

Animáció Inkscape-pel

Mission Inkspassible

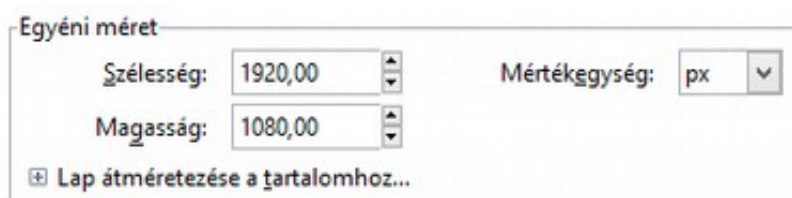
Az Inkscape *nem* animációs program. Ugyanakkor ideális rajzfilmfigurák készítésére, s a benne végzett transzformációk (mozgatás, forgatás, nagyítás, stb.) nagyon hasonlítanak az animációs folyamatokhoz.

Ezt a projektet a kényszer szülte: A Pápai Református Gimnázium Művészeti Szakközépiskolájának szakmai hetén bele szeretnénk kóstolni az animációba, de a csapat még csak az Inkscape-et ismeri. Választhattam, vagy elmegy az időnk egy új számítógépes szoftver kezelőfelületének, metódusainak megismerésével, vagy az Inkscape-et használok animációra.

A munkafolyamat: Előkészítjük a munkaterületünket, hogy egy film képkockáinak nagyságában tudjunk animálni. A figurát, amit rajzoltatok szétszedjük, körbevágjuk. Majd minden képkockát egy-egy rétegen módosítunk, s ezeket a rétegeket

FULLHD, öcsém!

Az Inkscape-et elindítva egy szabványos A4-es lapot látsz a munkaterületen. Nem tipikus mozivásznon... Alakítsuk át FULL HD felbontásúra! Fájl > Dokumentumbeállítások. A Méretet és a Mértékegységet írd át a következőképpen:



Egyéni méret

Szélesség: 1920,00 Mértékegység: px

Magasság: 1080,00

☐ Lap átméretezése a tartalomhoz...

Rajz importálása

Az előkészített rajzodat húzd át a munkaterületre, majd helyezd el a képkereten kívül.

Csinálj belőle annyi másolatot, amennyi testrészt körbe akarsz vágni (CTRL+D, azaz kettőzés, duplázás)!

Hentelés

A Bézier eszközzel rajzold körbe zárt törött vonallal azt a részt, amit ki akarsz vágni!



Jelöld ki Nyíl eszközzel ezt az objektumot, és SHIFT-tel hozzá az alatta levő bitképet (rajzot). Jobb egérgombbal kattints itt, majd a helyi menüből válaszd a Set Clip (Vágás) parancsot. Így a Bézier-görbe körbevágja a képrészletet, amivel ezután úgy tudsz dolgozni, mint bármely más objektummal. Végezd el a többi részen is ezt a hentesmunkát!

Rakd össze a figurát, figyelj, hogy megfelelő rétegsorrendbe kerüljenek, ha kell, változtasd meg a sorrendjüket.



Itt!

Most jön a...

Forgástengelyek kialakítása

Kattints lassan egymás után kétszer az objektumokra, majd keresd meg a forgáspontjukat, és helyezd át arra a helyre, ahol a valóságban is elfordulhatnak.



