



www.duduf.training

Tracking 2D

dans Adobe After Effects

Tracking 2D

Formation de Duduf

<http://www.duduf.training>

I - Préparer le track

II - Tracker

III - Appliquer

Ce document n'est qu'un résumé, un pense-bête, d'un bout de formation dispensée par Duduf. Il réunit les principaux points théoriques à retenir sans être exhaustif, et de nombreuses remarques, astuces pratiques et exemples concrets n'y sont pas présents.



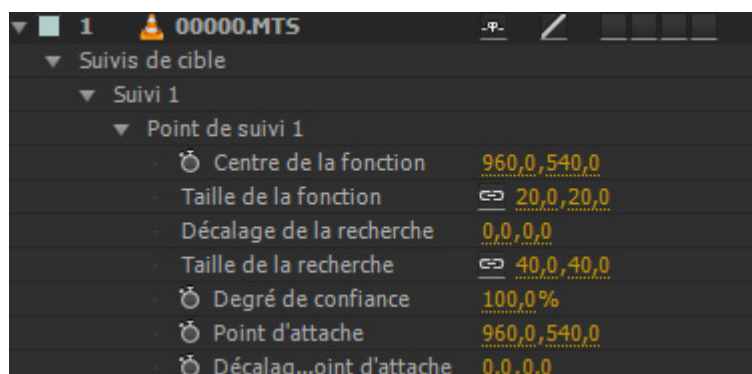
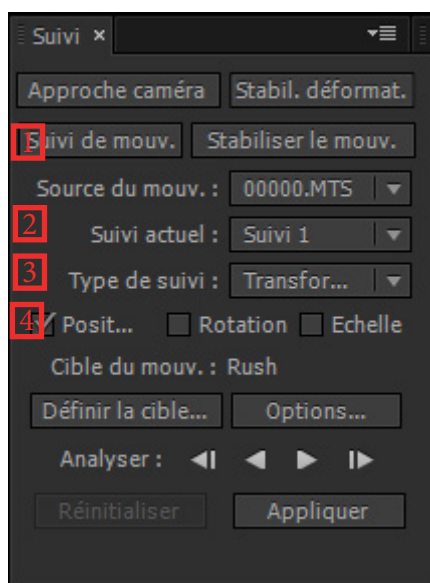
Préparer le track

Le principe du tracking 2D est de **recupérer des informations de transformation** (position, rotation et échelle) **d'un élément faisant partie d'une vidéo** et de les convertir en animation utilisable dans After Effects.

Ces informations de transformation peuvent alors être appliquées à un (ou plusieurs) calques dans une composition, qui « suivront » l'élément tracké dans la vidéo.

Pour plus de souplesse, l'idéal est donc de **commencer par créer un Objet Nul** qui recevra l'animation issue du tracking, et on pourra alors lier les calques qui doivent suivre à cet objet nul.

Pour commencer le track, il faut **sélectionner le calque** servant à tracker puis dans le menu *Animation*, choisir *Suivi de mouvement*. Le calque s'ouvre alors dans le panneau *Calque*, le panneau de *Suivi* s'affiche, et un nouveau suivi est automatiquement créé sur le calque, nommé *Suivi 1* (il peut être renommé dans les options du calques dans le panneau de composition, comme n'importe quelle propriété).



Les deux premiers boutons du panneau suivi ne servent pas (ce ne sont que des raccourcis pour le suivi 3D, qui ne concerne pas ce qui suit).

1 Le bouton *Suivi de mouv.* permet de **créer un nouveau suivi** sur le calque sélectionné (celui indiqué dans *Source du mouv.*) ; on peut tout à fait avoir **plusieurs suivis sur un même calque**, pour tracker différents éléments.

2 *Suivi actuel* indique **le suivi sur lequel on travaille**, dans le cas où il y en a plusieurs sur le calque indiqué dans *Source du mouv.*

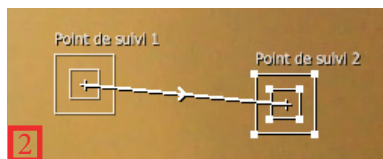
3 *Type de suivi* indique ce à quoi va servir le suivi, et donc la façon dont les transformations vont être calculées ; dans le cas d'un tracking 2D simple, on utilise le mode *Transformation*.

4 Suivant l'effet voulu, on peut ne tracker que la position, ou la rotation, ou l'échelle.



Tracking 2D

dans Adobe After Effects



1 Si l'on ne sélectionne que la position, un seul point de Suivi est nécessaire et disponible sur le calque.

2 Dans le cas où la rotation ou l'échelle sont sélectionnées, un deuxième point apparaît, nécessaire pour calculer les transformations.

