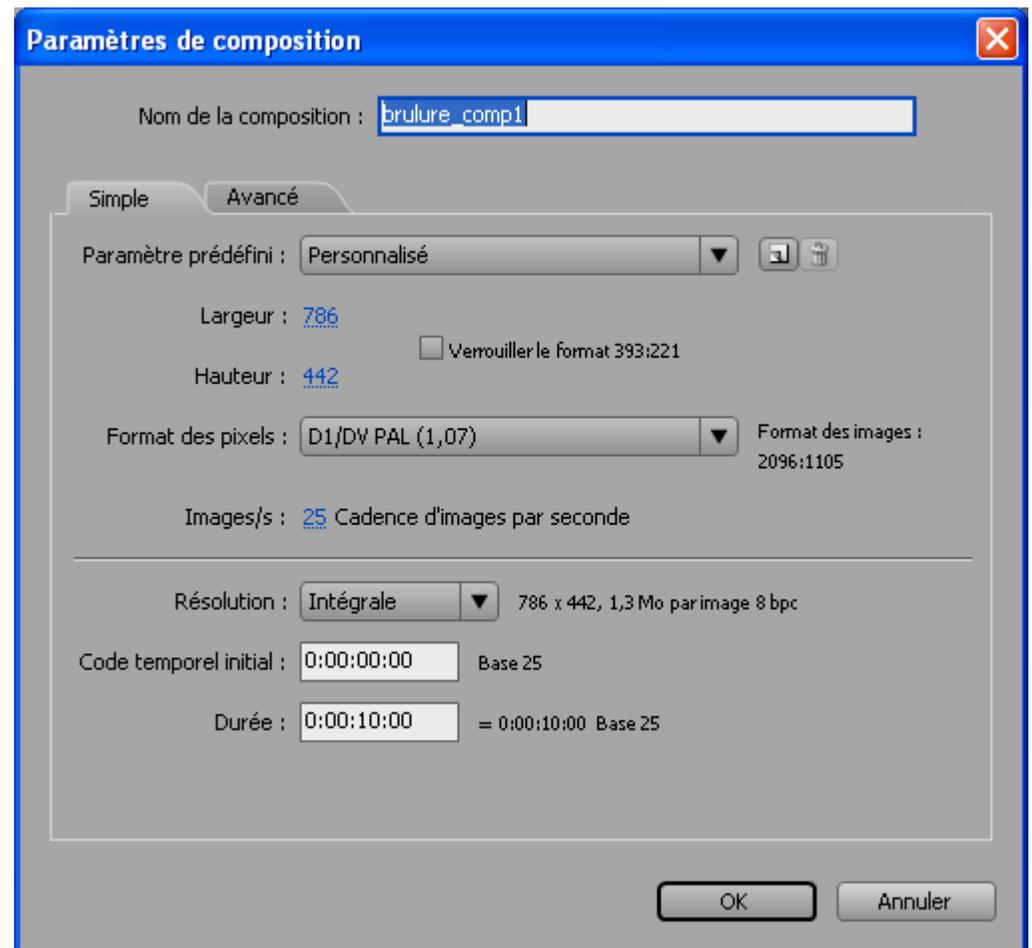


Vous pouvez aussi à titre de finalisation rajouter un halo pour donner un effet de brillance bien à propos.

Effet / generation / lumière parasite : à vous de voir l'intensité de la lumière à faire coïncider avec le début du déploiement du sabre.

