



PAC3 - Composició Digital
Universitat Oberta de Catalunya

David Otero Verdaguer

Acabo de deixar enllestida la PAC3 però la veritat que això és una carrera a contrarellotge. Suposo que sinó em lies tant podria anar amb un timing més relaxat però segur que si fos així ja no seria el mateix ;)

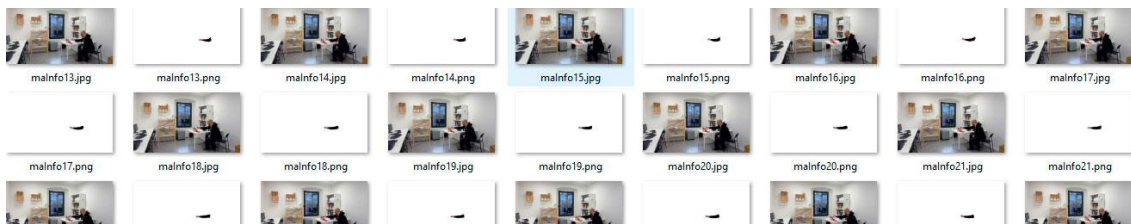
Cada una de les PACS ha estat enfocada per profunditzar en un aspecte d'After Effects. En la primera el tractament amb paths, màscares bàsiques i corbes de moviment. En la segona màscares una mica més complexes així com propietats d'aquestes i trackeig. Ara, en aquesta, finalment he investigat força el tema de la rotoscopia amb pinzell.

Descobrir com funcionava el pinzell de rotoscopia no ha estat complicat, no obstant, perfeccionar una mica la tècnica ha estat una mica aprendre a bufetades ;)... m'explico...

En aplicar per primera vegada el pinzell al·lucines, vas agafant el "truquillo" al tema d'anar sumant o restant contrastant amb el color del pixelat. Així, vas veient com de tant en quant cada cert nombre de fotogrames és millor revisar la màscara o fer un simple punt dins la figura per que aquesta continuï activa. No obstant, el nivell d'afinament en molts casos no era l'esperat i això comporta que les coses desapareguin. I és que la rotoscòpia automàtica acaba menjant-se mans, calbes... o genera parpelleigs que resten credibilitat a l'escena.

Així doncs, sense veure més enllà, m'encamino al primer experiment.

Em passa per el cap exportar una seqüència de poc més de 2 segons en la que el Hacker agafa un boli per firmar, a una tira d'imatges en JPG. Llavors, amb photoshop i amb les eines de selecció que conec amb més pràctica, realitzaré un perfil d'aquesta una mica més acurat.



Va ser una bogeria. Més de 60 frames que no s'acabaven mai ☺... Però les eines de photoshop em varen permetre perfilar molt més fermament... no era qüestió d'estar repetint les coses donant pals de cec ;) com havia estat fent tota la tarda!!!

La veritat, va ser una proesa de paciència... i, llavors, vaig descobrir que la roto tenia una goma!!! Ja m'estranjava haver de fer les coses així!!!! Mira que el tenia davant dels nassos!



Vaig al·lucinar de nou, vaig pensar: "ara sí que puc fer el que vulgui, tot és qüestió de temps!" A més, amb una bona tableta digital això prometia ser una meravella que solucionaria el problema d'haver de muntar cromes.

En descobrir la goma ràpidament vaig pensar que això era com una màscara ràpida de photoshop, i per tant tenia d'haver alguna manera de pintar amb el pinzell amb blanc i negre per crear transparències. Així va ser, com vaig arribar a trobar l'opció de pintar en la capa d'Alpha; i l'amagada opció d'aplicar el pinzell amb permanència o a un fotograma, que m'ha jugat les seves males passades... quin fart de tornar a fer-ho tot!

Com et deia, vaig anar aprenent a bufetades deixant minuts "perduts" per el camí.

Oh! Estic enamorat d'aquest soft! Amb les eines que proporciona i combinant màscares amb trackings i rotoscòpies pots fer autèntiques virgueries... i tot el que em queda per descobrir ;)

En l'escena de "hack del temps" el hacker té repassada a mà tota la vora en tots els frames, perfilant les mans i altres zones conflictives que acaben donant el toc per creure'ns l'escena. Tinc clar que si vols aconseguir bons resultats es tracta d'avançar frame a frame amb una bona música acompanyant, i sense preses. Aquesta ha estat l'escena que ha quedat millor, tot i que llavors amb l'efecte de ghosting que he fet, triplicant la capa, baixant opacitats i retardant uns fotogrames es perd una miqueta el detall.

