



Come fare...

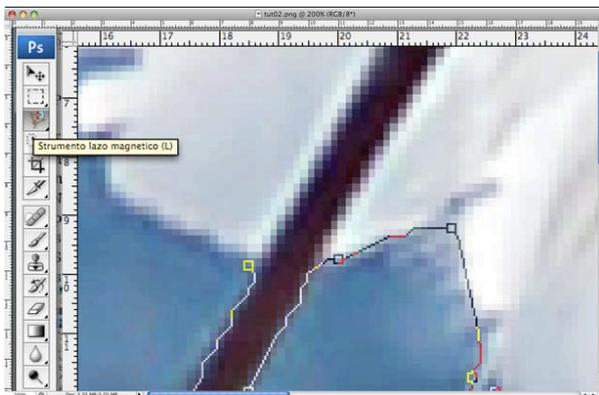
...in Photoshop a preparare un'immagine da animare in Motion

Questo breve tutorial descrive come predisporre una comune immagine fotografica in Photoshop per animarla successivamente con Motion.

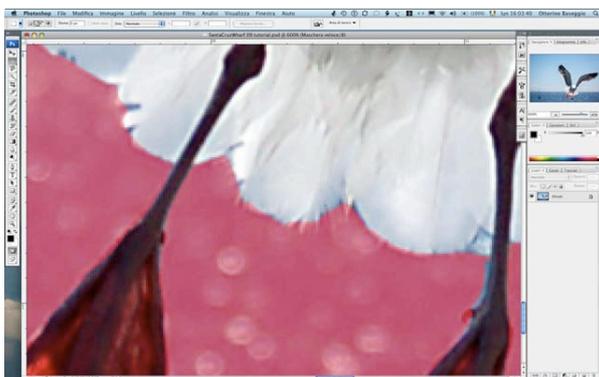
L'obiettivo dell'esercizio è isolare un soggetto posto in primo piano, per poterlo animare con un effetto di graduale avvicinamento (zoom-in). Il risultato potremmo definirlo una variante personalizzata o avanzata dell'effetto Ken-Burns, in cui il soggetto si stacca dallo sfondo per essere così animato in modalità indipendente.



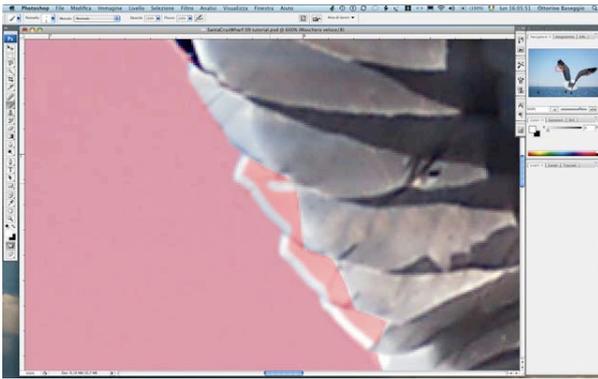
1- Iniziamo aprendo l'immagine in Photoshop per procedere allo scontorno del soggetto a cui si desidera applicare l'animazione



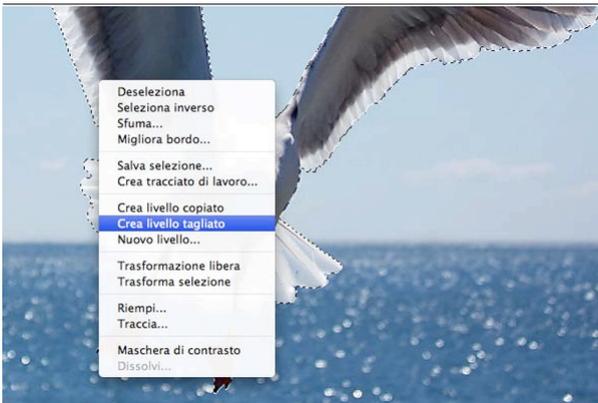
2- Utilizzando lo strumento Lazo Magnetico di Photoshop risulteranno più rapide e facilitate le operazioni di scontorno anche in presenza di bordi irregolari