Brulure

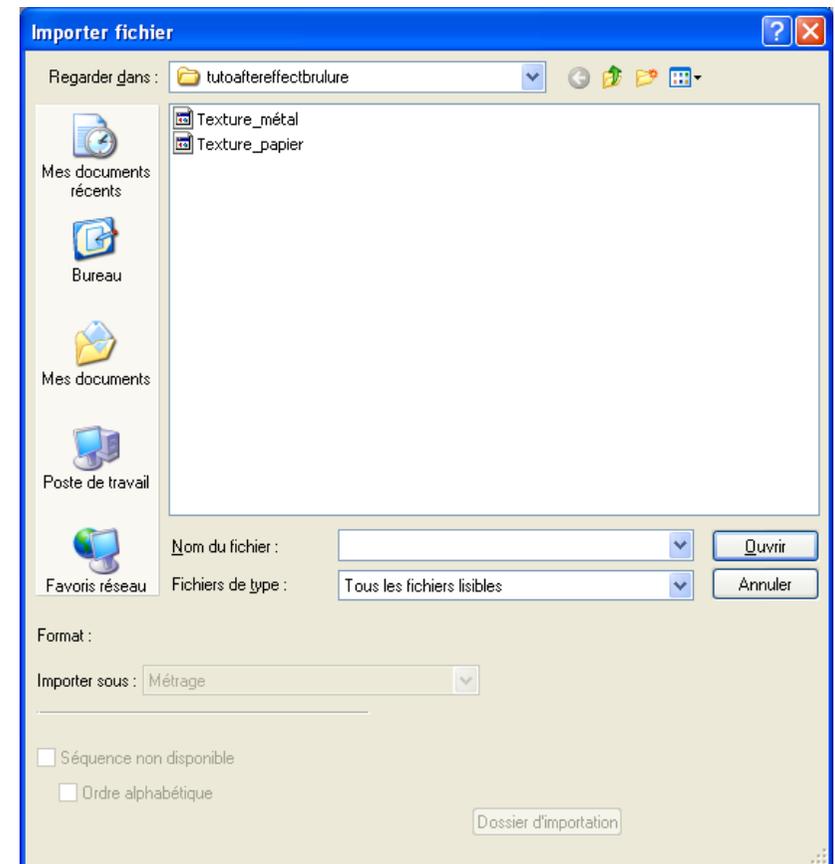
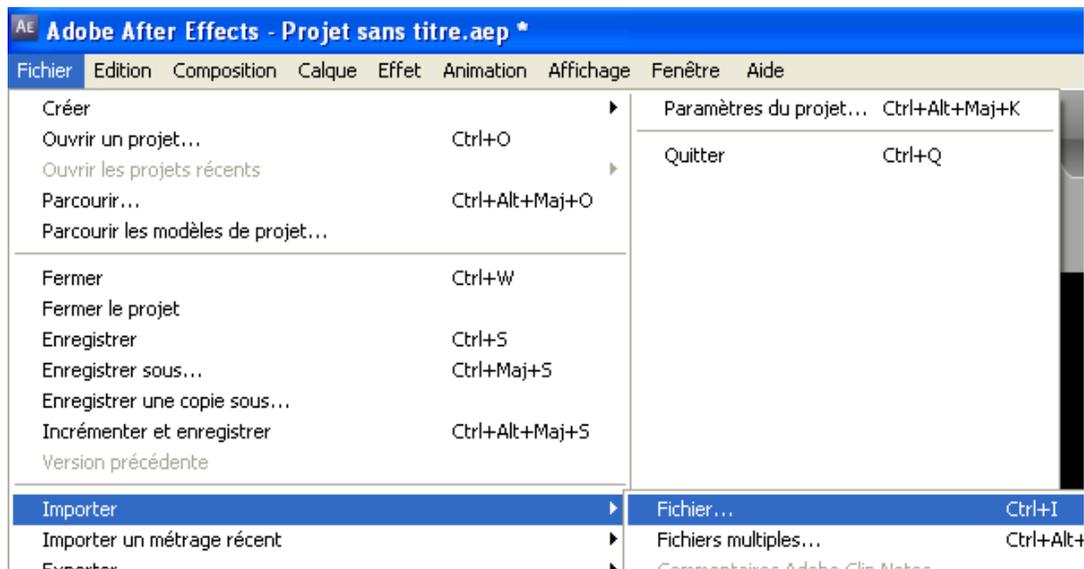
Lancer After Effect. Créer une nouvelle composition (Ctrl+n). Puis entrez les informations qui se trouvent sur l'image ci-dessous :



Cliquez sur « OK ».

Voilà vous avez votre support.