Les escenes de l'entrada, amb el músic, l'artista i el hacker estan fetes totes amb rotoscòpia i màscares. Així com la del final, la de la mà agafant el bolígraf, que està feta amb Photoshop.

En quant al tema de les preses, el guió i l'escena; he jugat molt amb Premiere per quadrar els temps i els diàlegs. Moltes escenes estan retallades i modificades de temps per ajudar a l'interacció. L'escenari, potser, no va ser el més encertat; però això ho veus en fer el muntatge. La reflexió del terra, les parets blanques i els vidres, que feien de mirall han complicat moltíssim la composició. Però de nou una possibilitat més d'aprendre amb reptes visuals que juguen a donar realisme al muntatge final ;)

I això és tot en aquesta PAC, novament jugant amb l'eina, més que anar a complir enunciats ;) L'únic problema que li veig a tot això és que el cap no para de pensar i estàs complicant més i més les escenes, amb nous experiments.

Ah! una altre cosa que m'ha quedat clara, i que sens dubte m'he gravat al cervell... **analitzar la situació**. Mirar què és mou i què no... què queda sobreposat i què no!

Aquest anàlisi pot fer que guanyem moltes hores aplicant una màscara senzilla amb una mica d'art en una zona concreta. Així mateix, el joc amb duplicar capes i canviar l'ordre d'aquestes que pot solucionar temes d'altre banda força complexes d'aconseguir.

Potser ha quedat una mica egocèntrica? Jajajajaa ;D

Una passada!

Gracies per llegir ;)

Link a VIMEO muntatge final : <https://vimeo.com/216609072>

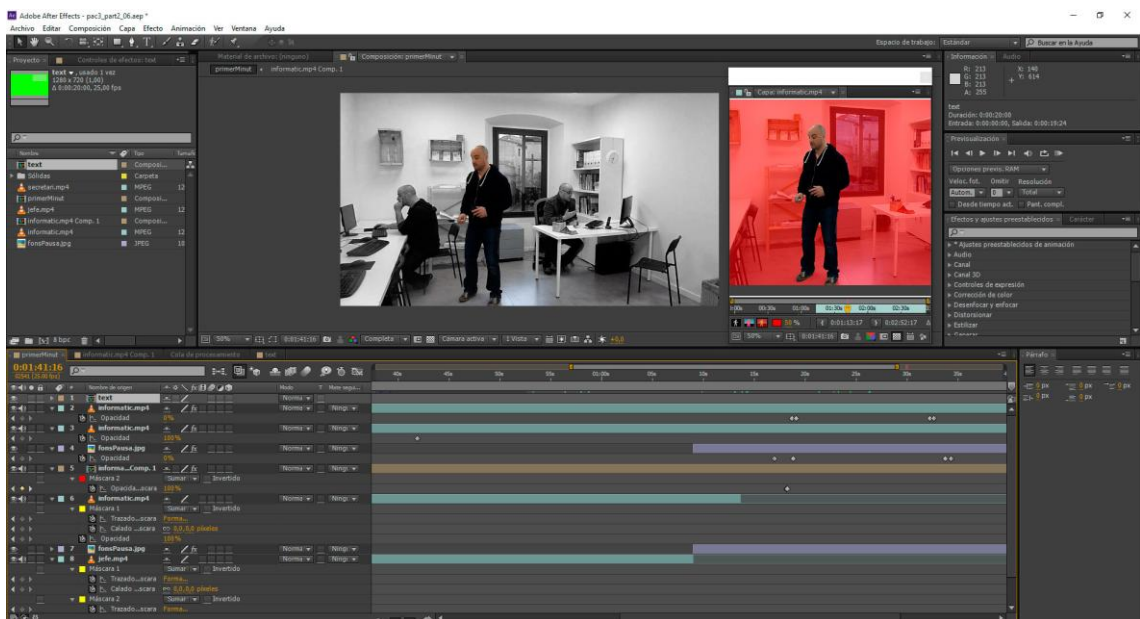
Link versió retallada sense efectes : <https://vimeo.com/216875522>