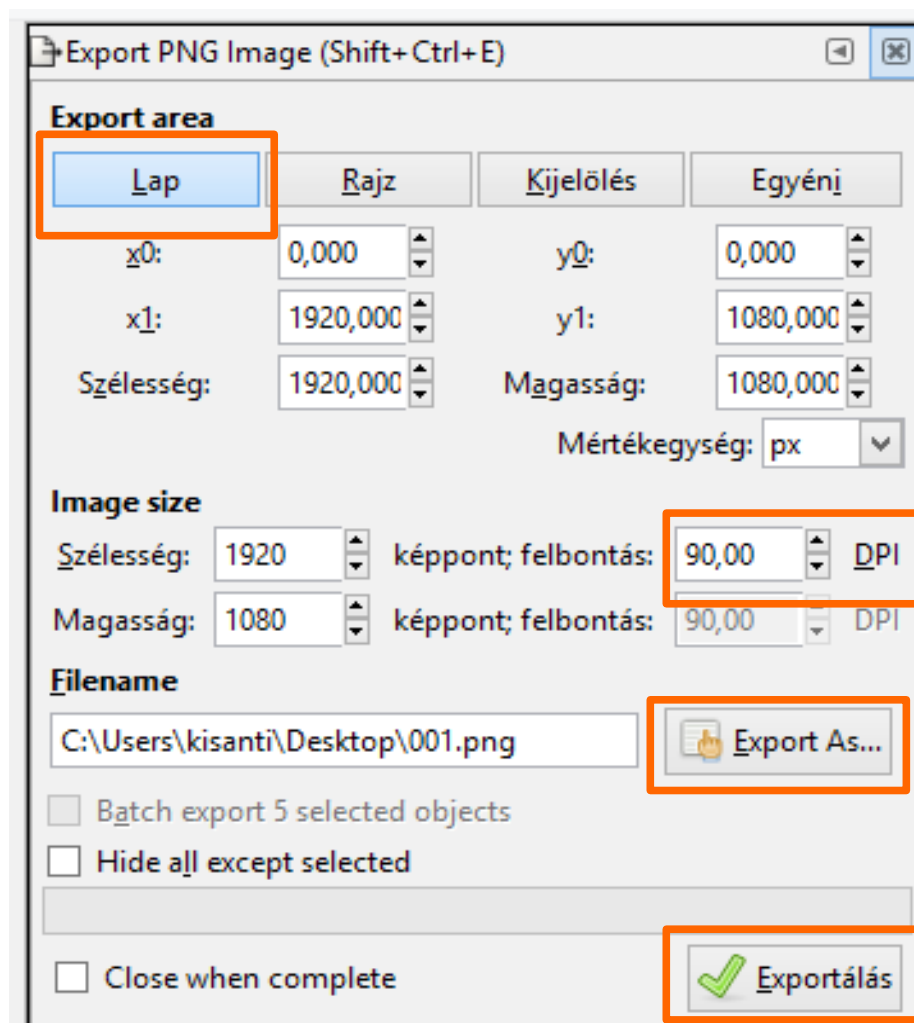
Végezd el ezt az összes forgatható objektumon! Majd helyez el a munkaterületre az így előkészített szereplőt!

Mozgatás

Minden készen áll egy jó animációhoz. Most képeld azt, hogy a munkaterületeden levő képkocka a mozgás első fázisa. Eljátszhatunk azzal, hogy itt tologatjuk, forgatjuk vagy nagyítjuk az egyes elemeket, de hogy lesz ebből film?

Ha minden mozdulatot, ahol változott a jelenet, kiexportáljuk! Hozz létre egy mappát, ahova kerülnek majd ezek a képkockák rendszerezetten. Nyissuk meg a Fájl > Exportálás párbeszédpanelt. Nagyon fontos, a képeket majd ilyen elnevezéssel exportáld: 001.png; 002.png; stb.

No, lássuk a másik oldalon!



Először kapcsolod be a Lap gombot, így biztos lehetsz abban, ha valamit lelógattál a lapodról, azt levágja a képkocka, és nem neked kell még nyirbálnod. Itt jegyzem meg, hogyha van háttér (rajzold objektum, vagy egyszerűen csak egy színes téglalap), akkor átlátszatlan lesz az exportált képkockád, egyébként pedig átlátszó ott, ahol nincs rajta rajz...

A felbontást állítsd 90 dpi-re, ekkor látni fogod, hogy a Szélesség és magasság is felveszik a szabványos FULLHD felbontást (1920 × 1080 px).

Az Export as gomb megnyomása után megmondhatod a programnak, hova és milyen néven mentsen.

De! Az Inkscape addig nem menti a képkockát, amíg az Exportálás gombot meg nem pöccinted!

Kezdődhet az animációs munka!

Utómunka

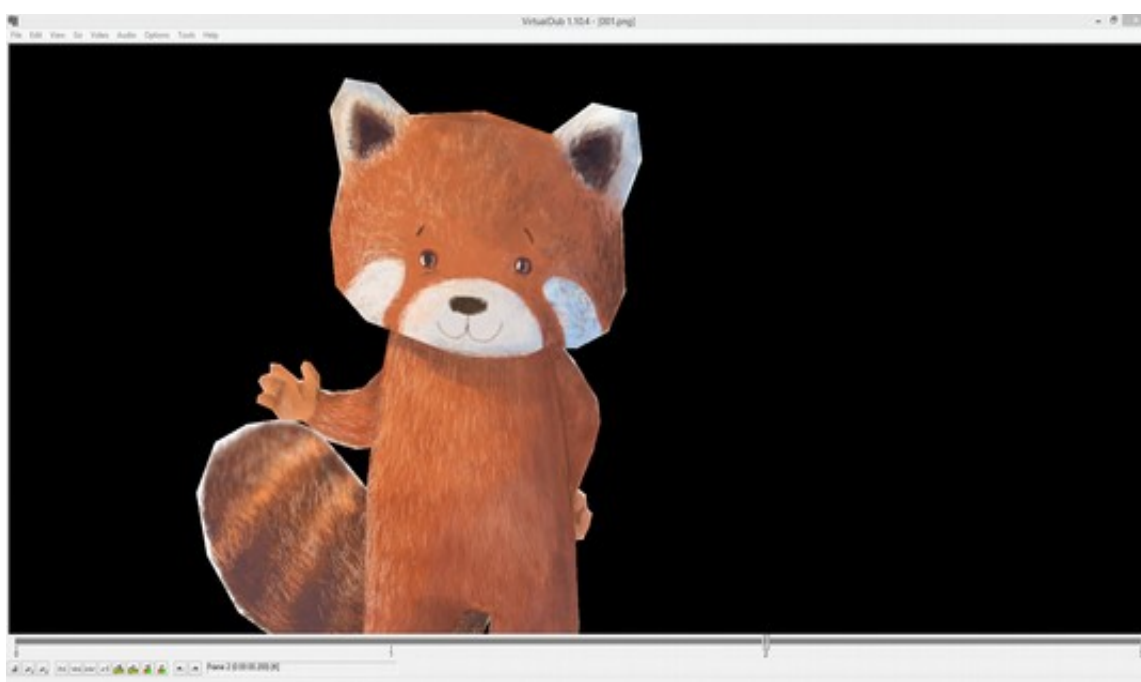
Készen vagy a képkockákkal? Oké, ezeket sorba megnézheted egy képnézegetővel, de ugye ebből filmet kéne készíteni... Itt viszont az Inkscape kompetenciája megszűnik. Keressünk egy videovágó programot, ami egyszerű, mint a faék, ingyen van, és még telepíteni sem kell...

