

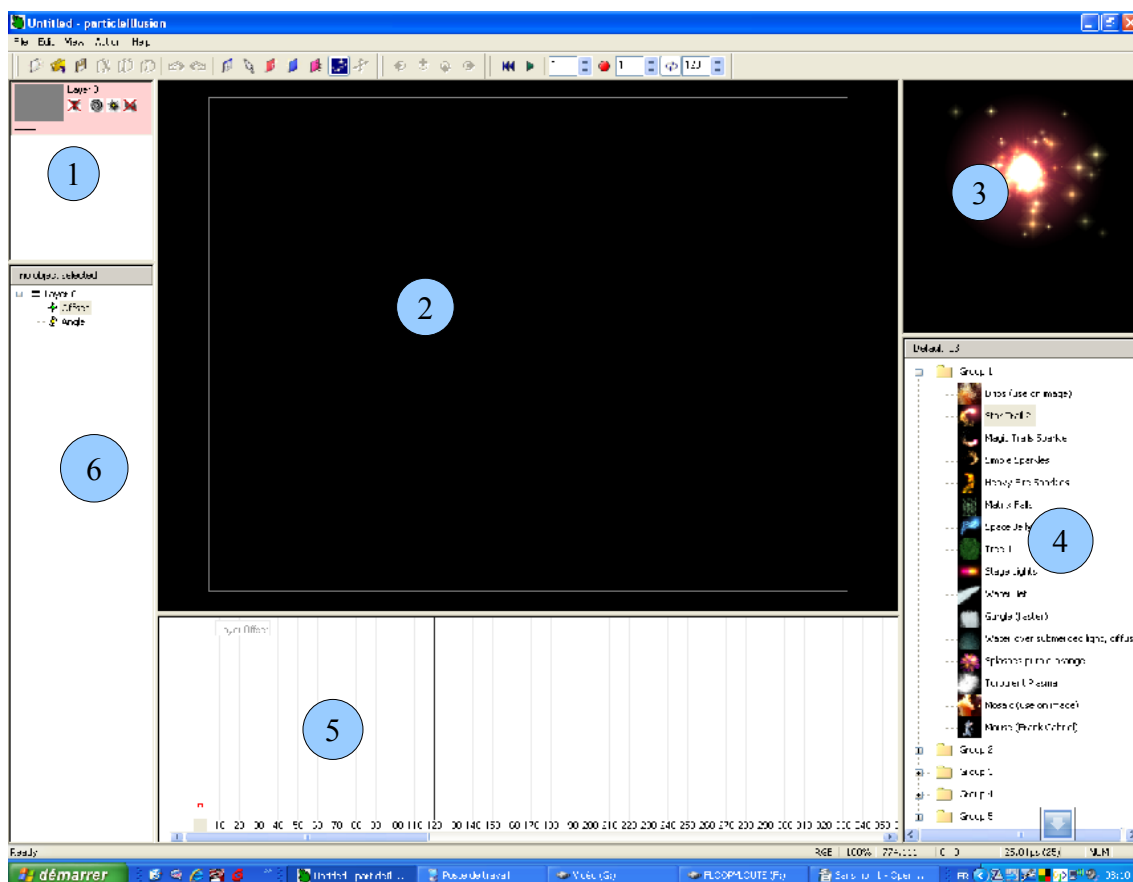
Initiation à la création de trucages avec Particle Illusion

Note : les photos d'écran sont réalisées avec la version complète de Particle Illusion, mais il est inutile d'acheter cette version très onéreuse pour réussir de beaux trucages. À moins de vouloir utiliser des émetteurs de particule très complexes, préférez-lui la version SE, qui revient à 99\$, ce qui représente un rapport qualité-prix imbattable.

I - Présentation de Particle Illusion SE

Particle Illusion est un logiciel qui permet de générer des effets spéciaux à partir d'émetteurs de particules. Ces particules sont de petits éléments dont l'ensemble produit l'illusion d'un certain nombre d'effets : étincelles, feu, brume, eau, explosions, etc. La liste est étonnamment longue, d'autant que chaque mois, la bibliothèque d'effets (gratuite pour les acheteurs du logiciel) de Particle Illusion s'enrichit de nouveaux produits.

