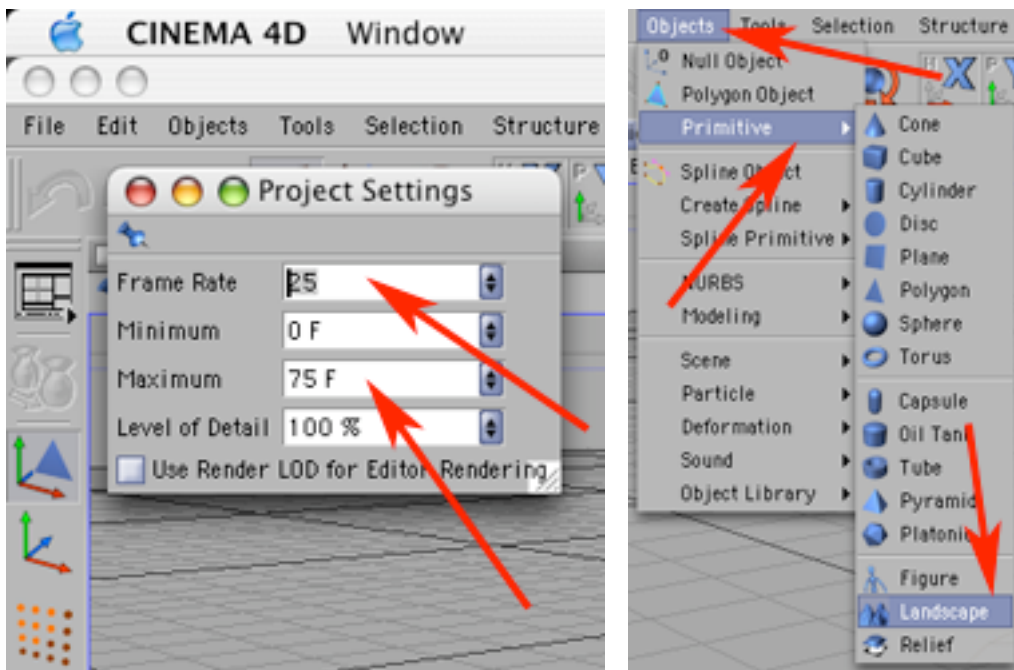


Warstwowy montaż ujęć wideo i renderingów.

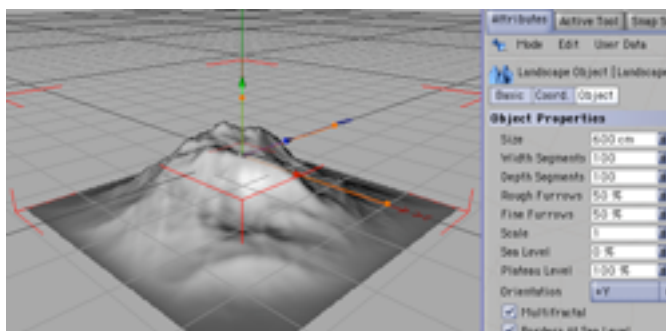
Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
Wydział Grafiki i Malarstwa
Katedra Projektowania Graficznego

Jakub Balicki VI 2005r.

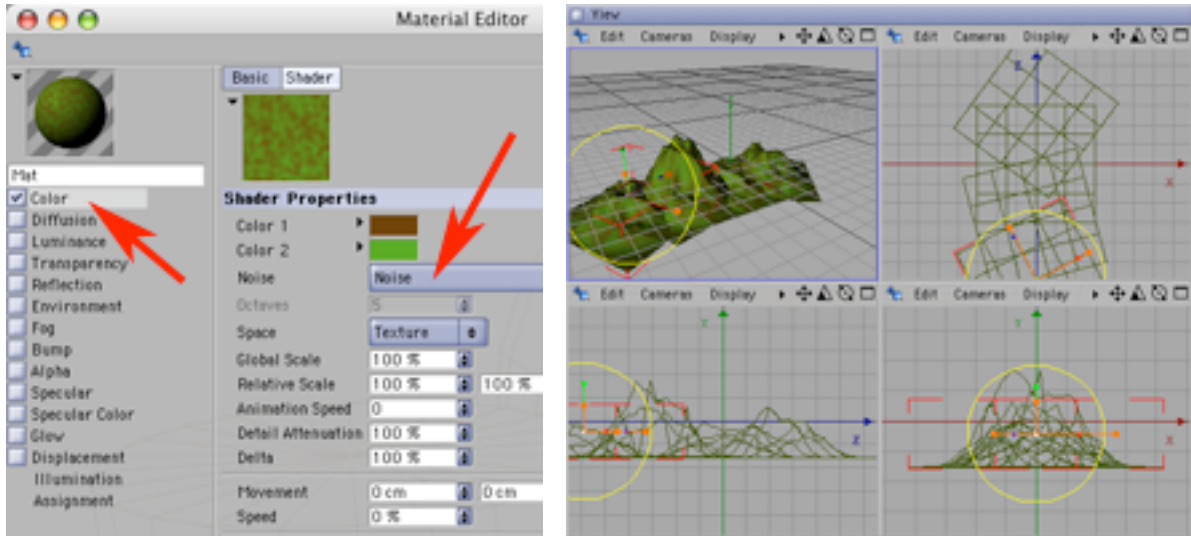
1) W tym tutorialu połączysz nieruchome zdjęcia, fragment materiału wideo i renderingi z programu 3D w liniową animację. Uruchom program Cinema4D. Zmień nastawy projektu (Edit -> Project Settings) na Frame Rate = 25 i Maximum = 75. Dodaj do kompozycji teren (Objects -> Primitive -> Landscape).