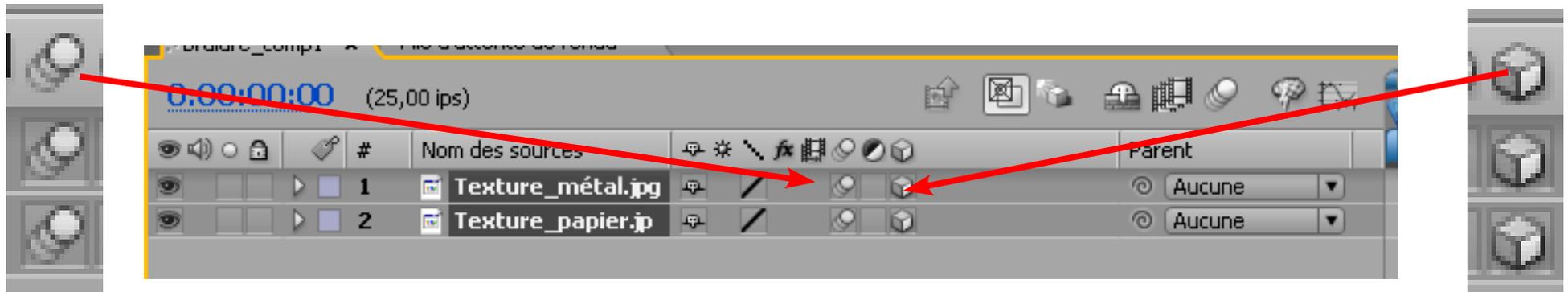
Maintenant vous allez devoir importer les deux textures que vous avez téléchargé au tout début, pour se faire suivez le chemin : « Fichier> Importer> Fichier... » Vous allez tomber sur une fenêtre comme celle-ci :



Sélectionnez vos deux textures, puis cliquez sur « Ouvrir ». Les voilà dans votre chutier désormais.

Faites-les glisser dans la timeline, la texture métallique au dessus de la texture papier.

Passez les deux textures en mode « 3D » et cochez la case « flou de mouvement ». En gros faites comme sur l'image.

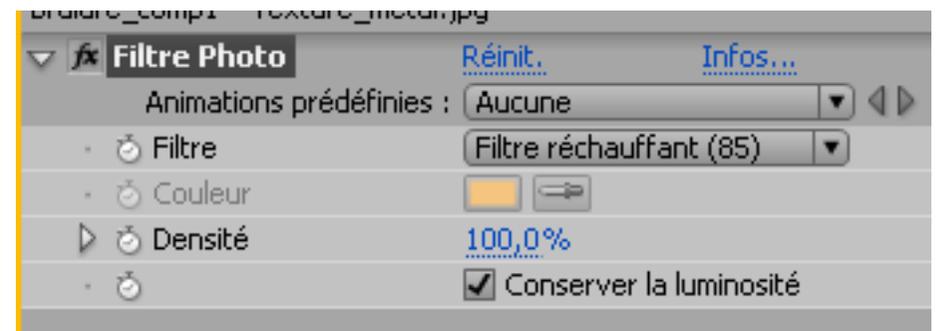


Il va falloir aussi modifier l'échelle de la texture métallique, celle-ci étant plus petite que la composition, vous n'avez qu'à l'agrandir pour la faire sortir du cadre, en saisissant les poignées de la dite image.

Passez la texture métallique en mode de fusion « Incrustation ».