II - L'écran



L'écran de PI SE est séparé en plusieurs zones :

1 : Zone des couches. Dans PI SE, on ne peut avoir qu'une couche d'effets, mais celle-ci peut comporter plusieurs émetteurs de particules différents. Dans la version complète de PI, on peut avoir plusieurs couches distinctes, mais cela n'a pas d'intérêt pour le genre de trucage très simple que nous pratiquerons lors de cet atelier.

C'est aussi dans cette zone que nous définirons l'image d'arrière-plan.

2 : Zone de prévisualisation : Identique à celle de tout logiciel de montage, c'est ici que nous verrons l'aperçu de notre travail. Sur un ordinateur récent, on peut quasiment travailler les effets spéciaux en temps réel, c'est à dire sans attendre que l'ordinateur les calcule pendant des heures, comme c'était le cas il y a quelques années.

3 : Prévisualisation des émetteurs : cette zone donne un aperçu de l'émetteur sélectionné. En cliquant dedans et en vous déplaçant, vous aurez une idée de ce qu'il donne en mouvement (très

important, car la plupart des émetteurs ne deviennent spectaculaires qu'une fois en mouvement).

4 : Bibliothèques d'émetteurs : c'est ici que vous trouverez la liste des émetteurs disponibles. Si vous achetez PI SE, vous disposerez de dizaines d'autres bibliothèques gratuites et étonnantes. Pour y accéder, il vous suffira de faire un clic droit dans cette zone, puis de choisir « Load libraries » (charger des bibliothèques). Vous accéderez aux bibliothèques d'effets, des fichiers au format .iel, et il vous suffira de cliquer sur celle qui vous intéresse pour qu'elle remplace la bibliothèque actuelle (qui s'appelle « default », soit « bibliothèque par défaut »).

5 : Chronologie : la chronologie de la séquence apparaît ici. Pour se déplacer à l'intérieur, vous avez deux possibilités :

- Cliquer sur le petit carré gris sous la barre verticale rouge : c'est le curseur temporel. Ensuite, il faut le glisser-déposer au moment de la chronologie que vous souhaitez visualiser.
- Utiliser les touches fléchées <- et -> pour vous déplacer vers le passé ou vers le futur à l'intérieur de la chronologie. Je vous recommande cette seconde méthode dès qu'il s'agira de déplacer un émetteur.

6 : Paramètres des émetteurs : on trouve dans cette fenêtre la liste des émetteurs présents sur la scène, ainsi que leurs paramètres (ceci sera très important pour la suite).

II – Réalisation étape par étape d'un trucage : les étincelles magiques

Ce trucage consiste à faire apparaître dans une vidéo une étincelle magique qui, lorsqu'on la déplace, laisse échapper d'autres étincelles lumineuses. Il faut placer l'étincelle sur un élément mobile, comme le bout d'une baguette magique...

- 1. Préparer l'image d'arrière-plan (background)** : faites un clic droit sur le rectangle gris de la zone 1. Cliquez sur « background image » (image d'arrière-plan) : une fenêtre Ouvrir apparaît, où vous devez rechercher votre séquence vidéo à importer (vous pouvez aussi vous servir d'une image fixe. Les seuls types de vidéo possibles sont actuellement les séquences AVI et WMV.

Choisissez la séquence à importer depuis le dossier de votre choix, puis validez par ok. La première image de la vidéo apparaît dans la zone 2, mais il y a de fortes chances pour qu'elle soit tronquée, ce que nous allons corriger.

- 2. Dimensionner la zone de travail** : pour travailler confortablement et exporter correctement notre séquence, il faut qu'elle apparaisse entièrement à l'écran. Par défaut, la taille de la zone 2 est trop réduite.

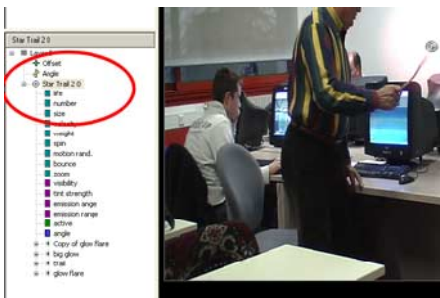
Faites un clic droit dans la zone 2, et dans le menu qui apparaît, choisissez « Zoom 100% » : nous sommes ainsi sûrs d'avoir la séquence à sa vraie taille.