A program neve VirtualDub. Töltsd le a <http://virtualdub.sourceforge.net/> oldalról, majd csomagold valahova ki, mivel ez egy egyszerű ZIP fájl.

Veedub64.exe fájl indítja a programot.

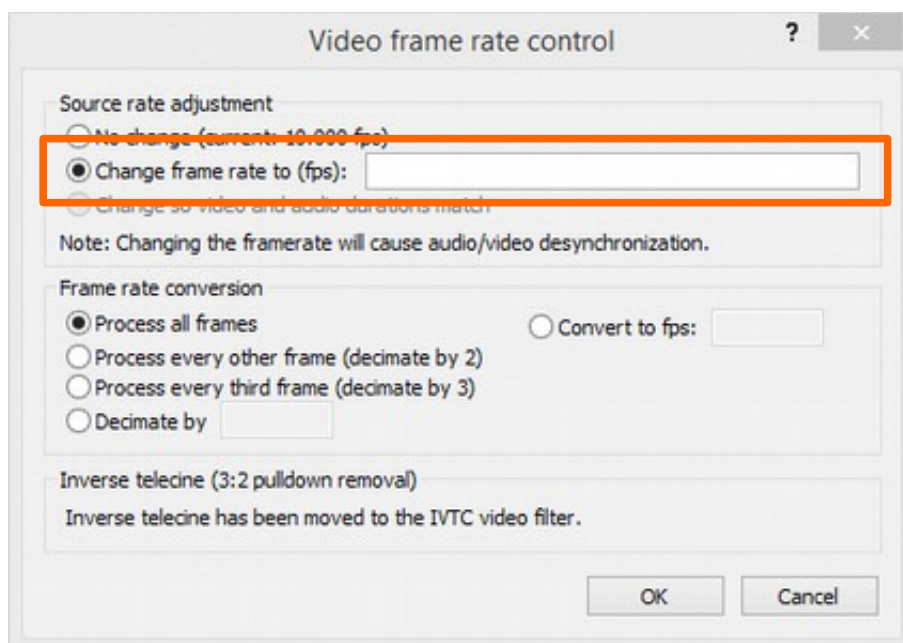
Név	Kit.	Méret	Dátum	Attr.
[..]	<DIR>		2016.06.21 09:46	—
[plugins64]	<DIR>		2016.06.21 09:46	—
copying		18 321	2016.06.21 09:46	-a-
frameserver64	reg	1 296	2016.06.21 09:46	-a-
vdlaunch64	exe	4 096	2016.06.21 09:46	-a-
vdremote64	dll	72 704	2016.06.21 09:46	-a-
vdsvrlnk64	dll	57 856	2016.06.21 09:46	-a-
vdub64	exe	9 728	2016.06.21 09:46	-a-
Veedub64	exe	4 261 888	2016.06.21 09:46	-a-
Veedub64	vdi	332 158	2016.06.21 09:46	-a-
VirtualDub	chm	254 669	2016.06.21 09:46	-a-

A File > Open video fájl paranccsal célozd meg a kimentett képkockák közül az elsőt, s a program betölti az egész szekvenciát.



Film és GIF

A filmnek itt tudod beállítani a képkockaszámát:



A klasszikus filmeknek 24 fps, de 12 fps-sel is egész szép animáció készülhet.

Ezek után a File > Save to AVI (film) vagy az File > Export > Animated GIF (weben használható animáció) formában mentheted. Ha Youtube-ra töltenéd, az előbbit javaslom, ha egy honlapon, mint grafikus elem helyeznéd el, akkor az utóbbit.