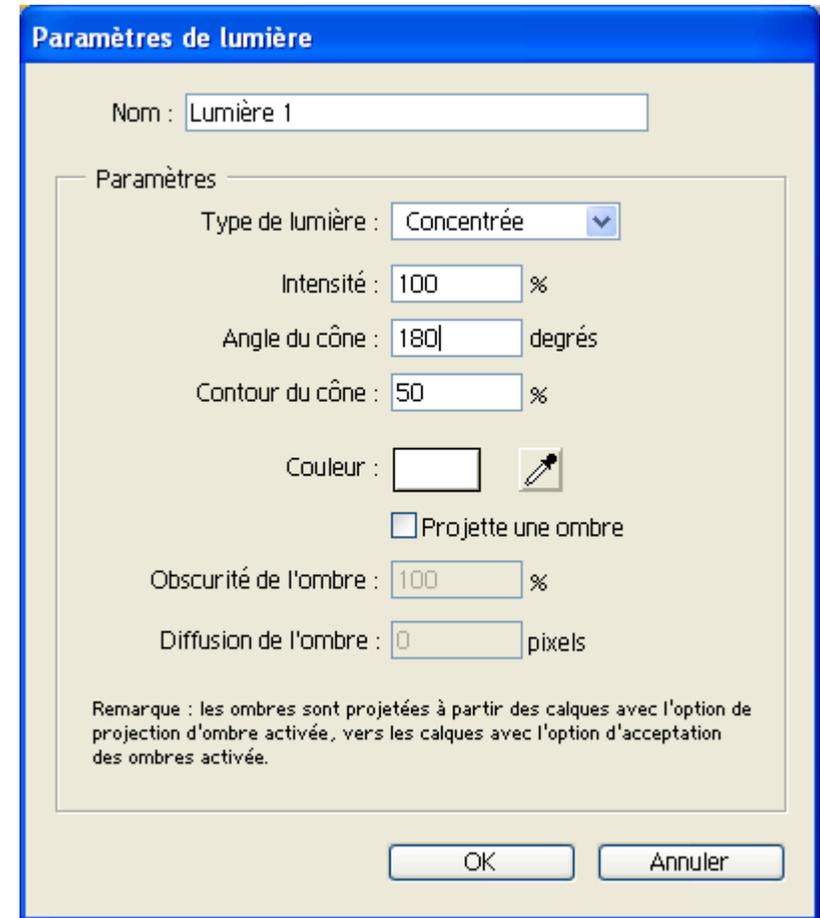
Puis appliquez à cette texture l'effet « Filtre Photo » : Effet > Correction colorimétrique > Filtre Photo. Mettez la densité à 100%. Désormais la composition à une apparence un tout petit peu plus orangée.



Maintenant il va nous falloir créer une lumière : Calque > Créer > Lumière... ou Ctrl+Alt+Maj+L.



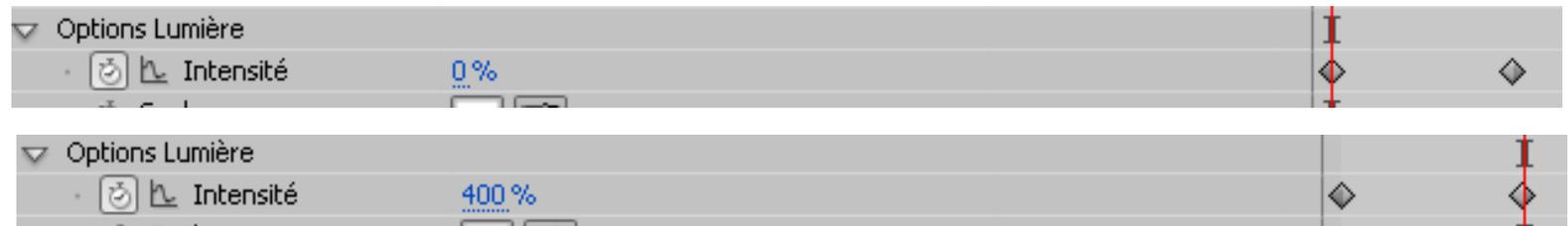
Cliquez sur « OK ».



Voilà vous avez votre lumière. Vous allez devoir changer son point d'ancrage et sa position.
Entrez les données qui se trouvent ci-dessous :

1 Lumière 1	
Transformer	Réinit.
· Point ciblé	416,4 , 220,9 , -5,8
· Position	392,4 , 225,0 , -238,7
· Orientation	0,0° , 0,0° , 0,0°
· Rotation X	0 x +0,0°

Une fois cette opération terminée, modifions l'intensité de la lumière, faisons la passer de 0% à 400% en 2 secondes, comme-ci-dessous (vous cliquerez tout d'abord sur le petit chronomètre présent devant la variable intensité, afin d'activer les images clefs, et cela avant de procéder à la moindre modification).