Positionnez maintenant votre curseur sur le rebord des cadres entre les zones, et déplacez-les pour apercevoir la totalité de l'image. Il faut qu'on voie toute l'image pour que le placement des émetteurs de particules soit confortable.

- 3. Choisir un émetteur de particules** : dans la zone 4, cliquez sur Star Trail 2 (un émetteur d'étincelles rouges).

- 4. Se placer au moment où l'émetteur apparaît** : à l'aide des touches fléchées droite et gauche ou en déplaçant le curseur temporel, positionnez-vous au moment de la séquence vidéo où l'émetteur (l'étincelle de base) doit apparaître.

- 5. Positionner l'émetteur** : quand vous passez votre curseur de souris sur l'image de la zone 2, un petit cercle muni d'un point en son centre apparaît. Il vous suffit de cliquer à l'endroit voulu (au bout d'une baguette magique, par exemple), pour y placer l'émetteur de particules. Il se manifeste sous la forme d'un petit cercle (voir ci-contre, au bout de la baguette) entouré d'un halo lumineux.

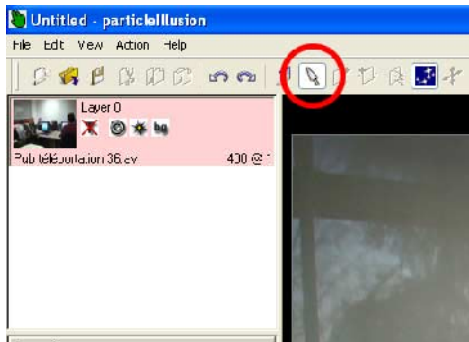


Note : « Et si je me trompe ? » : Si vous placez l'émetteur de travers, pas de panique : vous pouvez toujours annuler l'opération avec CTRL+Z, comme dans n'importe quel logiciel. Vous avez aussi la possibilité d'effacer l'émetteur en cliquant sur son nom dans la zone 6 (« Star Trail 2 », entouré en rouge dans l'image page précédente), puis d'appuyer sur la touche SUPPR du clavier, ce qui a pour effet d'effacer l'émetteur sélectionné.

Attention : dans la zone 6, les derniers émetteurs placés sur la scène apparaissent en premier.

6. Passer en mode sélection

Si la baguette magique se déplace dans la scène, il faut que l'étincelle le suive. L'effet sera



particulièrement spectaculaire, puisque les émetteurs, comme leur nom l'indique, émettent des particules, les projetant aux alentours et créant de très jolis effets lumineux. Passons tout d'abord en mode sélection : cliquez sur le bouton représentant une flèche blanche (entouré d'un cercle rouge dans l'illustration ci-contre). Vous passez ainsi **en mode sélection**, ce qui veut dire que vous allez pouvoir déplacer le ou les émetteurs sans risque d'en poser d'autres sur la scène.

Note : si vous oubliez de passer en mode sélection pour déplacer votre émetteur, à chaque clic de souris dans la

scène, vous ne ferez que poser un nouvel émetteur Star Trail 2 : attention à ne pas vous tromper, la flèche blanche doit bien être sélectionnée.

7. Déplacer l'émetteur au point du prochain mouvement

À l'aide des flèches droite et gauche, avancez un peu dans la séquence vidéo, jusqu'à une image où le bout de la baguette s'est déplacé.

Astuce : il est parfois difficile de choisir à quelle image on se rend. Vous pouvez décider de vous déplacer par tranches de 5 images, mais il y a mieux. Imaginons que votre baguette magique fasse des va-et-vient. Il faut vous positionner à la prochaine image où la baguette « change de direction », puis reculer d'une ou deux images pour positionner votre émetteur (mais nous verrons cela en cours).



L'émetteur n'est plus sur le bout de la baguette. Il vous suffit de cliquer dessus et de le glisser-déposer jusqu'à sa nouvelle position. Remarquez (image ci-dessus) que le déplacement crée une traîne d'étincelles, lesquelles seront animées lors de la séquence vidéo.