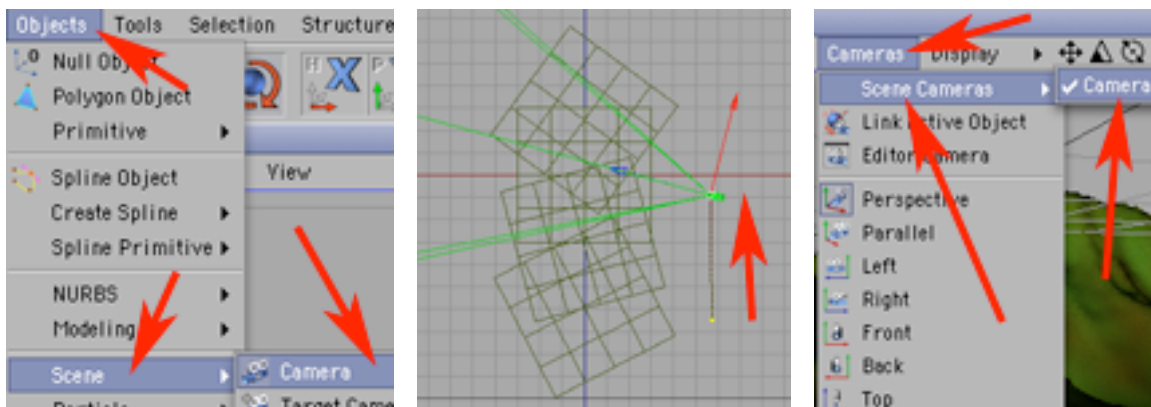
2) Wyreguluj cechy tereny według swego uznania.



3) Utwórz materiał do pokrycia terenu (ja w tym celu w zakładce koloru umieściłem szum, któremu nadałem barwy składowe w kolorach złamanego brązu i zieleni). Następnie nadaj materiał bryle, po czym skopiuj ją parokrotnie. Kopie ustaw w linii tworząc łańcuch górski (każdą górę trochę zdeformuj, obróć lub przekaluj by wyglądały bardziej naturalnie).



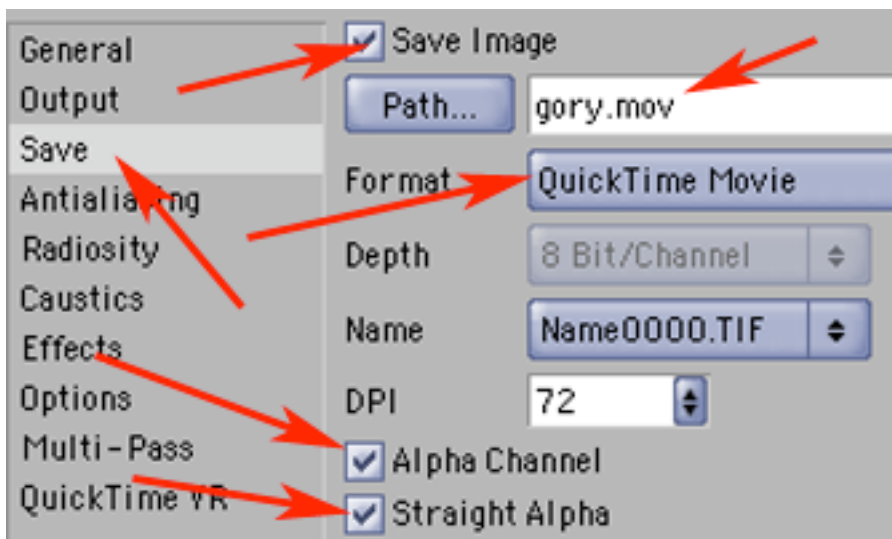
4) Dodaj do kompozycji kamerę. Ustaw ją tak by z panoramowała góry od klatki 0 do 75 (przemieszczając kamerę na odpowiednich klatkach i klucząc jej położenie). W widoku perspektywicznym ustaw widok z kamery (Cameras -> Scene Cameras -> Camera).



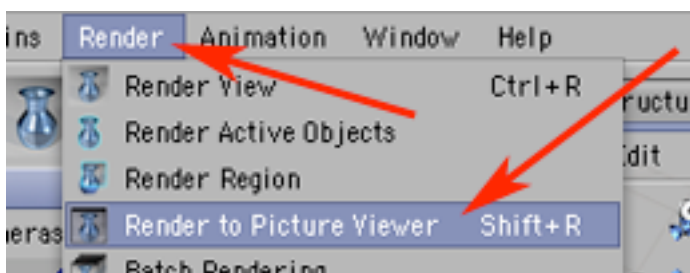
5) W nastawach renderingu (Render -> Render Settings) w zakładce Output wybierz rozdzielczość z szeregu PAL, wybierz rendering całego ujęcia (All Frames) i prędkość animacji ustaw na 25 klatek na sekundę.



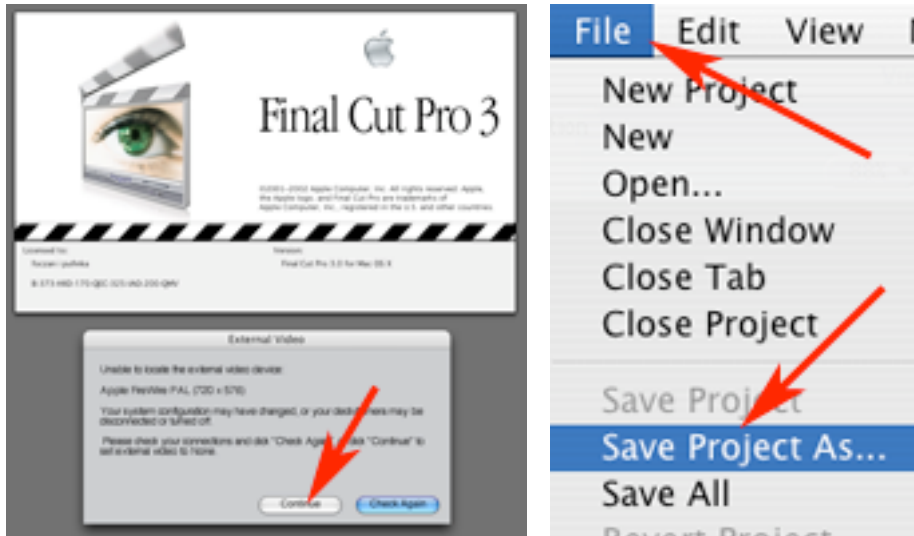
6) W zakładce Save zaleć nagranie pliku (Save Image) pod nazwą (gory.mov) jako plik w standardzie QuickTime Movie. Aby został wyrenderowany i zachowany w tym pliku kanał przezroczystości - zaznacz Alpha Channel, dodatkowo zaznacz Straight Alpha (typ kanału przezroczystości rozpoznawany domyślnie przez FinalCut-a).