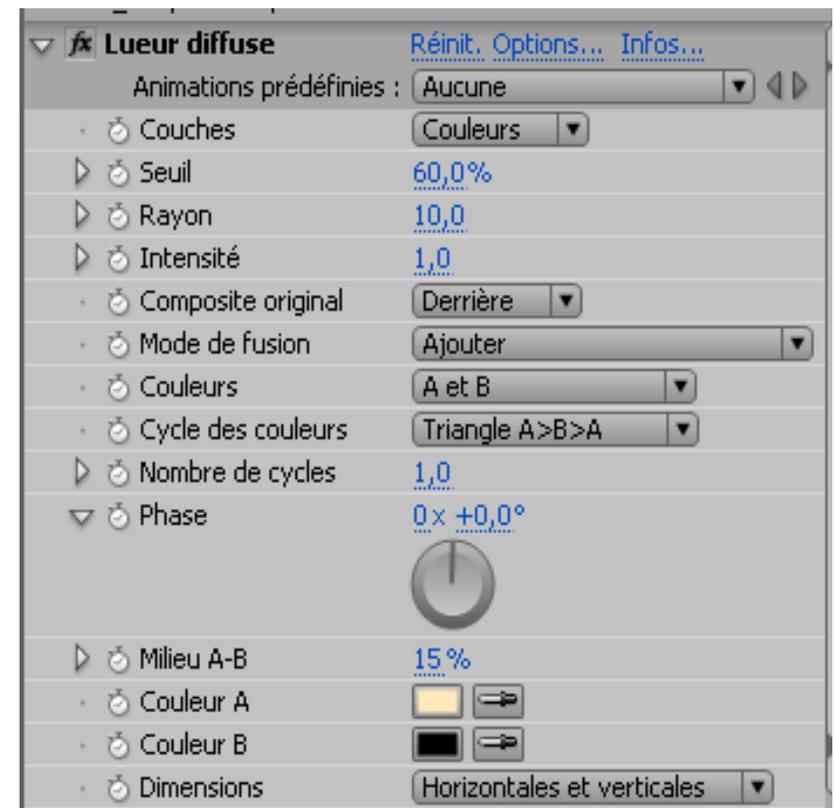
A présent, il vous faut créer un « Calque d'effets » : Calque > Créer > Calque d'effets.



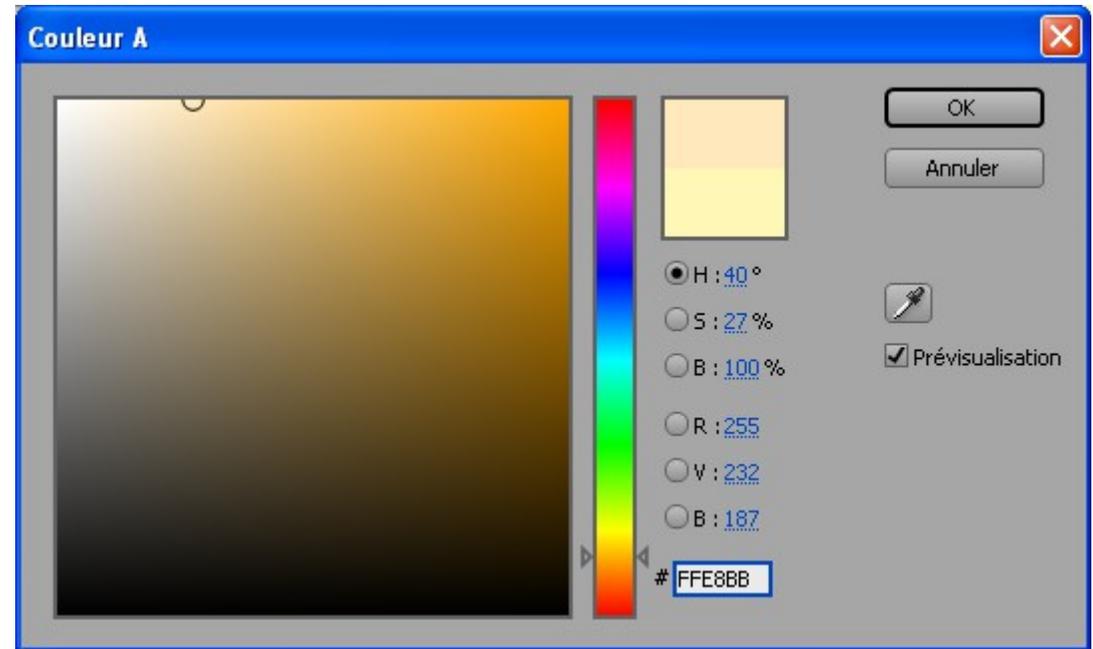
Sur ce calque nous allons appliquer 3 couches de « lueur diffuse » (Glow), un « Flou gaussien », et un « Filtre Photo ».