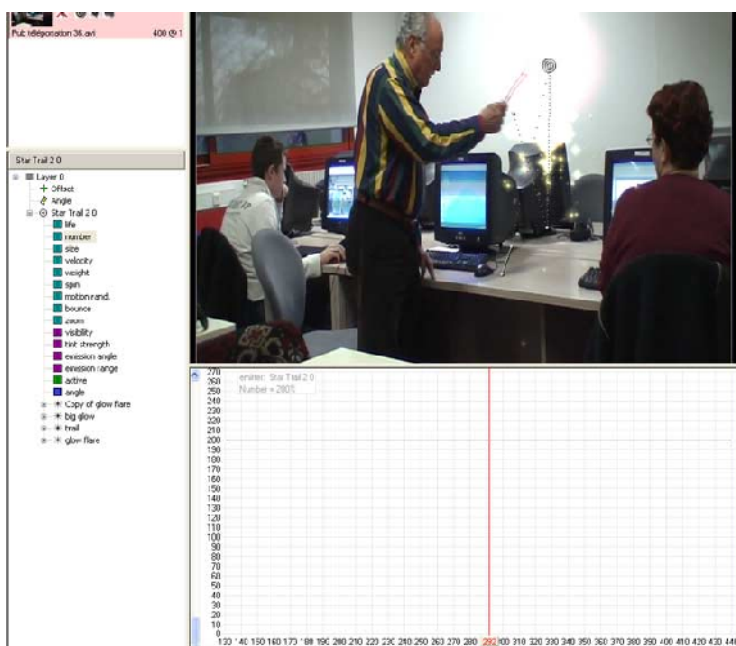
Il va falloir répéter l'opération (se déplacer au prochain point de déplacement, qu'on appelle une « image-clef », puis déplacer l'émetteur par glisser-déposer) jusqu'à la fin de la séquence.

8. Fin de l'effet et disparition de l'émetteur

Il faut maintenant faire disparaître notre émetteur, une fois que la baguette a cessé de s'agiter. Nous allons pour cela agir sur deux des paramètres de l'émetteur Star Trail : le nombre de particules émises et la visibilité.

A – Modifier le nombre de particules émises

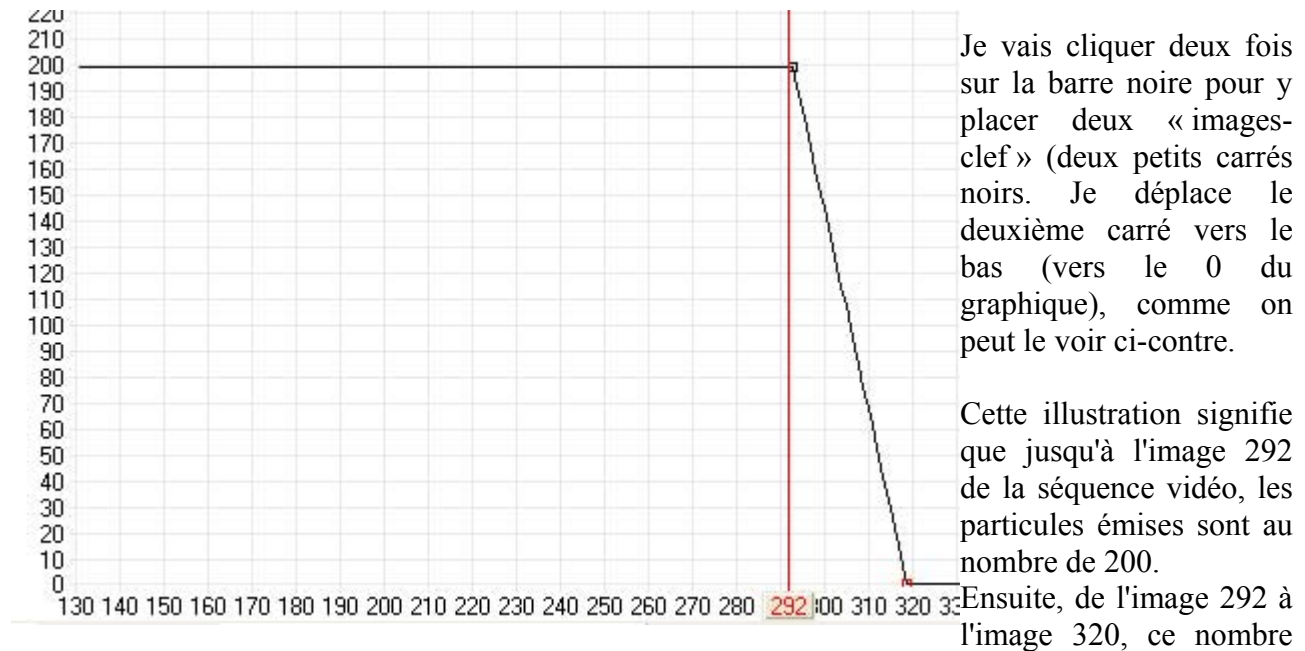
Déplacez-vous à la fin de l'effet, au moment de la chronologie où les



étincelles doivent s'estomper pour finir en douceur. Positionnez-vous un peu avant la fin : nous allons réduire le nombre d'étincelles qu'émet notre baguette un peu avant la fin de l'effet.