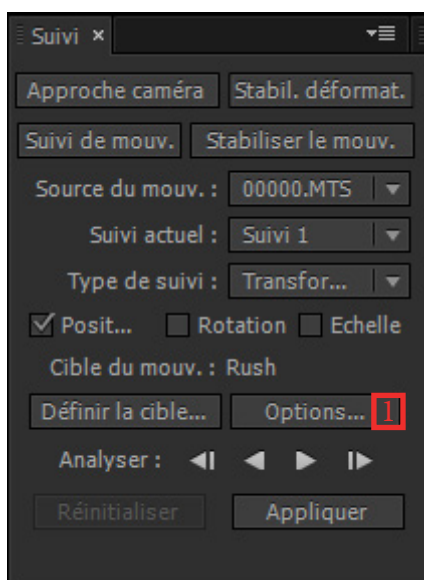
Les points de suivi doivent être placés sur un élément à suivre, le plus contrasté possible (soit en couleur (ex : rouge sur bleu), soit en saturation (ex : orange sur gris), ou en luminosité (ex : blanc sur noir)).

Le carré intérieur doit contenir l'image de l'élément à suivre, tout en étant le plus petit possible pour que le processus ne soit pas trop long.

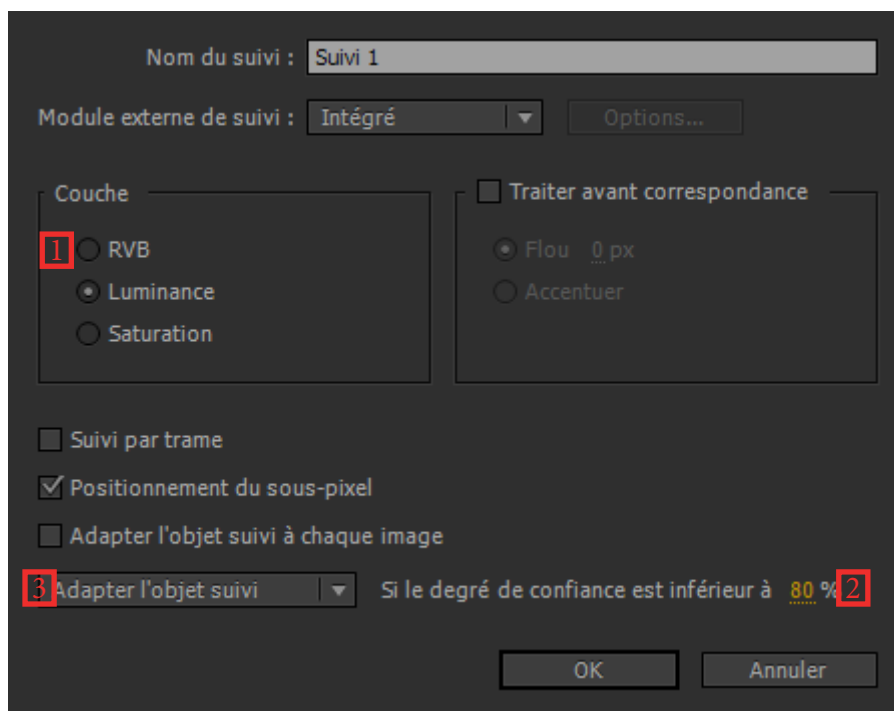
Le carré extérieur représente la zone dans laquelle After Effects cherche l'élément suivi dans l'image suivante, image par image. **Plus cette zone est grande, plus le processus sera long** ; mais il faudra une zone de taille suffisante pour contenir le point suivi d'une image à l'autre : **plus le mouvement est rapide, plus cette zone de recherche doit être grande.**

La croix centrale, le *Centre de la fonction*, n'a pas grande importance si l'on utilise un objet nul pour recevoir le track : c'est ce qui donnera la coordonnée à laquelle sera placé l'objet nul, mais comme les calques importants suivent l'objet nul par un lien de parenté, on pourra toujours les placer où on le souhaite.

Dans le cas d'un suivi avec deux points, plus ceux ci seront éloignés, plus grande sera la précision.



1 Une fois les points de suivi correctement placés, on peut régler les *Options*.



1 En fonction du point de suivi, on peut choisir quelle couche After Effects utilise pour reconnaître l'image. Si les contrastes sont des **contrastes de couleur** (ex : rouge sur bleu) on utilise le mode *RVB* ; si ce sont des **contrastes de luminosité** (ex : blanc sur noir), on préfère le mode *Luminance* ; enfin, si les **contrastes sont sur la saturation** de l'objet (ex : vert sur gris) on pourra utiliser le mode *Saturation*.