Commençons par appliquer les « lueurs diffuses » : Effet > Esthétique > Lueur diffuse.

Faites correspondre ce que vous avez sur votre écran à ce qu'il y a sur l'image ci-dessous :

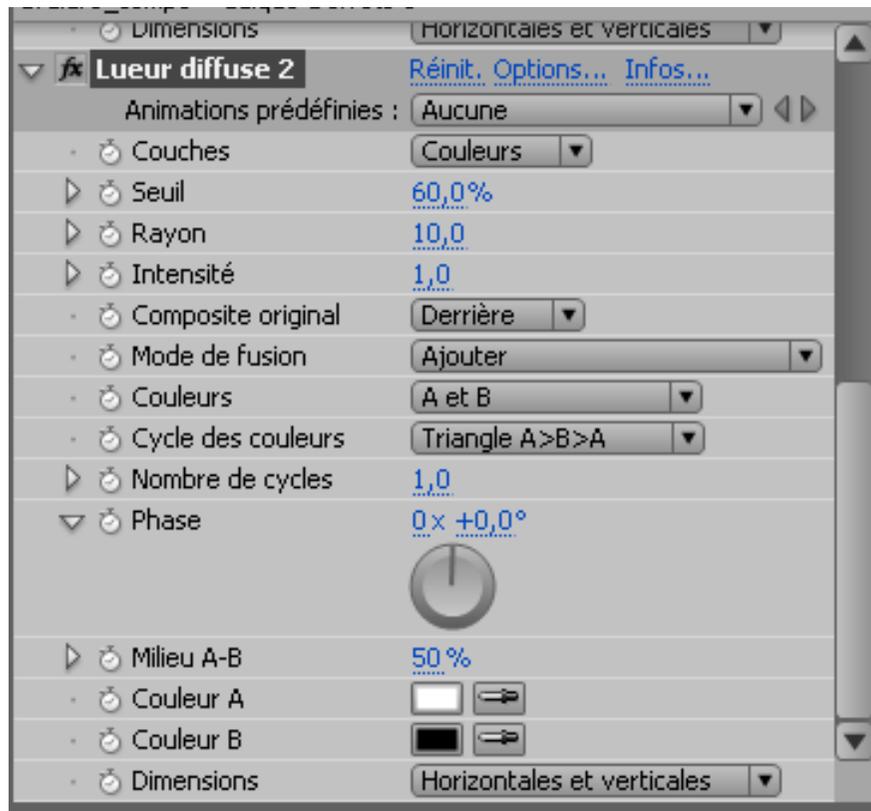


Pour changer la couleur A, vous pouvez suivre les indications portées sur le selecteur de couleur ci contre