Dans la zone 6, cliquez sur « number », le paramètre « nombre » de l'effet Star Trail. Il s'agit du nombre d'étincelles que crée l'émetteur. Nous allons le faire décroître sur la fin de l'effet.

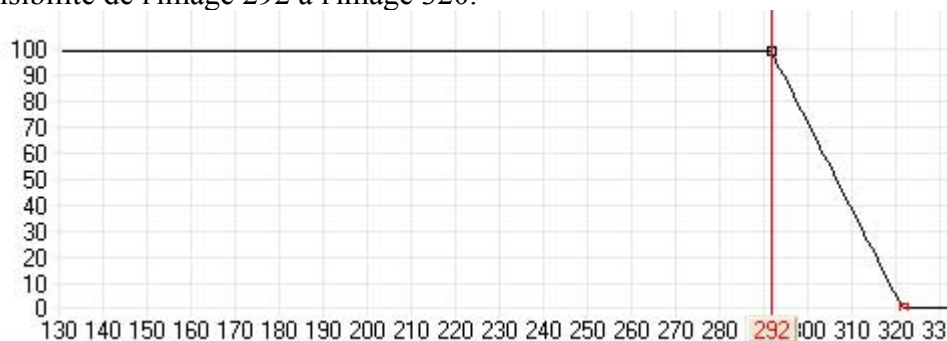
Dans cet exemple (photo d'écran page précédente), je me place une vingtaine d'images avant que la baguette ne retombe pour la dernière fois. Je déplace la limite entre les zones 2 et 5 afin de voir le graphique de la chronologie jusqu'à la limite des 200. Comme j'ai cliqué sur « number » dans la colonne de gauche (zone 6), la barre noire que je vois sur le graphique représente le nombre de particules.



décroît progressivement jusqu'à atteindre 0. À l'image 320, mon émetteur (le bout de la baguette) n'émet plus rien... mais il est toujours lumineux ! Il va falloir penser à l'éteindre.

B – Faire disparaître progressivement l'émetteur

La méthode est sensiblement la même. Dans la zone 6, cliquez maintenant sur « visibility » (visibilité). Le graphique affiche désormais le pourcentage de visibilité de l'émetteur. Il suffit de cliquer à nouveau deux fois sur la ligne noire (qui ne monte qu'à 100, le paramètre visibility étant l'équivalent de l'opacité dans Photoshop : c'est donc un pourcentage), et de faire décroître la visibilité de l'image 292 à l'image 320.



Note : rien ne nous empêche, ensuite, de déplacer ces images-clef pour affiner notre trucage.

9. Visualisation de l'effet

Placez-vous au début de la chronologie (avec les touches fléchées ou en déplaçant le curseur), puis appuyez sur le bouton play (le triangle vert, voir illustration ci-dessous). Votre vidéo apparaît avec le trucage.



Note : Particle Illusion calcule les trucages en temps réel, mais si vous multipliez les émetteurs, il sera ralenti. Cependant, à l'exportation, la vidéo sera normale.

10. Exportation de la vidéo

Cliquez sur le bouton rouge et rond, à droite du bouton play (voir illustration page précédente). Une fenêtre apparaît, où vous pouvez choisir le nom et la localisation de votre fichier final. En effet, si vous enregistrez simplement avec la fonction File/Save, vous n'enregistrez que le « projet », comme dans Premiere.

Choisissez un nom et un dossier, puis validez les choix qui s'offrent à vous (nous verrons les différentes options dans un autre cours).

Votre fichier est exporté. Attention cependant : PI SE ne gère que l'image, pas le son. Votre vidéo a donc perdu sa piste sonore, et il faudra donc effectuer un nouveau montage dans Premiere pour la récupérer, et pour ajouter les différents éléments sonores.