

warsztaty

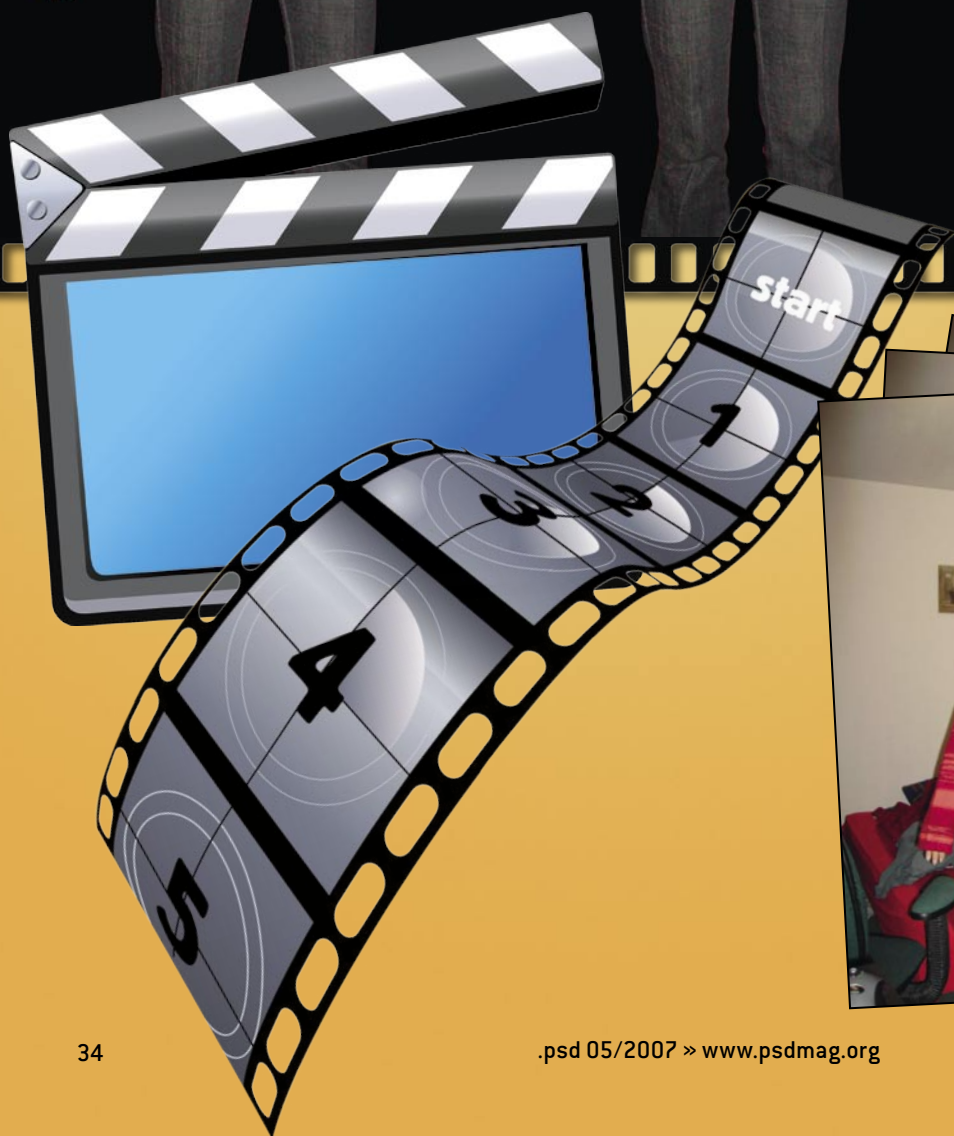
poziom trudności: ■■■■□



45 Min.

Photoshop CS3 After Effects

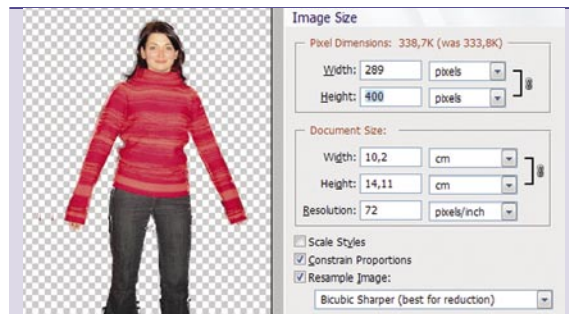
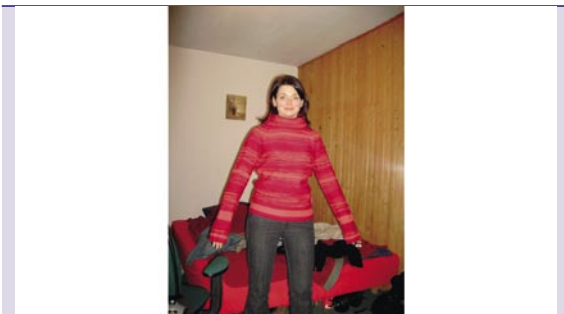
Power Designer
A Ty gdzie nas spotkasz?