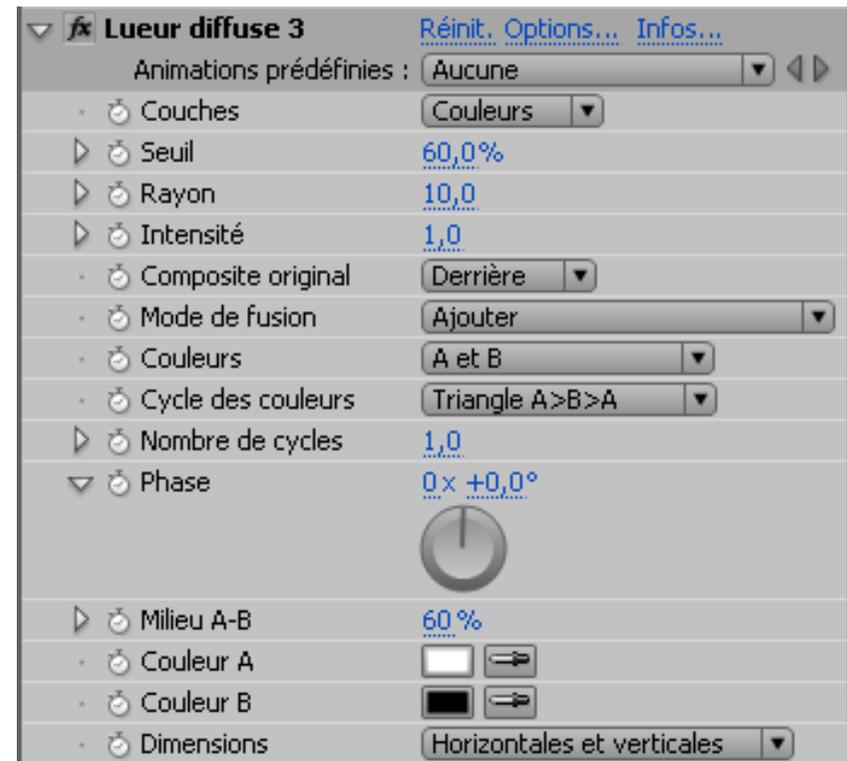


Voici le code pour obtenir la couleur A : FFE8BB.

Dupliquez (Ctrl+d) l'effet « leur diffuse ».
Puis de nouveau faites correspondre avec l'image
ci-dessous :



Et enfin dupliquez à nouveau l'effet « leur diffuse » et faites correspondre avec
l'image ci-dessous :

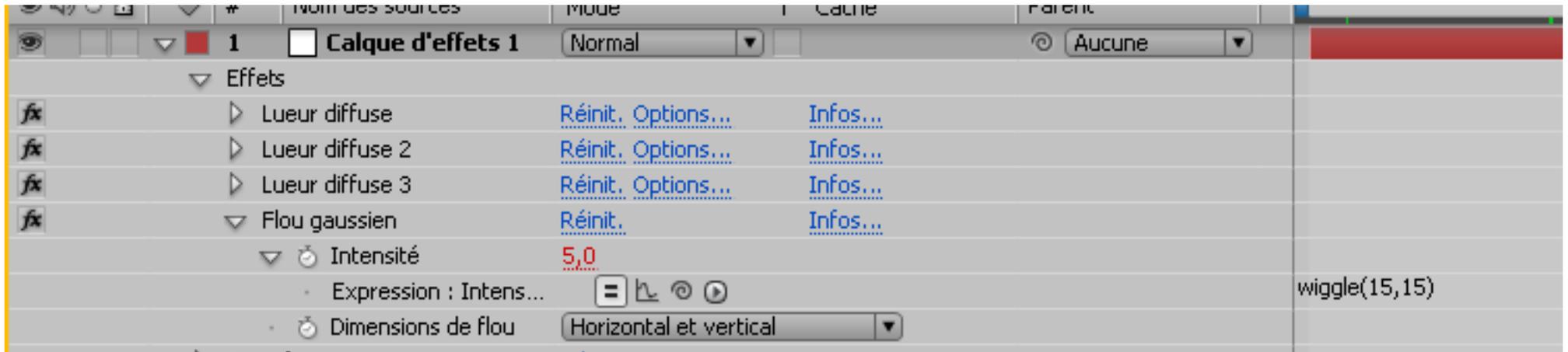


Voilà c'est fini pour les lueurs diffuses.

Maintenant vous allez appliquer un flou gaussien (Effet > Netteté > Flou Gaussien) d'une intensité de 10.

Et ce que vous allez faire à présent, c'est que vous allez cliquer sur le petit chronomètre à gauche de l' « Intensité » tout en restant appuyer sur la touche « Alt ». Une ligne va apparaître dans la timeline : Expression : Intensité. Et dans cette ligne entrez l'expression suivante : wigggle(15,15). Cela aura pour effet de générer un flou intense et aléatoire, plutôt sympa pour donner une ambiance un peu déstructurée, salie

Nb: wigggle a pour incidence de générer des tremblement dans les textures.



Puis appliquez l'effet « Filtre Photo » et laissez-le tel quel.

Voilà nous en avons fini avec le calque d'effets, il ne reste plus qu'à changer le mode de fusion, nous allons le passer en mode « Lumière crue ».

En se plaçant à l'image 14 de votre timeline, vous devriez obtenir quelque chose approchant de ceci :