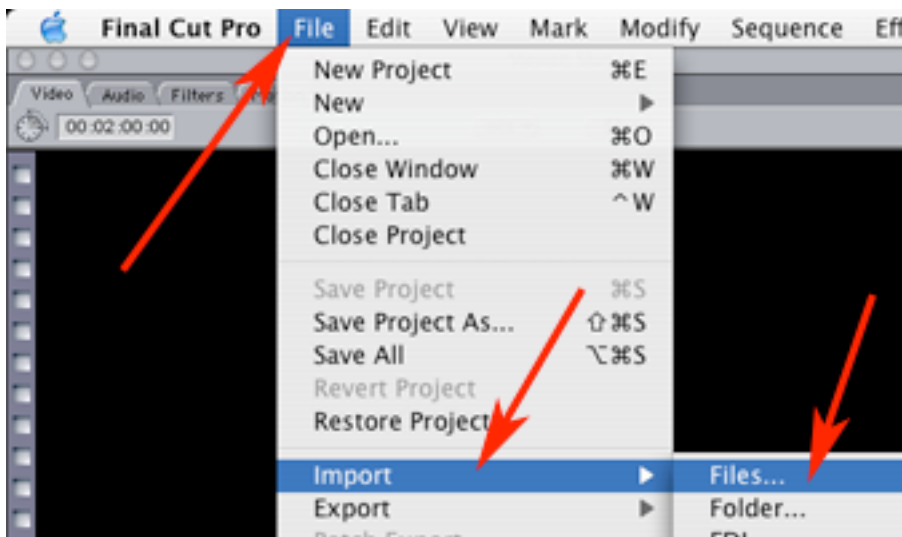
7) Wrenderuj animację.
Analogicznie możesz stworzyć i wrenderować dowolny obiekt przeznaczony na plan pierwszy (lub skorzystać z sceny "meteoryt.c4d").



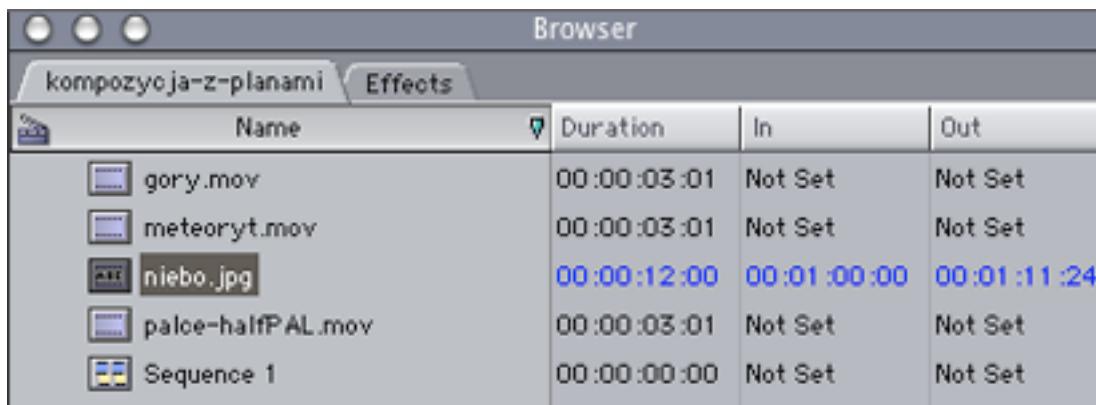
8) Uruchom FinalCutPro. Jeżeli w trakcie startu programu nie jest do komputera podpięte i uruchomione urządzenie przesyłające / digitalizujące obraz (magnetowid cyfrowy, kamera DV, digitizer,...) należy to potwierdzić klawiszem Continue. Poleceniem File -> Save Project As nagraj dokument bazowy projektu na szybkim dysku lokalnym (np: dysku "DATA").



9) Zaimportuj wszystkie potrzebne pliki (File -> Import -> Files), czyli: niebo.jpg, gory.mov, meteoryt.mov, palce-halfPAL.mov.

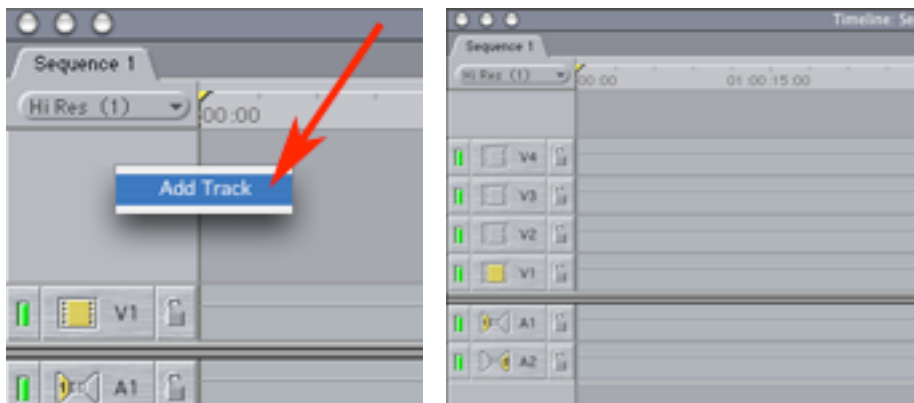


10) Po poprawnym zaimportowaniu, pliki te winny być widoczne w oknie Browser.