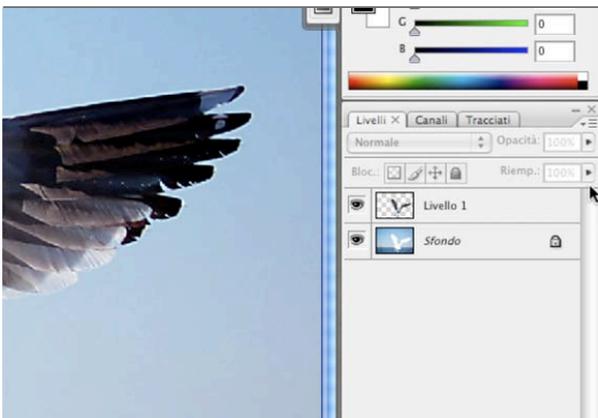
3- Il Lazo Magnetico viene attratto dalle variazioni di contrasto dei pixel a cui viene accostato, ma a volte può generare imprecisioni che devono essere corrette manualmente. Per procedere nella definizione della selezione occorre attivare la funzione di Maschera Veloce che genera un livello virtuale e colora l'area selezionata.



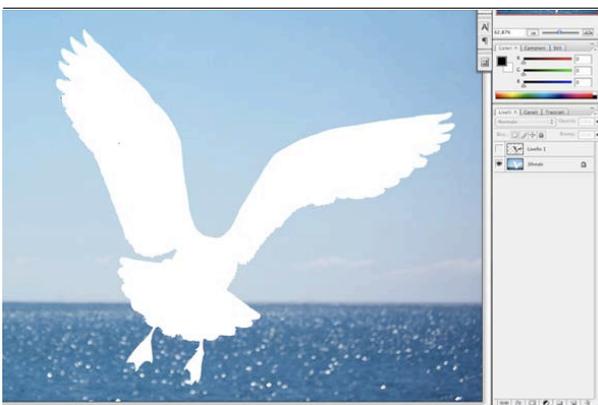
4- La maschera a questo punto diviene visibile grazie alla colorazione e può essere editata al pari di un qualunque livello rasterizzato. Selezionando lo strumento Pennello definire la dimensione ottimale e procedere al ritocco, seguendo un semplice principio: per aggiungere particolari alla maschera (rossa) utilizzare il colore di background dalla palette degli strumenti - nero di default - oppure sottrarre impiegando il colore di foreground - di default bianco nella palette.



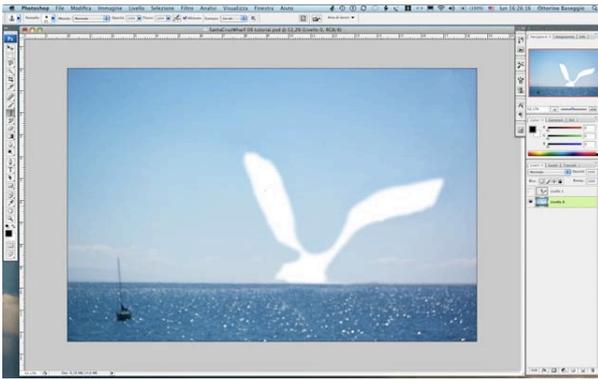
5- Una volta terminato lo scontorno, che non deve essere maniacalmente preciso poiché nell'animazione non risulterà possibile identificare con precisione il contornno di un soggetto in movimento, scegliere la voce "Crea Livello Tagliato" dal menu a comparsa attivato con il tasto destro del mouse.



