

>>> LES POINTS MARIONNETTE SUR AFTER EFFECTS

Vous l'aurez compris au cours de votre lecture, After Effects est un logiciel riche et complexe qui permet de faire énormément de choses. Mais sa spécialité est bien l'animation et les points marionnette en sont une fonction clé.

EN 10 MOTS POINTS MARIONNETTE

- > ANIMATION
- > DÉFORMATION
- > ARTICULATIONS
- > KEYFRAMES
- > TEMPO
- > CALQUES
- > FILET
- > PERSONNAGE
- > GAIN DE TEMPS
- > INTERPOLATION

INTRODUCTION

Dans le monde de l'animation, on trouve deux technologies bien distinctes : **l'animation traditionnelle en 2D**, qui demande un nombre de dessins égal à 25 images par seconde, et **l'animation 3D** qui nécessite uniquement des images clés, le logiciel se chargeant d'interpoler lui-même les intervalles.

After Effects a permis, grâce à sa fonction de « points marionnette », de ne faire qu'un seul dessin pour une animation 2D. Le logiciel, après avoir défini les **articulations**, permet de déformer le dessin ou l'image d'origine selon ces mêmes articulations, avec une **interpolation automatique** des intervalles.

Si cette technique permet d'économiser beaucoup de temps, elle est assez visible et ne remplace pas une belle animation image par image.

DANS LA PRATIQUE

Commencez par préparer un **personnage facile à animer**. Nous choisissons pour cette fiche un mannequin de bois (Fig 1), ayant les membres bien distincts de son corps. Assurez-vous bien que l'arrière-plan de ce personnage soit bien transparent, qu'il soit le seul élément du calque. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez très rapidement détourner votre objet dans Adobe Photoshop.

Séparer les éléments du personnage : dans certains cas, il peut être utile de séparer les membres d'un personnage dans des calques distincts (ex: bras, jambes, torse etc.). Cette technique est surtout utile lorsque les articulations sont mécaniques (robot, pantin etc.) Dans cet exemple, nous ferons comme si notre mannequin était un humain classique et n'utiliserons donc pas cette technique de séparation des membres.

Préparer sa Composition After Effects : ouvrez After Effects, le logiciel est vide. La première chose à faire est de créer une composition. Pour ce faire, cliquez sur « Composition » puis sur « Créer une Composition ». Un nouveau panneau s'ouvre avec les propriétés de votre composition. Nous choisissons un format standard 1920x1080 sur 25 images/seconde en pixels carrés. La durée de notre composition sera de 6 secondes (Fig 2).

