

L'ART DU
bluff
AVEC
After Effects

Chad Perkins

PEARSON

Pearson Education France a apporté le plus grand soin à la réalisation de ce livre afin de vous fournir une information complète et fiable. Cependant, Pearson Education France n'assume de responsabilités, ni pour son utilisation, ni pour les contrefaçons de brevets ou atteintes aux droits de tierces personnes qui pourraient résulter de cette utilisation.

Les exemples ou les programmes présents dans cet ouvrage sont fournis pour illustrer les descriptions théoriques. Ils ne sont en aucun cas destinés à une utilisation commerciale ou professionnelle.

Pearson Education France ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des préjudices ou dommages de quelque nature que ce soit pouvant résulter de l'utilisation de ces exemples ou programmes.

Tous les noms de produits ou marques cités dans ce livre sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Publié par Pearson Education France
47 bis, rue des Vinaigriers
75010 PARIS
Tél. : 01 72 74 90 00
www.pearson.fr

Traduit par Gilles Secaz, avec la contribution technique
de Sébastien Périé

ISBN original : 978-0-240-52202-9
Copyright original © 2011 Elsevier, Inc. All rights reserved

Mise en pages : Véronique Imbault

Published by Focal Press, an imprint of Elsevier Ltd.
Elsevier Limited
The Boulevard, Langford Lane,
Kidlington, Oxford, OX5 1GB, UK

ISBN : 978-2-7440-2481-8

Copyright © 2011 Pearson Education France
Tous droits réservés
Titre original : *How to cheat in After Effects*

Aucune représentation ou reproduction, même partielle, autre que celles prévues à l'article L. 122-5 2° et 3° a) du code de la propriété intellectuelle ne peut être faite sans l'autorisation expresse de Pearson Education France ou, le cas échéant, sans le respect des modalités prévues à l'article L. 122-10 dudit code.

No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.

L'art du bluff	vi	Cartes postales 3D	64
Remerciements	viii	Objets 3D à partir de solides	66
Comment utiliser ce livre	1	Déformations 3D	68
1 Des trucs pour la mise en bouche !	3	Planétarium 3D	72
Boule de feu	4	Echospace	76
Volutes grimpantes	6	3D dans des compositions imbriquées	78
Texte suivi	8	<i>Intermède : Choisir une application 3D</i>	<i>80</i>
Écllosion de fleur	10	4 Composition	83
Tilt Shift	12	Réaliser un cache poubelle	84
Taches d'encre	14	Supprimer un fond vert	86
Film abîmé	16	Masquage par luminance	88
Le maître de la 3D	18	Améliorer un cache	90
<i>Intermède : Utiliser l'aide</i>	<i>20</i>	Utiliser plusieurs caches	92
2 Lumières et caméras	23	Introduction à la composition	94
Ombres portées de base	24	Fusionner des tons foncés	96
Ombres de vitrail	26	Fusionner des tons clairs	98
Maîtriser des ombres	28	Composer des textures	100
Lumière négative	30	Alignement temporel	102
Éclairage Film Noir	32	Composition avec de la couleur	104
Créer de la profondeur de champ	34	Composition avec animation	106
Rattrapage de mise au point	36	Composition avec mise au point	108
Déformation optique	38	Flou de bougé	110
Multiplier angles et caméras	40	Correspondance des couleurs	112
Tracé de caméra 3D	42	Couches alpha prémultipliées	114
Pointer vers une caméra	44	Suivi de mouvement avec Mocha	116
<i>Intermède : Le secret est dans l'éclairage</i>	<i>46</i>	Les formes Mocha	120
3 Objets 3D	49	Utiliser le Roto-pinceau	122
L'effet parallaxe	50	Restaurer l'opacité	124
3D dans Repoussé	52	Ombre manuelle	126
3D Photoshop dans After Effects	56	Calques repère	128
Scènes d'explosion 3D	58	<i>Intermède : Optimiser un tournage</i>	
Texte 3D	62	<i>avec écran vert</i>	<i>130</i>

5	Animation	133		
	Coin marionnette	134		
	Recouvrement marionnette	136		
	Animer des marionnettes	138		
	Rebonds de balle	140		
	Apparenter	142		
	Vogue le navire	144		
	Animer une tâche	146		
	Animer une photo (1)	148		
	Animer une photo (2)	150		
	Dispersion	152		
	Redimensionner une animation	154		
	Animer un message	156		
	<i>Intermède : Les principes de Walt</i>	<i>158</i>		
6	Effets de lumière	161		
	Couleur HDR	162		
	Éclairage volumétrique	164		
	Silhouettes	166		
	Traits de lumière	168		
	Lumières de scène	170		
	Cube d'énergie	172		
	Projecteurs	174		
	Reflét	176		
	Lueur diffuse	178		
	Rayons laser	180		
	Shine de Trapcode	182		
	<i>Intermède : Couleur HDR</i>	<i>184</i>		
7	Masques et formes	187		
	Options de masquage	188		
	Vignette instantanée	190		
	De la vidéo au calque de forme	192		
	Vegas	194		
	Caches par luminance	196		
	Caches alpha	198		
	Animer des masques	200		
	Tracés d'animation à partir d'Illustrator	202		
	3D Stroke de Trapcode	204		
8	Particules	207		
	Les particules pour les bleus	208		
	Étincelles	210		
	Panache de fumée	212		
	Écume	214		
	Particules personnalisées	216		
	Pluie élémentaire	218		
	Neige élémentaire	220		
	Neige au vent	222		
	Or fondu	224		
	Rubans de lumière	226		
	Vapeur	230		
	Feu d'artifice 3D	232		
	Ondes mentales	234		
	Dévier des particules	236		
	Champ d'étoiles	238		
	Confettis	240		
	Agiter la surface de l'eau	242		
	Rivières de chocolat	244		
	Form de Trapcode : fractale 4D	246		
	Particular : traînées lumineuses 3D	248		
9	Correction colorimétrique	253		
	Lire un histogramme	254		
	Couleur cinématique : chaleur	256		
	Couleur cinématique : horreur	258		
	Couleur cinématique : flash-back	260		
	La nuit américaine	262		
	Moniteur de référence	264		
	Avant et après	266		
	Mettre en couleurs	268		

Décaler une teinte	270
Styliser	272
Simuler des dimensions	274
Corriger une couleur secondaire	276
Corriger une couleur par points	278
Les bases de Color Finesse	280
Color Finesse : "apparences"	282
Utiliser des tables de correspondance des couleurs	284
Améliorer des rendus 3D	286
Vérifier des zones sombres	288
Magie Bullet Looks	290
<i>Intermède : Tourner une vidéo comme un film</i>	<i>292</i>

10 Fonds et textures295

Texture feu	296
Flamme de bougie	300
Jeu créatif	302
Gril chaud	306
Des rideaux pour vous !	308
Barres d'arrière-plan	310
Eau élémentaire	312
Eau améliorée	314
Bruit TV	316
Motifs ornementaux à l'ancienne	318
Des cellules vues au microscope	320
Labyrinthe de jeu vidéo rétro	322
Rapides variations	324
Animations prédéfinies	328
Présélections et Adobe Bridge	330
Bibliothèque de textures personnalisées	332
<i>Intermède : Recette générique de texture de fond</i>	<i>334</i>

Index	
-----------------	--