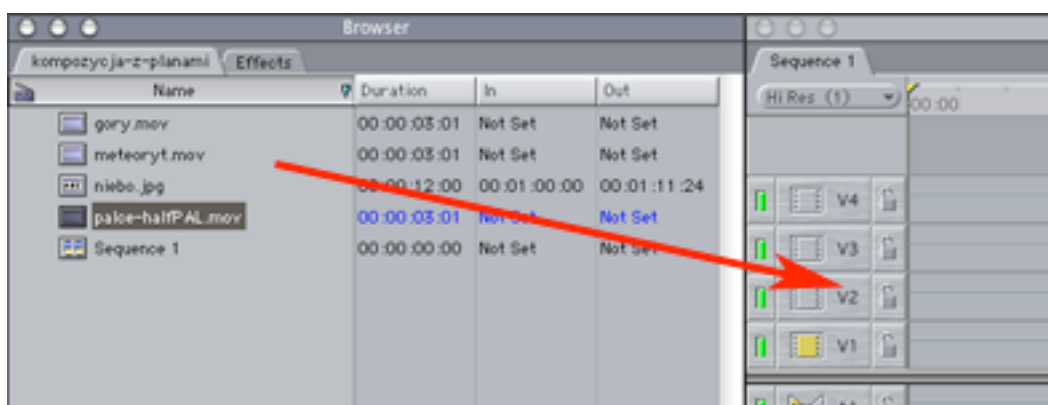


11) W oknie Timeline, w zakładce "Sequence 1" dodaj trzy ścieżki wideo (będą działać analogicznie jak warstwy w np: Photoshopie - obiekty z warstw górnych, zasłaniają warstwy dolne).

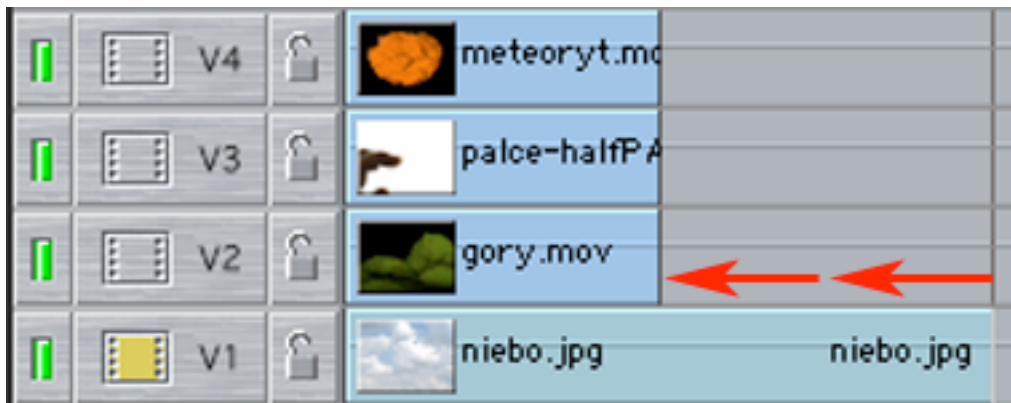
Dodajesz ścieżkę klikając prawym klawiszem myszy na pustym polu powyżej istniejących ścieżek wideo (będą one opisywane: V1, V2, V3,...).



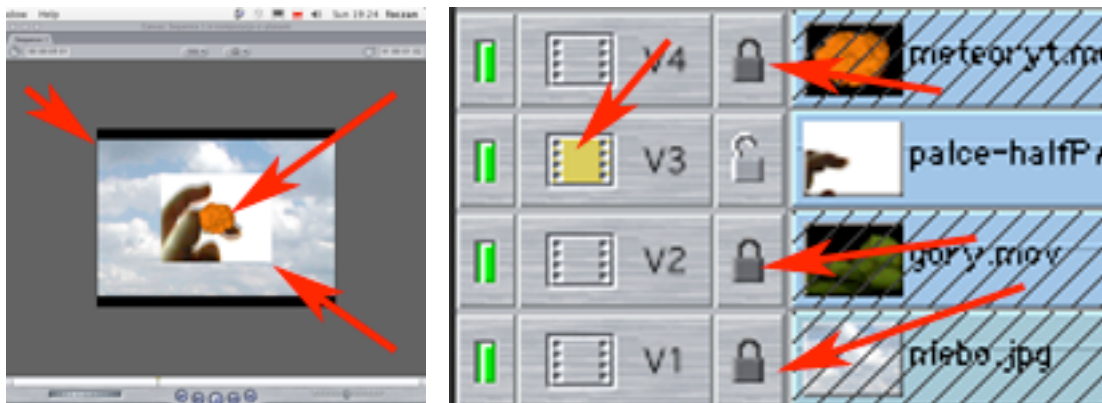
12) Przeciągaj teraz ikony plików z okna Browser na ścieżki i umieszczaj poczynając od najwyższej: meteoryt, palce, gory, niebo.



13) Powinieneś uzyskać układ jak na obrazku poniżej. Zwróć uwagę, że obiekt "niebo.jpg" ma niewłaściwy czas trwania w stosunku do pozostałych elementów. Możesz chwycić kursorem za prawy koniec barwnego prostokąta reprezentującego czas wyświetlania zdjęcia, i skrócić go do właściwej długości.