maskotka na sznurkach

czyli Puppet Master w praktyce

W czasach szerokopasmowego dostępu do Internetu oraz obecnego w nim na dużą skalę wideo, coraz częściej od grafików wymaga się, by byli także animatorami. Najczęściej sprowadza się to do animowania w Adobe Flash, który jako narzędzie do animacji jest niestety bardzo niedoskonały. Bardzo dobra integracja pomiędzy Flash CS3, a After Effects CS3 zachęca, by skorzystać z bardzo sprytnej drogi na skróty. W poniższym tutorialu zobaczymy jak szybko i bez wysiłku zaanimować postać przy użyciu nowego narzędzia dostępnego w After Effects CS3, jakim jest Puppet.



01 wybór postaci

Ograniczenia narzędzia Puppet są stosunkowo niewielkie – działa tym lepiej, im bardziej można oddzielić od siebie poszczególne części ciała postaci (ważne jest, żeby nie zachodziły za siebie). Możemy animować sekwencje wideo, rastrowe zdjęcia, a nawet wektorowe postacie. Ze względu na to, że najczęściej otrzymany materiał pozostawia wiele do życzenia, zajmijmy się sytuacją, w której jest to pojedyncze zdjęcie. Dobrze jeśli zdjęcie ma wysoką rozdzielczość, wtedy znacznie sprawniej postępuje szparowanie.

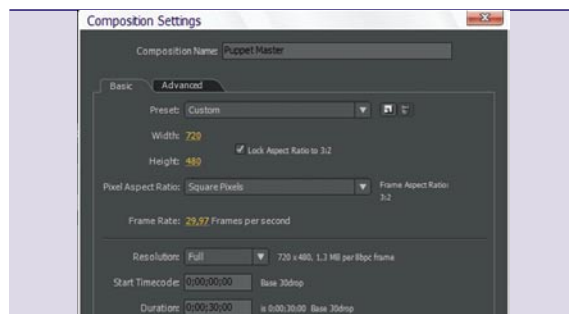
03 kadrowanie, skalowanie, zapisywanie

Używając narzędzia kadrowanie [C], zaznaczymy część obrazka, która zawiera postać i wciskamy [Enter]. Następnie przejdziemy do okna dialogowego zmiany wielkości obrazka [Alt]+[Ctrl]+[I] i dostosowujemy wielkość obrazka do naszych potrzeb. W tym przypadku będziemy tworzyć animację o wielkości 720 x 480 px, więc wysokość postaci zmniejszamy do 400 px. Jeśli znacznie zmniejszamy obrazek, warto jako metodę resamplingu wybrać *Dwuścienna: Wyostrzenie* (Bicubic: Sharper), co zapobiegne rozmyciu pikseli przy zmniejszeniu. Plik zapisujemy w formacie .psd.



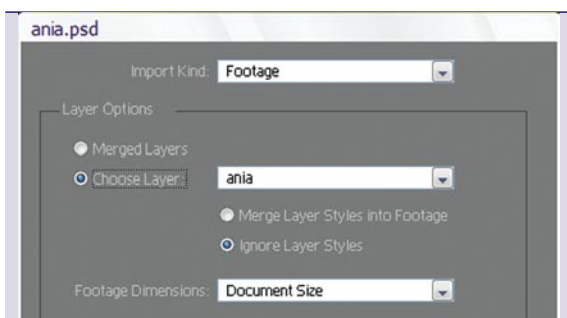
02 oddzielenie postaci od tła

Otwieramy wybrany plik z postacią w Photoshopie [Ctrl]+[O], następnie przechodzimy do okna dialogowego *Filtr>Wydziel* (Filter>Extract) [Alt]+[Ctrl]+[X]. Przy użyciu markera [1] obrysowujemy całą postać, przy użyciu jak najmniejszej końcówki, jednak na tyle szerokiej, aby obrys zawierał w sobie krawędzie postaci. Gdy obrys jest gotowy, klikamy na wiadro z farbą [2] i klikamy wewnątrz, aby zaznaczyć część, która ma być zachowana po ekstrakcji; następnie klikamy OK.



