

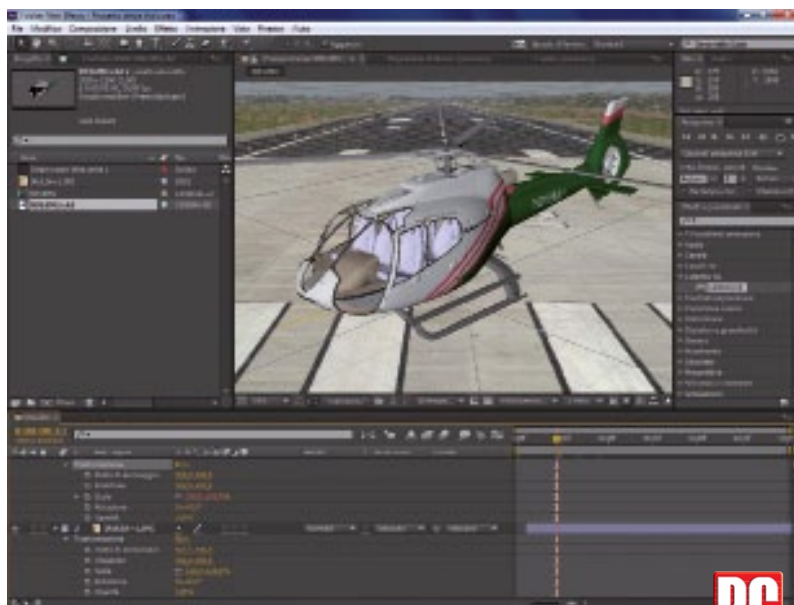
Più potenza e precisione per After Effects CC

L'aggiornamento targato Creative Cloud del software Adobe per la post produzione video offre nuovi strumenti per il rotoscoping e per l'integrazione di oggetti 3D nelle scene 2D.

■ Anteprima di **Nicola Martello**

La novità più significativa dell'edizione CC di After Effect, come per altri programmi della suite è probabilmente il passaggio al Cloud, che garantisce un flusso costante di aggiornamenti, non più cadenzato a intervalli più o meno lunghi come in passato. Le altre innovazioni non fanno gridare al miracolo del punto di vista operativo, ma sono comunque interessanti: validi arricchimenti di un set di strumenti già molto completo.

Tanto per cominciare, segnaliamo la capacità di importare oggetti 3D in formato C4D, creati con Cinema 4D Lite R14 di Maxon, un programma per la modellazione e l'animazione 3D installato insieme al software di Adobe. La versione Lite è una release con funzioni ridotte rispetto a Cinema 4D, programma che gode di una buona diffusione tra i professionisti della visualizzazione grafica 3D e che è disponibile in diverse varianti, dalla più



Una novità di After Effects CC è la capacità di importare direttamente gli oggetti 3D creati con Cinema 4D di Maxon, fornito a corredo in versione Lite.



Studio – la più completa – alla Prime (rivolta ai principianti), passando per la Broadcast, dedicata al settore video, e la Visualize, per gli architetti e i designer. After Effects crea un livello 3D dedicato, e grazie alla pipeline Cineware integrata (sempre di Maxon) dialoga con Cinema 4D: l'importazione della scena preparata nel software di Maxon è immediata e ogni modifica apportata in quest'ultimo programma diventa subito visibile in After Effects. In Cinema 4D si possono creare e spostare oggetti, aggiungere luci e telecamere, impostare i materiali: tutte queste operazioni sono riportate anche in After Effects. Non è necessario esportare e convertire il progetto 3D per passare dall'applicativo di Maxon a quello di Adobe, quindi il flusso di lavoro è snello e rapido. Una volta in After Effects, l'oggetto 3D è importato con le coordinate locali allineate a quelle del progetto del programma di Adobe e grazie a *Tracciatore videocamera 3D*, che come vedremo meglio più avanti è stato migliorato in questa edizione CC, è relativamente facile integrarlo nella scena di After Effects, di solito composta da un video 2D che sta

sullo sfondo. Se si passa dalla telecamera creata in Cinema 4D a quella di After Effects, l'elemento 3D appare fissato al filmato 2D e sembra spostarsi e ruotare in accordo con i movimenti della telecamera usata per le riprese sul campo. Anche le luci di Cinema 4D sono utilizzabili, e possono essere convertite in fonti di luce native di After Effects, con parametri modificabili e animabili come intensità, colore, smorzamento, raggio, generazione di ombre e altro ancora.