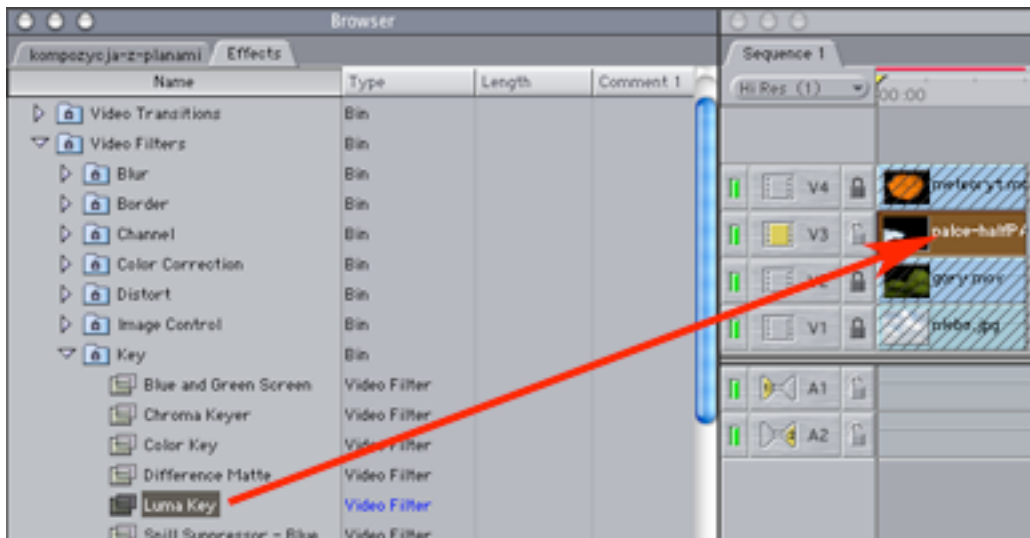


14) Spójrz teraz na okno Canvas gdzie wyświetlana jest wynikowa kompozycja. Użyte elementy są zróżnicowanej wielkości, a ujęcie z palcami swoim białym tłem zasłania fragment nieba i całkowicie góry. Zablokuj (klikając w ikonkę kłódki) wszystkie ścieżki poza tą z palcami - a następnie wybierz ją klikając w ikonkę taśmy filmowej (podświetli się ona na żółto). Zablokowane ścieżki zostają zakreskowane ukośnymi liniami. Zwróć uwagę, że po lewej stronie ścieżek są zapalone "zielne diody" w wypadku klikania w w/w "diody" można je gasić i zapalać w celu chowania i pokazywania zawartości danej ścieżki.

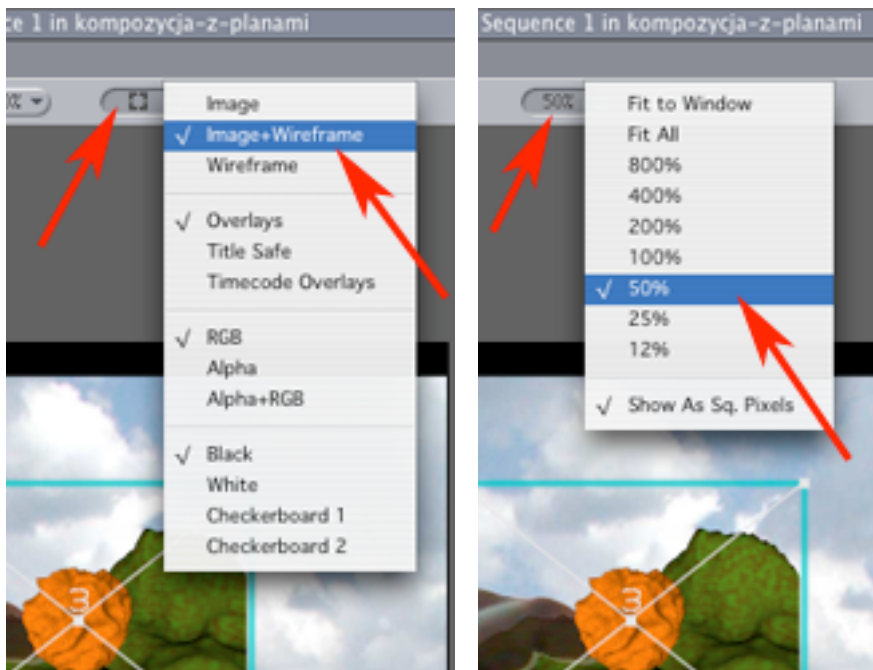


Teraz w oknie Browser w zakładce Effects rozwiń zawartość teczki Video Filters (klikając w trójkącik po lewej stronie od teczki). Podobnie rozwiń teczkę Key. Wewnątrz znajdziesz filtr Luma Key, który usowa na rzecz przezroczystości jasne partie obrazu (wszystkie filtry w programie Final Cut Pro nadawane są bezstratnie, analogicznie do np: wartw korekcyjnych/dopasowania w Photoshopie i w każdej chwili można zmienić parametry działania filtru lub efektu, jak też i usunąć go ze ścieżki).

15) Przeciągnij ikonę filtra Luma Key na prostokąt reprezentujący klip z palcami w oknie Timeline.



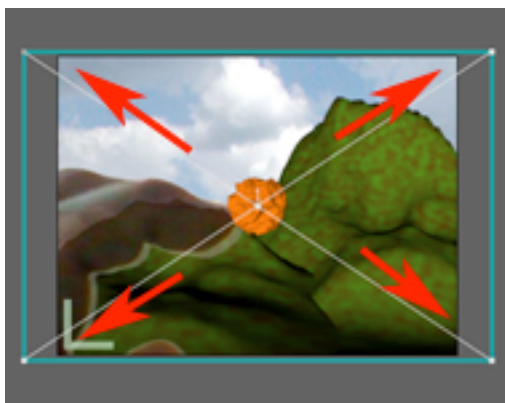
16) W oknie Canvas wybierz wyświetlanie zarówno obrazu jak i obwiedni i ścieżek ruchu (Image + Wireframe), oraz zmniejsz wyraźnie skalę wyświetlanego obrazu (jeżeli wypełnia on w więcej niż 50% pole robocze okna Canvas).