04 nowy projekt i kompozycja

Otwieramy After Effects, tworzymy nowy projekt [Ctrl]+[Alt]+[N], a następnie nową kompozycję [Ctrl]+[N]. Rozdzielczość w oknie dialogowym oraz ilość klatek na sekundę jest dowolna, zależy od późniejszego przeznaczenia animacji. W tym wypadku wybieramy rozdzielczość 720 x 480 px, kwadratowe pixele, oraz 29,97 klatek na sekundę; następnie klikamy OK.



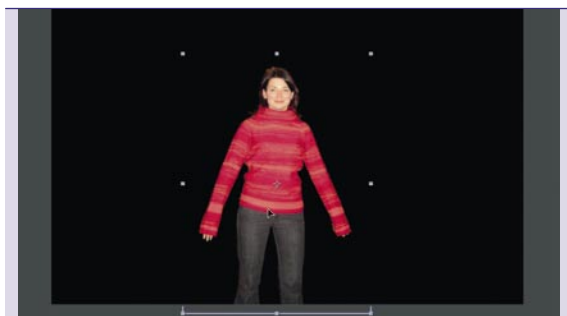
05 importowanie do After Effects

Otwieramy okno dialogowe importu pliku [Ctrl]+[I], gdzie wskazujemy zapisany wcześniej plik .psd; importujemy jako *Footage*. W oknie dialogowym zaznaczamy import pojedynczej warstwy. Jeśli w pliku znajdowała się więcej niż jedna warstwa, wskazujemy właściwą i klikamy *OK*.



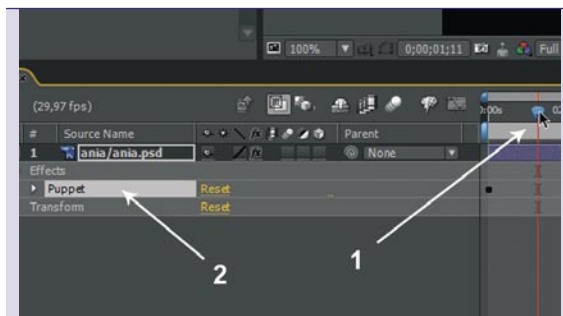
08 dodawanie stawów

Przy użyciu skrótu klawiaturowego [Ctrl]+[P] aktywujemy narzędzie *Puppet Pin Tool* i dodajemy postaci stawy, klikając w miejscach, które mają się zginać. Warto też dodać punkty na końcach rąk, nóg oraz głowy.



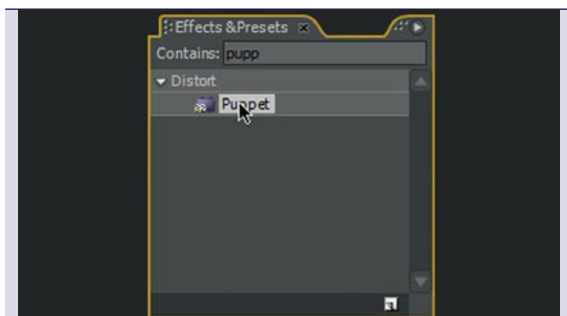
06 dodanie do linii czasu, ustawienie pozycji

W palecie *Project* znajduje się teraz stworzona kompozycja oraz warstwa zaimportowana z pliku Photoshopa. Przeciągamy tę warstwę nad oś czasu (paleta *Timeline*). Wciskamy [V], aby upewnić się, że aktywnym narzędziem jest *Selection Tool*, następnie w oknie kompozycji przesuwamy wstawioną w preferowane miejsce.



09 przygotowanie do animacji

W palecie osi czasu (*Timeline*) przesuwamy głowicę w prawo o tyle, ile chcemy, żeby trwało pierwsze przejście postaci z pozycji wyjściowej do zaanimowanej. Następnie w osi czasu, klikając w trójkąt z lewej strony nazwy warstwy, rozwijamy jej właściwości i zaznaczamy pozycję *Effects>Puppet*. Dzięki temu widzimy stawy, które wcześniej dodaliśmy.



07 aktywowanie Puppet Master

Upewniając się najpierw, że na osi czasu zaznaczona jest warstwa z postacią w palecie *Effects&Presets*, wyszukujemy *Puppet*. Dwukrotnie klikamy na efekcie, aby zastosować go do zaznaczonej warstwy.