2 After Effects est capable d'évaluer la confiance à accorder au tracking. Plus le pourcentage est proche de 100, plus le suivi a de chances d'être précis.

3 On peut alors choisir l'action à effectuer quand ce degré de confiance tombe en dessous d'un certain seuil :

Continuer le suivi : After Effects continue l'analyse comme si de rien n'était.

Arrêter le suivi : l'analyse se stoppe en attendant une action de l'utilisateur.

Extrapoler le mouvement : After Effects tente de continuer le suivi en se basant sur la trajectoire de ce qui a été précédemment suivi. Ce mode ne fonctionne que dans le cas d'un mouvement « logique » et fluide.

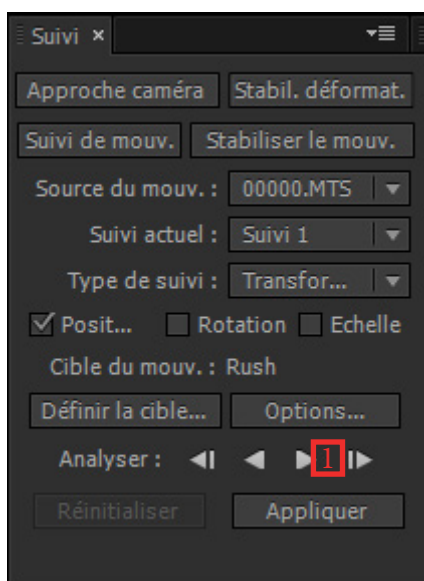
Adapter l'objet suivi : After Effects utilise un nouveau point de suivi à l'endroit où il est arrivé dans l'analyse.

La méthode la plus sûre et la plus efficace est d'utiliser un seuil élevé (90% minimum) en mode Arrêter le suivi.

Ainsi, à chaque fois que l'analyse s'arrête, on peut replacer le point de suivi au bon endroit si il y en a besoin et la relancer.



Tracker

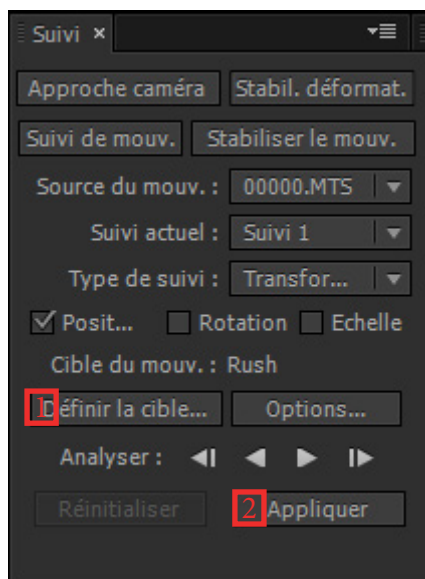


I Une fois les options réglées et le(s) point(s) de suivi placés, **on peut lancer l'analyse : les boutons de lecture arrière et avant permettent d'analyser automatiquement vers l'avant ou vers l'arrière. Les boutons extérieurs permettent d'analyser image par image**, et sont très utiles dans les moments où le point de suivi est difficile à suivre (flou, faibles contrastes...) pour pouvoir éviter les erreurs et replacer manuellement le point dès qu'il y en a besoin.

Attention, **il ne faut pas utiliser ces boutons pour simplement se déplacer dans la vidéo**, puisque à chaque fois une analyse se fait et risque de modifier ce qui a déjà été analysé (préférez les raccourcis clavier *page précédente* et *page suivante*).

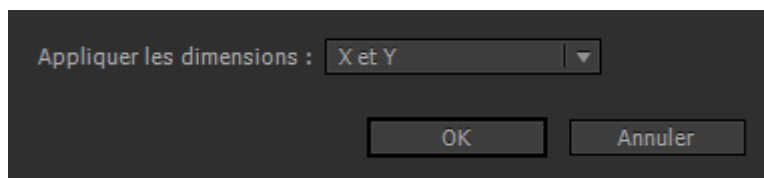


Appliquer



Une fois l'analyse terminée, il n'y a plus qu'à appliquer l'animation sur le calque souhaité.

- 1 Il faut commencer par préciser sur quel calque le suivi doit être appliqué en cliquant sur « Définir la cible »,
- 2 puis cliquer sur Appliquer pour finaliser.



On peut alors choisir de n'appliquer que les dimensions horizontales ou verticales dans le cas où l'on veut limiter l'animation sur un seul axe.