Per il rendering finale è possibile ricorrere a Cinerender, il motore di rendering standard di Cinema 4D ora integrato in After Effects CC. Così è possibile creare immagini fotorealistiche direttamente nell'anteprima del programma di Adobe. È consentito regolare la qualità dei rendering, per un controllo completo dell'equilibrio tra qualità di immagine e prestazioni. Cinerender effettua i calcoli con algoritmi avanzati, che tengono conto dei riflessi realistici, dell'occlusione ambientale e dell'illuminazione globale. Oltre a poter importare i file C4D, il programma di Adobe è anche compatibile con i formati video Mxf Dnxhd, Xavc

After Effects CC

Euro **24,59** al mese

VOTO
9,0

Prezzo Iva inclusa dell'abbonamento con impegno annuale, per utenti singoli. L'abbonamento interrompibile in qualsiasi momento costa **36,89** euro al mese.

PRO

- Set di strumenti molto completo
- Efficaci i nuovi strumenti per il rotoscoping
- Potenti funzioni per la gestione dei testi animati

CONTRO

- Interfaccia piuttosto complessa

📌 **Produttore:** Adobe, www.adobe.it.com

(sviluppato da Sony per i video a risoluzione 4K) e Avc-Intra 200. Anche in questo applicativo Adobe ha migliorato la funzione per individuare e riagganciare gli elementi scollegati, inoltre adesso è attivo un ancoraggio magnetico ai punti notevoli dei livelli: centro, angoli e punti mediani dei lati. Per l'interpolazione dei layer è diventato disponibile il campionamento bicubico, che si aggiunge a quello bilineare delle passate edizioni e che crea ridimensionamenti con dettagli più netti e definiti. Sono migliorati gli strumenti per il *rotoscoping*, in particolare per ritagliare gli oggetti nelle scene video. Grazie a *Strumento Pennello a roscoping* e a *Strumento di miglioramento dei bordi*, infatti, l'utente può dapprima definire grossolanamente il tracciato di ritaglio e poi, con il secondo strumento, perfezionare i bordi grazie a un algoritmo ad hoc. Basta ripassare le zone di confine venute male e il programma effettua in automatico le correzioni. Questi pennelli completano il set di strumenti che After Effects dispone dall'edizione passata, come per esempio le maschere con sfumatura variabile ai bordi, ideali per ritagliare forme che ruotano e che si spostano allo stesso tempo e che quindi hanno confini sfocati in maniera diversa a seconda della zona. La sfumatura è impostabile con vertici indipendenti da quelli della sagoma, per ottenere una selezione precisa anche nei casi più difficili. Nuovo è il filtro *Effetto movimento pixel*, che genera le tipiche sbavature (*blur*) che si vedono quando un oggetto si muove