Password: **hackTime**

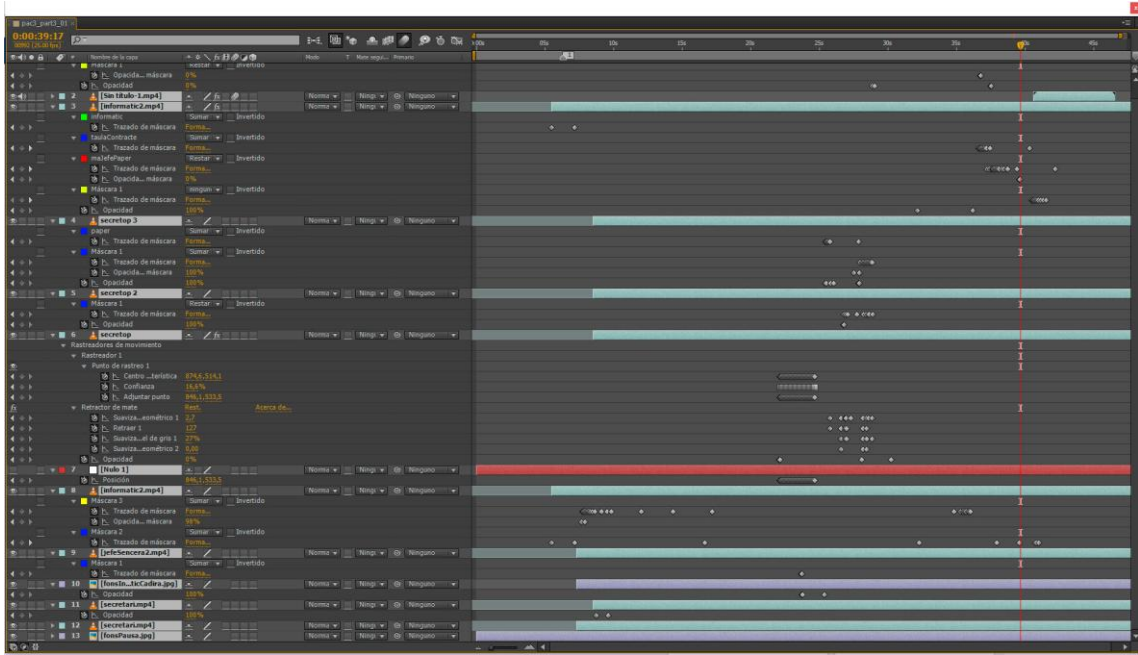
ANNEX



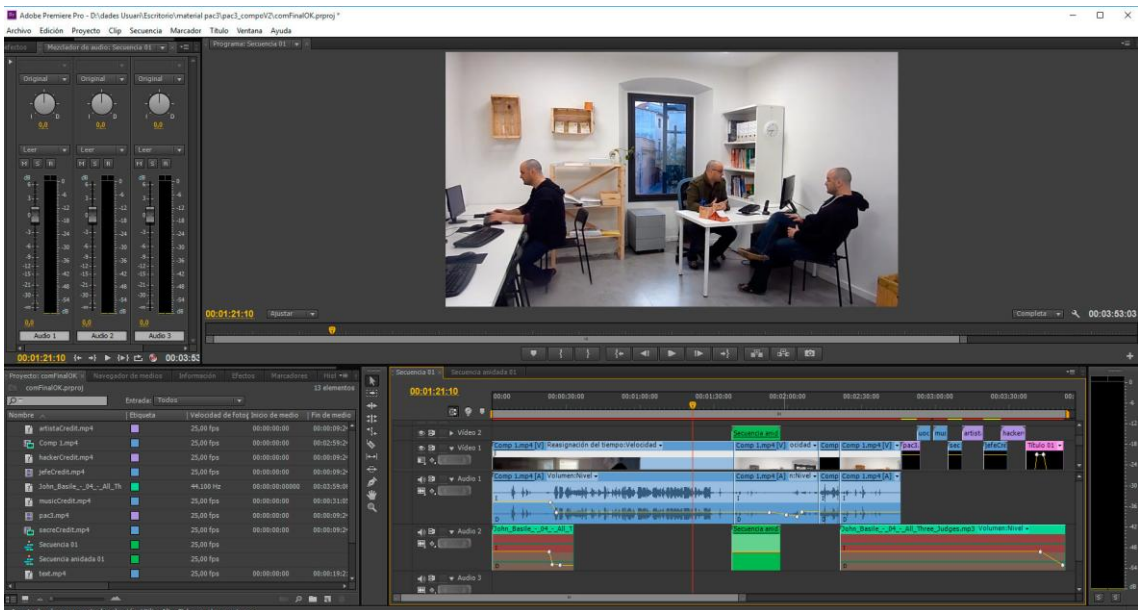
Al principi no coneixia el pinzell de rotoscopia ni les seves opcions



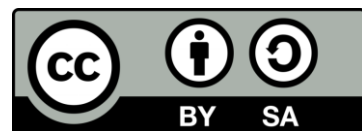
Però després ...



Les coses es van complicant cada vegada més ☹️



Fent el muntatge amb premiere



PAC3 - Composició Digital
Universitat Oberta de Catalunya

David Otero Verdaguer