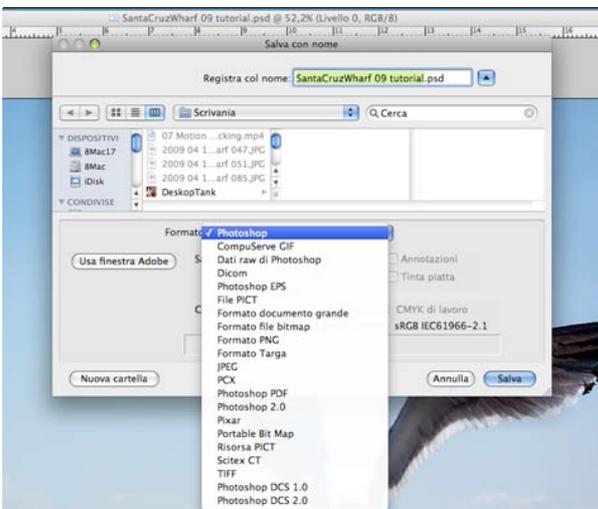
6- Si genera a questo punto un nuovo livello composto dal soggetto ritagliato, visibile nella Palette Livelli di Photoshop.



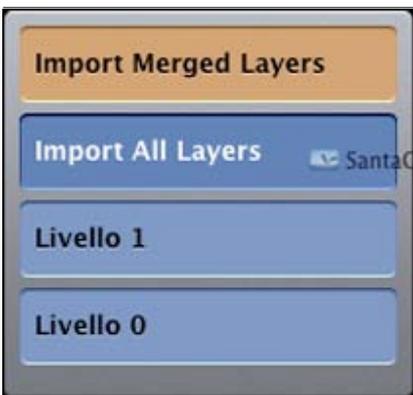
7- Disattivando la visualizzazione del Livello 1 compare il solo livello di sfondo.



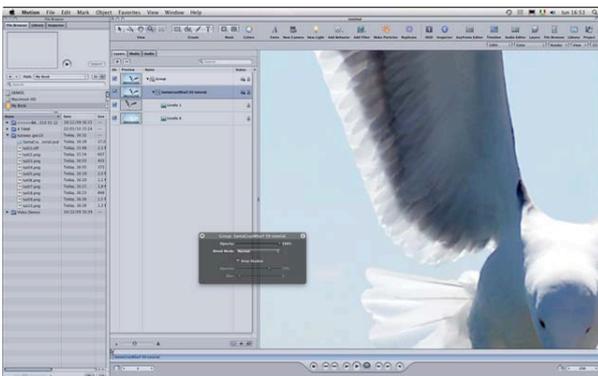
8- Fare doppio click sul livello Sfondo per disattivare il blocco (nella finestra di dialogo si assegna un nuovo livello e una volta dato l'ok alla chiusura scompare l'icona del lucchetto). Occorre ora impiegare lo strumento Timbro-Clone per riempire l'area vuota prelevando particolari adiacenti dell'immagine. Anche in questo caso non è necessario intervenire con precisione, è sufficiente ridurre i contorni delle zona vuota per evitare che compaiano aree bianche durante il movimento che si andrà ad imporre nell'animazione.



9- Al termine, salvare il file nel formato Photoshop in modo da conservare i livelli di cui è composta l'immagine.



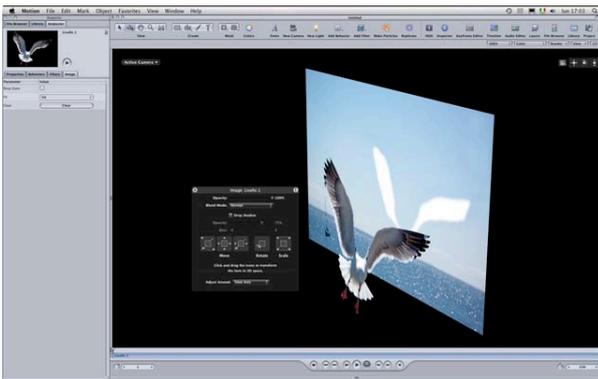
10- Aprire Motion con un Nuovo Documento nel formato video desiderato e trascinare il file .psd sul canvas; mantenere per un istante il tasto del mouse premuto in modo da far comparire il menu che determina la modalità di importazione. Noterete che del file vengono riconosciuti i livelli e nelle opzioni proposte si può decidere se raggrupparli come unica immagine (Merged), importarli tutti ma separati (All) o addirittura scegliere quale livello importare. Nel nostro caso la scelta cade su Import All Layers, perchè vogliamo lasciare separate le due componenti dell'immagine da animare.