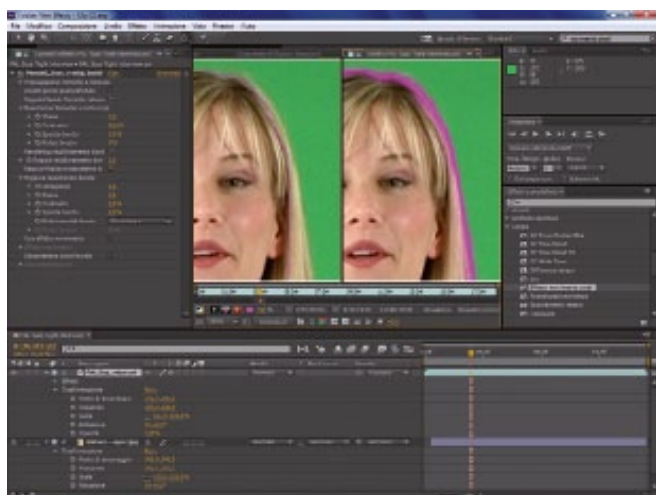
velocemente attraverso la scena. Il blur è prodotto in base a vettori che il software calcola con un'analisi su più fotogrammi della scena, quindi non è orientato a caso ma segue fedelmente il movimento ed è più o meno marcato a seconda dello spostamento del soggetto tra un fotogramma e quello adiacente. Adobe ha migliorato la funzione *Tracciatore videocamera 3D*, che analizza in automatico (e in background) i movimenti dell'inquadratura e di conseguenza calcola la posizione, l'orientamento e l'angolo di campo della telecamera usata per la ripresa. Questi calcoli servono al programma per creare una scena 3D corrispondente, completa di telecamera virtuale. Così l'utente, aiutato dai marker che l'algoritmo piazza in corrispondenza dei particolari maggiormente visibili e a più elevato contrasto, può inserire più oggetti 3D che appariranno far parte della ripresa sia come posizione sia come prospettiva. Ora è possibile stabilire un piano di riferimento e un'origine tramite la selezione di alcuni dei punti che il software ha

Cinema 3D Lite R14 di Maxon è un programma di modellazione e animazione 3D; offre un set completo di strumenti per la modellazione 3D e la preparazione dei materiali.

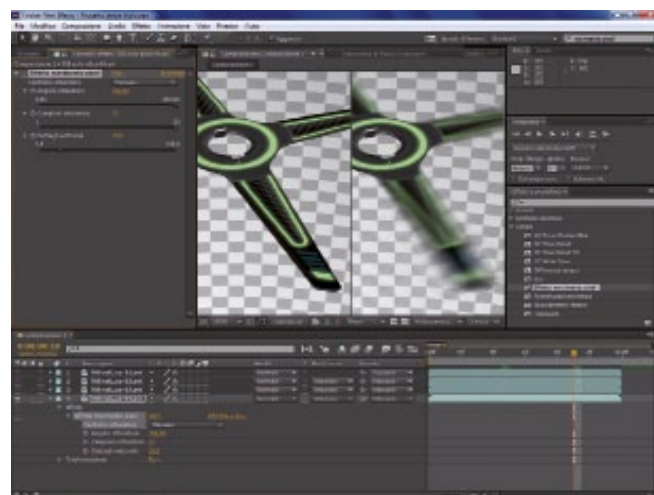
individuato nel video. In più si possono cancellare i punti relativi agli elementi che non servono, così da rendere più preciso e veloce il lavoro di tracciamento da parte del software. Quest'ultima pos-

sibilità è molto utile, per esempio, quando il soggetto si muove in primo piano e oscura parzialmente lo sfondo che serve al programma per calcolare i movimenti della telecamera. Infine, *Stabilizzazione alterazione Vfx* ha sostituito *Stabilizzazione alterazione* e offre un set più ampio di opzioni e di controlli, simili a quelli di *Tracciatore videocamera 3D*.

In definitiva After Effects si conferma anche in questa edizione un software molto potente e ricco di strumenti ancora più precisi e più completi. La disponibilità di Cinema 4D consente ai creativi di preparare oggetti 3D completi di materiali realistici, e il motore di rendering Cinerender integrato può produrre immagini dal fotorealismo molto elevato. Il rovescio della medaglia è che l'utente deve imparare a usare un nuovo applicativo, ma per fortuna sul Web è facile trovare modelli 3D già pronti. I pennelli per il roscoping e le migliorie apportate agli strumenti per costruire una scena 3D da un video 2D sono infine un significativo miglioramento. •



Con il nuovo tool *Pennello a roscoping* si definisce grossolanamente il tracciato di ritaglio, da perfezionare poi con lo *Strumento di miglioramento dei bordi*.



Effetto movimento pixel crea le sfocature dovute al movimento utilizzando vettori calcolati in base al confronto di più fotogrammi adiacenti.