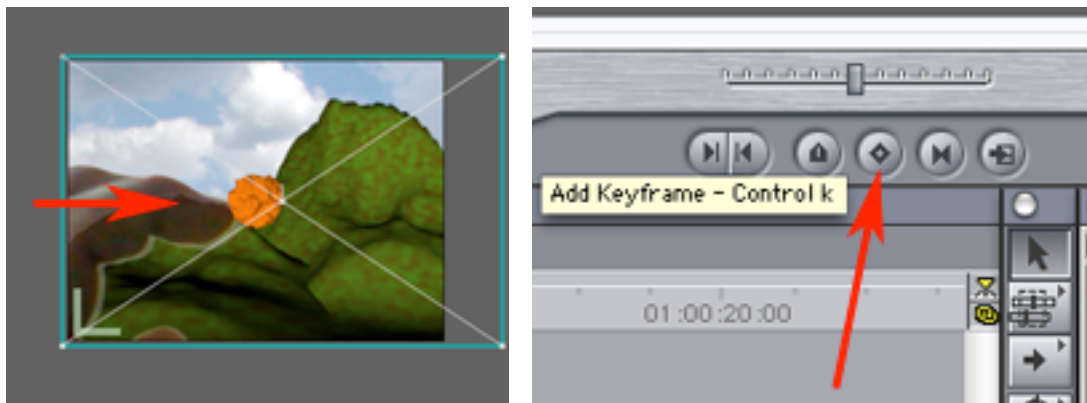
17) Teraz w oknie Timeline kliknij na ścieżce z palcami w prostokąt reprezentujący klip z palcami, W oknie Canvas zobaczysz, że wokół obszaru klipu pojawiła się obwiednia. Chwyć za jeden z jej narożników i rozciągnij (powiększ) klip na cały rozmiar materiału finalnego. Teraz zamknij kłódkę w oknie Timeline przy palcach, a otwórz przy górach i powiększ je w sposób analogiczny. Analogicznie uczyń z niebem...



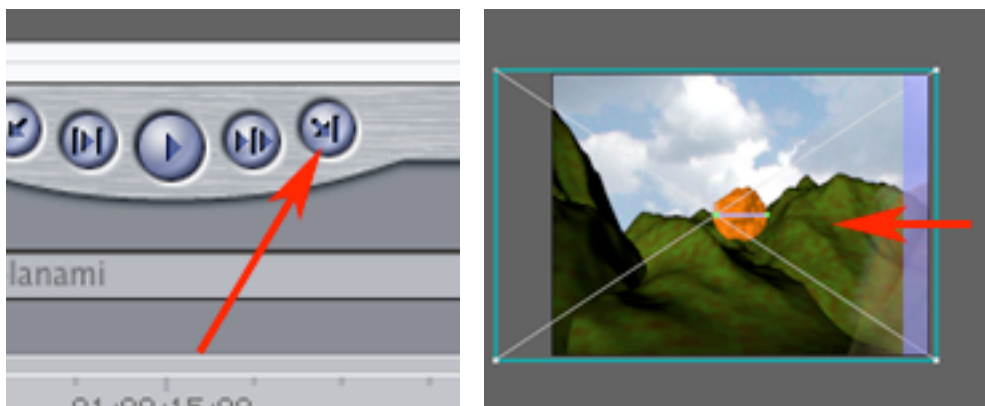
18) ...dopasowując jednakże jego wysokość (zaś z boków niebo powinno wyjść zdecydowanie poza kadr. Ruch gór masz wyrenderowany w klipie z Cinemy. Niestety niebo masz pod postacią nieruchomego zdjęcia. trzeba będzie zanimować je ręcznie przesuwając od prawej do lewej strony kadru. Przyciskiem okna Canvas cofnij czas do zera.



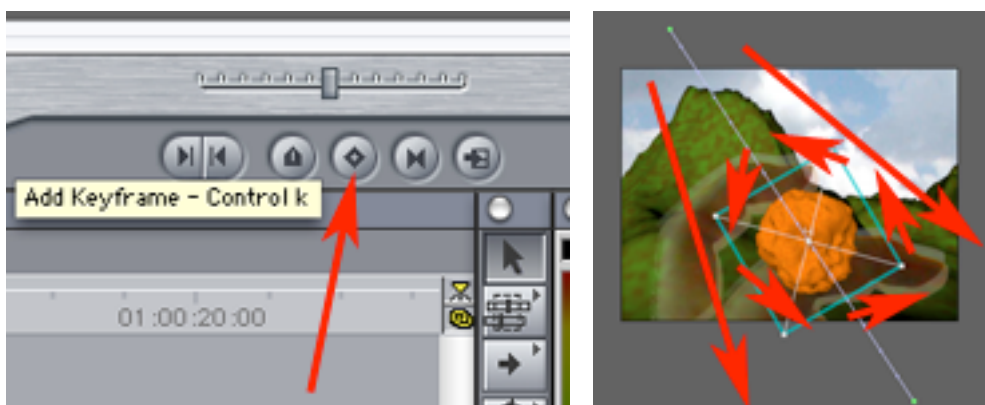
19) Przesuń niebo na prawą stronę kadru i zapamiętaj położenie dodając klucz przyciskiem okna Canvas.



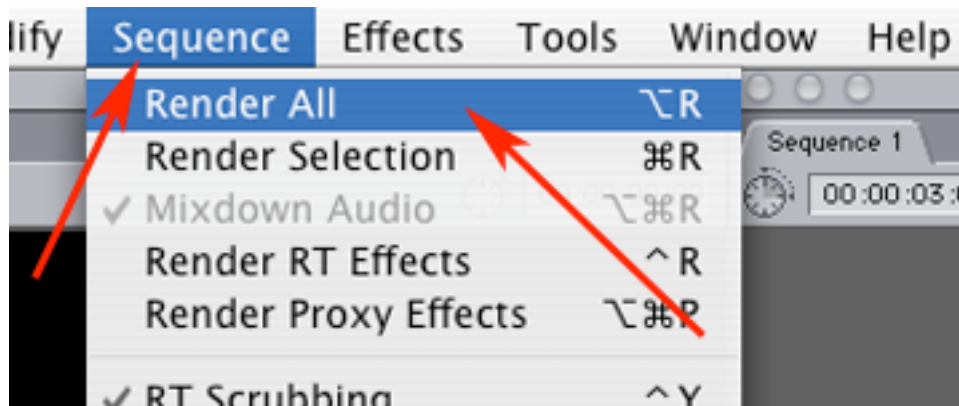
20) Przesuń czas (wirtualną głowicę wirtualnego magnetowidu) na koniec montowanej kompozycji przyciskiem okna Canvas, a następnie przemieść niebo w skrajnie przesuniętą w lewo pozycję.