11- Con F5 attivare la visualizzazione della finestra livelli di Motion, che metterà in evidenza le tracce video di cui è composta la sequenza generate automaticamente dal numero di livelli di cui è composta l'immagine .psd.



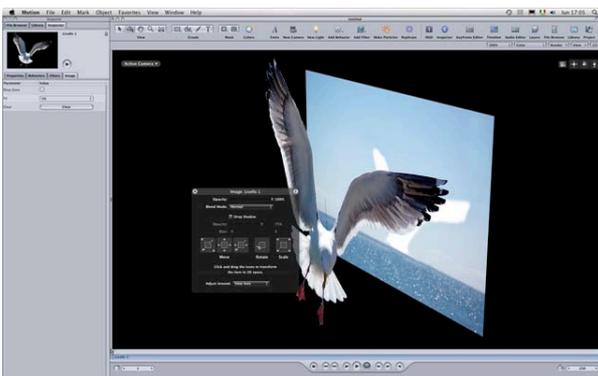
12- Con un click sull'icona 3D nella barra in alto di Motion si apre una finestra di dialogo che chiede la conferma della trasformazione, dare l'ok su "Switch to 3D"



13- Agendo sulle icone della palette che compare in alto a destra è ora possibile definire la vista in uno spazio prospettico tridimensionale dei singoli livelli. Per agire sui singoli componenti selezionare il livello corrispondente nella finestra Livelli e utilizzare il pulsante destro del gruppo Move nella palette fluttuante, che mantenendo premuto il pulsante del mouse imprime il movimento del soggetto che gli consente di staccarsi dallo sfondo.



14- Dal menu a comparsa in alto a sinistra del Canvas scegliere la vista "Perspective" per visualizzare l'inquadratura così come risulta dalla Camera virtuale.

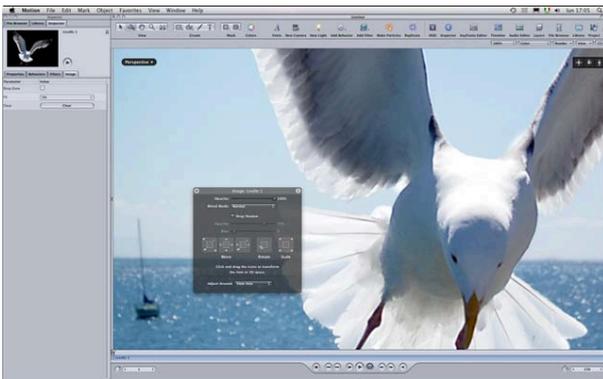


15- Possiamo ora definire il ridimensionamento e la posizione del livello su cui è posto il soggetto da animare in modo indipendente dallo sfondo.



Esistono diverse modalità per generare un movimento all'interno di Motion e nel prossimo appuntamento della D_Cult News esamineremo in modo esauriente "Come fare...", nel frattempo potete sperimentare un semplice metodo per esplorare le basi dell'animazione:

- posizionate la testina di scorrimento all'inizio della sequenza (tutto a sinistra nella timeline al piede del Canvas)
- premete l'icona Rec, la prima a sinistra al piede, quella con il pulsantino rosso
- spostate ora la testina in fondo a destra della timeline, al termine della sequenza
- agite sul pulsante Scale nella palette fluttuante per ingrandire il livello del soggetto, che deve essere selezionato
- una volta raggiunto il livello di zoom-desiderato premete nuovamente il tasto Rec per spegnere la registrazione.



Mandando in play la sequenza vedrete il soggetto "avvicinarsi" grazie alla semplice animazione che Motion ha generato.

Sempre nell'ottica della sperimentazione, potete fermare la testina in momenti diversi sulla timeline ed ogni volta agire sulla traccia ridimensionandola o spostandola. Spenta la registrazione Motion ripeterà l'animazione seguendo le impostazioni assegnate.

Arrivederci al prossimo "Come fare..."