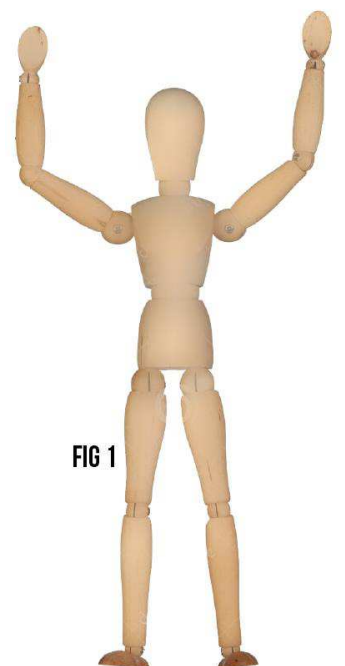
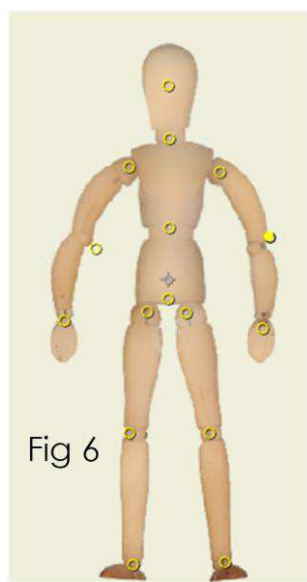
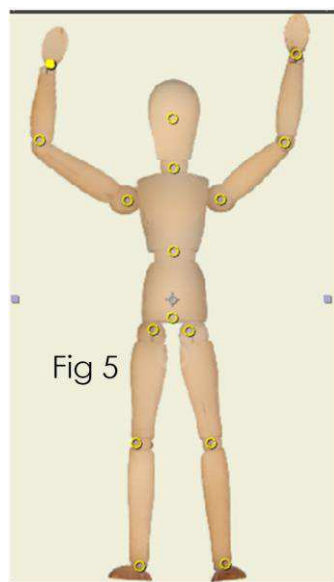
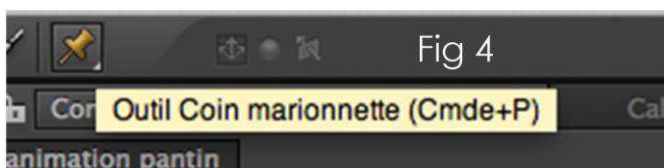
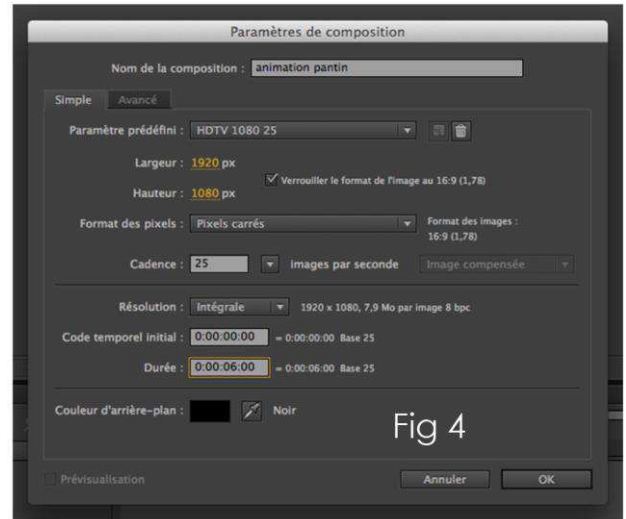


FIG 1

>>> LES POINTS MARIONNETTE SUR AFTER EFFECTS

Validez en cliquant sur OK. Vous obtenez maintenant un fond noir qui sera votre base de travail pour votre composition.

Il ne vous reste plus qu'à **importer votre personnage** en faisant un clic droit dans le panneau projet puis « importation > fichier ». Allons chercher notre pantin qui s'affiche maintenant dans notre panneau projet. Faites-le glisser sur votre composition, il apparaît maintenant dans le cadre. Parfait, tout est prêt. Pour rendre la chose plus sympathique, nous changerons la couleur de fond de la composition dans « Composition > paramètres de composition » en un beige assez clair. Vous devriez obtenir un résultat similaire à celui de la figure 3.



Le but de la manœuvre ici sera **d'obtenir une position de repos** pour notre mannequin qui a actuellement les bras relevés. Pour ceci cliquez sur le bouton « coin marionnette » (Fig 4) qui changera votre curseur en punaise. Il ne vous reste plus qu'à **définir les articulations** qui serviront à la déformation. Nous vous conseillons pour débiter de faire ceci simplement comme indiqué sur la figure 5.

Une fois ceci fait, munissez-vous de l'outil de sélection classique. Vous pouvez maintenant **déplacer les points** à l'aide de cet outil de sélection. Rappelez-vous une chose : toujours déplacer en premier le point le plus à l'extrémité de l'objet, par exemple : pour déplacer un bras, déplacez d'abord la main puisque **les points entre-deux ne se déplaceront pas tous seuls**. Il existe plusieurs techniques de parenting des points (liens de « parenté » entre les objets : si la main est « enfant » et que le coude est son « parent », elle suivra le coude) afin que ce « rig » soit plus pratique mais l'espace donné par cette fiche ne permet pas de les expliquer en détail. Seule la pratique sera d'une grande aide !

Vous pouvez bien évidemment animer ces points de déformation dans le panneau de propriétés de l'objet sous « Effet > Marionnette > Filet > Déformation » (Fig 7). Nous vous conseillons de renommer les points avec des désignations précises afin de faciliter votre travail d'animation (main gauche, pied droit, genou gauche, etc.).