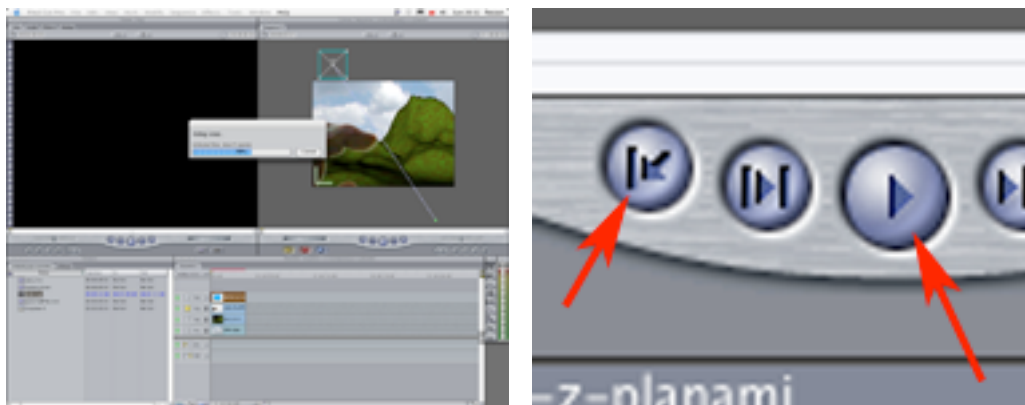
21) Zapamiętaj to położenie dodając klucz przyciskiem okna Canvas. Analogicznie jak niebo wpraw w ruch meteor. Nie tylko przeleć nim po ukosie z góry na dół, ale jednocześnie zapamiętaj jego obrót i zmianę skali.



22) Trzeba będzie sprawdzić co wyszło z dotychczasowego montażu. Na początek prerenderuj całość kompozycji (Sequence -> Render All).



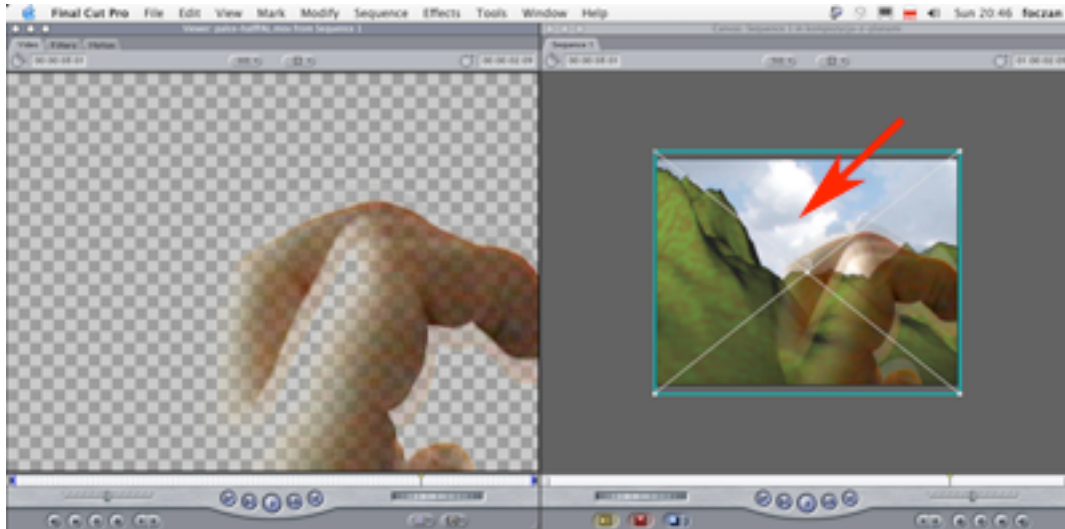
23) Może chwilę to potrwać. Następnie cofnij "głowicę" do zera i przyciskiem "play" wyświetl materiał (powtórz to parokrotnie i obejrzyj go uważnie).



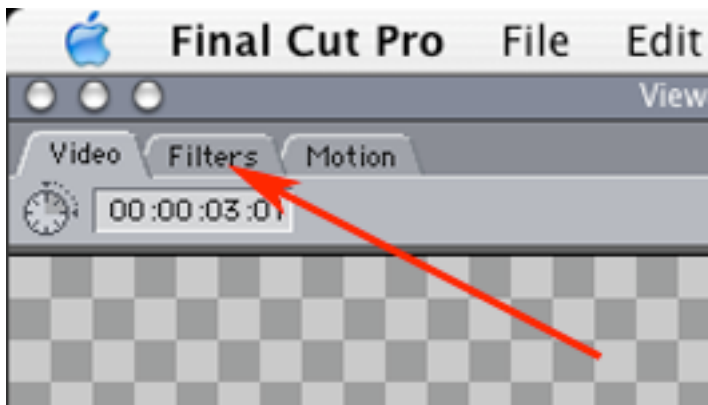
24) Zwróć uwagę, że palce są niepoprawnie skluczowane (stały się półprzezroczyste, a powinny całkowicie zasłaniać tło) - trzeba to poprawić. Odblokuj (klikając w kłódkę) ścieżkę z palcami (zablokuj pozostałe), a następnie kliknij w prostokąt symbolizujący klip z palcami aby go zaznaczyć.



