



www.duduf.training

Chromakey
avec Adobe After Effects

Chromakey avec Adobe After Effects

Formation de Duduf
<http://www.duduf.training>

I - Keylight

Chromakey, fond vert, fond bleu, incrustation...

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.



Cette méthode présente la base de l'usage de l'effet Keylight fourni avec After Effects pour effectuer un «chromakey» (l'effacement d'un fond de couleur, généralement bleu ou vert).

Seuls les paramètres de base du plugin sont expliqués, le travail complet d'incrustation est bien plus complexe que cette base et implique souvent de multiplier le nombre de calques pour travailler zone par zone, ou de faire de la rotoscopie, ce qui n'est pas expliqué ici.

Il reste après avoir effectué le chromakey, à corriger les couleurs et la lumière des différentes couches pour améliorer l'intégration, et ajouter d'éventuels autres effets (flous, glows...)

Effet Keylight (dans le groupe Masquage)



Keylight



La première étape est de placer l'effet *Keylight* sur le calque. Il est rangé dans le groupe *Masquage*.

1 Il faut commencer par sélectionner la couleur de l'écran à l'aide de la pipette *Screen Colour*. L'idéal est de l'utiliser sur un endroit de l'image où l'écran est le plus vif possible, ayant le moins d'ombre ou d'autre élément perturbateur devant.

Il est très utile à ce moment de changer la couleur d'arrière plan de la composition (option dans les paramètres de la composition, [CTRL + K] (Win) ou [Cmd + K] (Mac) pour voir plus clairement où sont les zones devenues transparentes (tout en mettant le calque sur lequel on travaille en mode solo, ou au moins en masquant tous les calques situés plus bas dans la composition).

2 On peut ensuite éventuellement corriger un peu le masquage en variant légèrement les valeurs *Screen gain* et *Screen Balance*, mais les réglages suivants seront plus efficaces.

3 Si les contours de l'élément devant l'écran sont trop nets, cela risque de trahir la présence d'un keying une fois l'incrustation terminée, on peut légèrement les adoucir en augmentant très légèrement la valeur *Screen preblur*.

4 Pour affiner le masquage, on peut utiliser l'affichage *Screen Matte*, qui va afficher les zones opaques en blanc et les transparentes en noir (comme un alpha).

5 Il est alors plus facile de régler les valeurs du *Screen Matte*, en particulier *Clip black* et *Clip White*, pour finir le masquage.

Il ne reste plus qu'à repasser l'image en *Final result*. **4**