10 animacja

Wciskamy [V], aby upewnić się, że aktywnym narzędziem jest *Selection Tool*. Klikamy na stawach i przesuwamy je zgodnie z tym, jak chcemy, aby wyglądała animacja. Za pierwszym razem wymaga to kilku prób, aby przyzwyczaić się do tego, jak działa ten mechanizm – po myłki łatwo poprawić dzięki opcji *Edit>Undo* [Ctrl]+[Z].

maskotka na sznurkach

czyli Puppet Master w praktyce



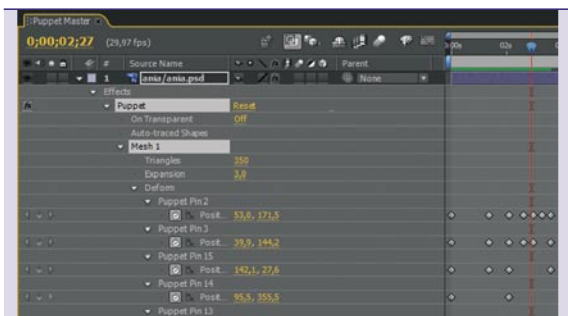
11 kolejne kroki animacji

Najczęściej animacja postaci nie kończy się na jednej sekwencji ruchów. Aby dodać kolejną, przesuwamy głowicę w osi czasu jeszcze bardziej w prawo (jak w kroku *przygotowanie do animacji*) i znów przesuwamy punkty stawów tak, aby wskazać, jak ma wyglądać postać w kolejnej klatce kluczowej. Powtarzamy tę czynność tyle razy, ile wymaga tego animacja. W tym przypadku dodajemy jeszcze dwie sekwencje.



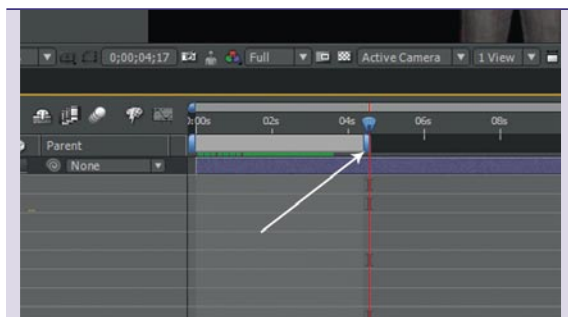
12 podgląd

W każdej chwili możemy podejrzeć, jak wygląda animacja; wciśnięcie klawisza [Spacja] powoduje, że animacja prerenderuje się i wyświetla w oknie podglądu kompozycji. Można także przesuwać głowicę przy użyciu myszki.



13 modyfikacje klatek kluczowych

Zazwyczaj animacja wymaga poprawek, tuningu niektórych przejść lub dodania dodatkowych klatek kluczowych pomiędzy wstawionymi już sekwencjami. Najwygodniej jest wtedy rozwinąć w osi czasu właściwości warstwy *Effects>Puppet>Mesh 1>Deform>Puppet Pin...* Na osi będzie wtedy widać szare romby reprezentujące poszczególne klatki. Można je zaznaczać, przesuwać, kopiować czy usuwać – prosto i intuicyjnie.



14 eksport wideo

Najpierw trzeba ograniczyć obszar roboczy, który zostanie wyeksportowany. Przesuwamy głowicę w miejsce, gdzie chcemy, by animacja się skończyła i wciskamy [N]. Spowoduje to przycięcie obszaru roboczego do wskazanego przez głowicę miejsca. W zależności od tego, do czego będzie użyta animacja, eksportować można do różnych formatów plików; najczęściej jest to QuickTime/Avi. Eksportujemy animację przez *File>Export>...* Osoby, które chcą użyć później animacji we Flashu, najprawdopodobniej wybiorą *File>Export>Adobe Flash*.



15 zakończenie

Puppet nie jest doskonały, ma swoje ograniczenia, zdarza mu się produkować nieprzewidywalne artefakty, ale, gdy używa się go z rozważą, daje zdumiewająco dobre efekty. Pamiętajmy, by nie skrecać nadmiernie kończyn animowanych postaci; powstają wtedy nienaturalne wygięcia, które źle wpływają na realizm animacji. W przypadku jakichkolwiek pytań, problemów – pytaj na www.goldenline.pl/forum/after-effects. Plik wideo z wykonaną w tym ćwiczeniu animacją można znaleźć na płycie dołączonej do magazynu. <<

o autorze



Artur Obrzut

Właściciel Gemini Design. Jako Senior Power Designer Trainer odpowiada za to, by uczestnicy programu nauczyli się jak najwięcej i jak najszybciej. Plotka głosi, że krew płynąca w jego żyłach ma ten sam odcień czerwieni, co logo Adobe... Chcesz wiedzieć więcej?

Odwiedź bloga: www.my.opera.com/R2rek