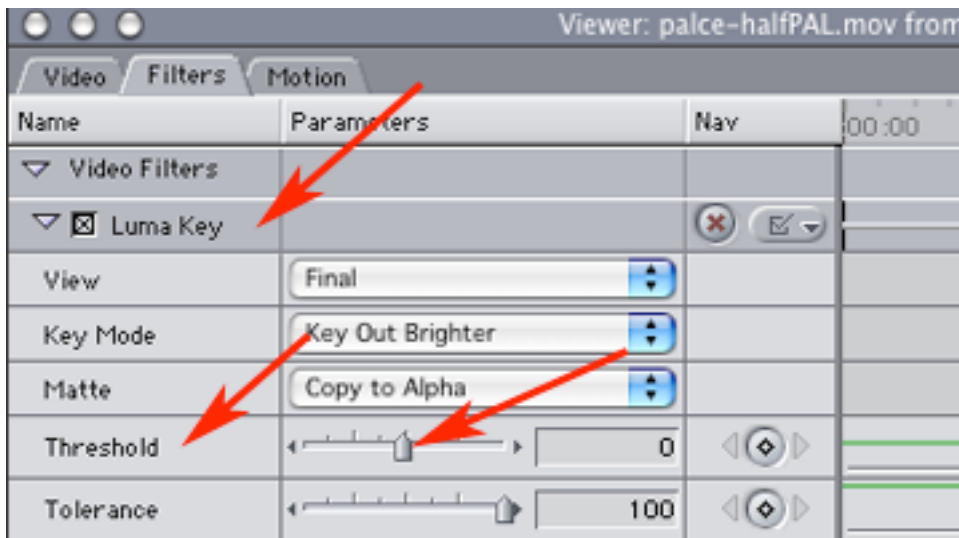
25) Następnie kliknij dwukrotnie na materiale w oknie Canvas. Dotychczas nieaktywne i czarne okno Viewer wyświetli kadr z klipu z palcami. Zwróć uwagę, że obraz wyświetlany jest analogicznie jak w Photoshopie, w tym wypadku transparentne tło symulowane jest szachownicą szarych kwadracików.



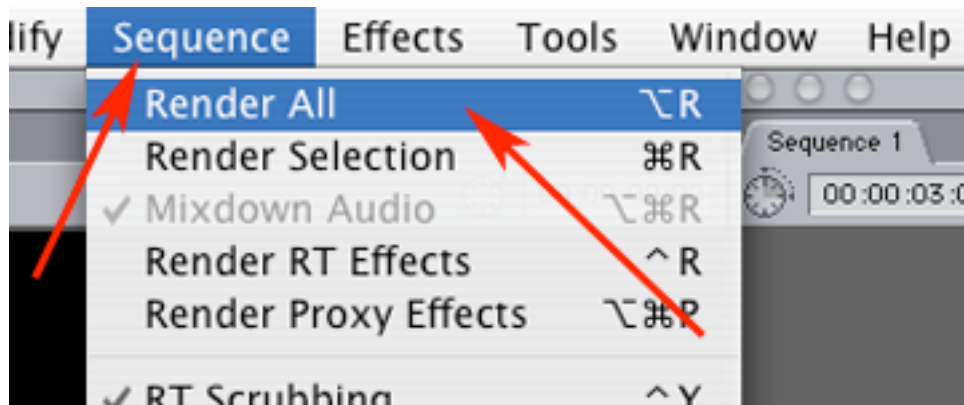
26) W oknie Viewer kliknij w zakładkę Filters. Zniknie wyświetlany obraz klipu, a pojawi się spis zastosowanych w klipie filtrów wraz z możliwością ich regulacji.



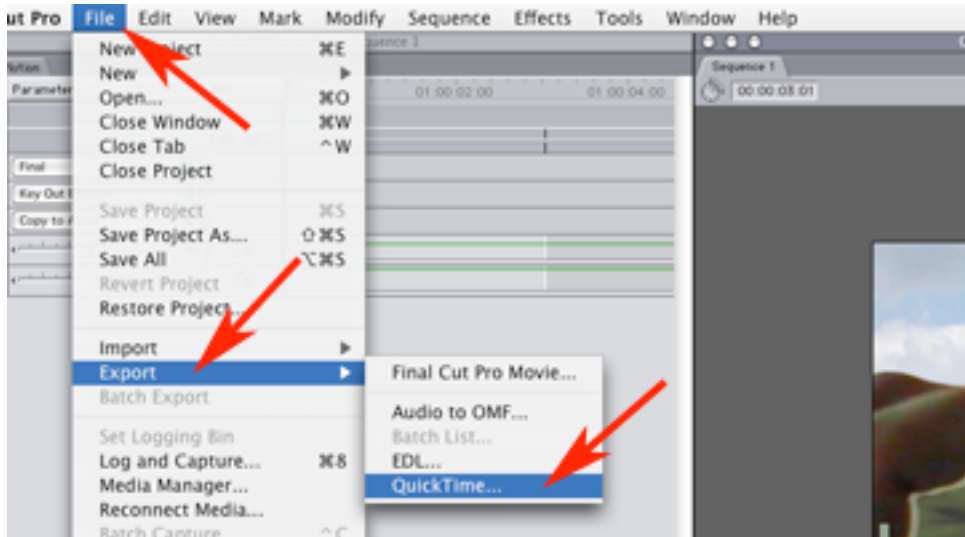
27) W filtrze Luma Key reguluj parametr Threshold (zapewne właściwa będzie wartość +/- 40). Zwróć uwagę, że użyty klip (palce) jest prześwietlony na lewej stronie grzbietów palców - nie jest to sytuacja w pełni zadawalająca.



28) Ponownie prerenderuj całość kompozycji (Sequence -> Render All).



29) Kliknij gdziekolwiek w oknie Canvas i nagraj plik wynikowy (File -> Export -> QuickTime).



30) Nastaw potrzebny Ci typ pliku i parametry kompresji.

