

## ROTOBRUSH

באפטר אפקטס CS5 נוספה לנו אפשרות נפלאה, והיא מברשת ה- Rotobrush מברשת זו מאפשרת לנו לבחור אלמנטים מסוימים מהפריים, ללא צורך בצילום על רקע כחול או ירוק

עד עתה כשרצינו לבחור חלק מסוים מהפריים, היו לנו מס' דרכים לעשות זאת:

1. יכולנו להשתמש באפקט color Range שבתיקייט KEYING, בחרנו את האזור הרצוי לנו, אבל, יחד איתו נבחרו לנו גם גוונים דומים במקומות אחרים בפריים, וכך איבדנו גם חלקים שהיו חשובים לנו.

2. ניתן לייצר מסכה סביב האלמנט הרצוי, אבל, בכדי לנתק את האלמנט בצורה טובה ונכונה, היה עלינו לעקוב אחר תנועת הדמות, ולשנות את מיקום וצורת המסכה, לפי התזוזה, פריים אחר פריים.

עבודה זו הייתה מורכבת ומסובכת מאד, ודרשה מאיתנו שעות עבודה רבות.

כעת, נוסף כלי חשוב זה לאפטר, אשר ישדרג את יכולותיכם, ויעזור לכם לבצע דברים מורכבים במינימום מאמץ!

חשוב להדגיש שאפקט זה יעבוד היטב רק עם פריימים שיש הבדל בין הדמות שלנו לרקע, למשל ע"י הבדלי צבע חדים, או ע"י עומק שדה וכו'.

בכדי להתחיל, יש לבחור את השכבה הרצויה, וללחוץ עליה לחיצה כפולה, מה שיוביל אותנו לחלון ה layer שם נוכל להשתמש במברשת.

טיפ: בכדי לראות מיד את התוצאה בחלון הקומפוזיציה נוכל לסדר את חלון הקומפוזיציה ולהעבירו לתצוגה שיעמוד ליד חלון ה layer ולא תחתיו.

### תהליך העבודה עם הכלי:

1. נוכל לבחור את הכלי בסרגל הכלים או ללחוץ על alt+w ב windows או option+w ב mac.



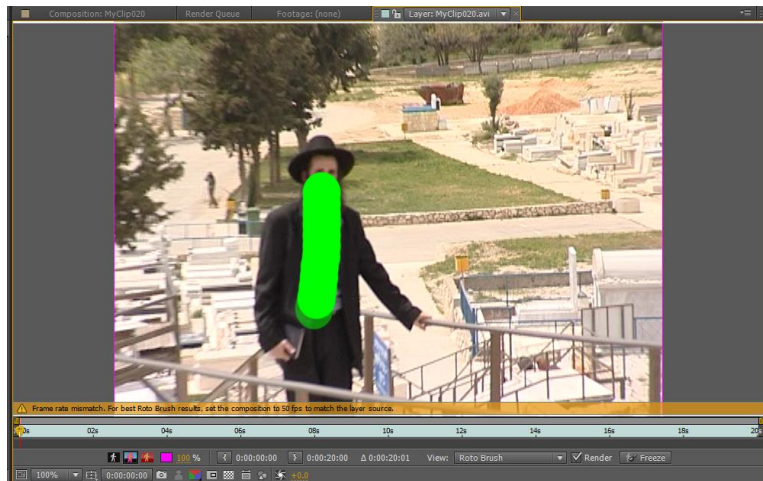
2. יש ללחוץ לחיצה כפולה על השכבה שאנו רוצים לעבוד עליה, כך יפתח לנו חלון ה layer עם השכבה הרצויה.

3. כעת צריך להריץ את הסרט, ולבחור את המיקום בסרט, שבו האובייקט שלנו נמצא באופן הכי ברור ובולט, וההפרדה בינו לבין הרקע הכי משמעותית.

המסגרת שנצייר כעת היא מסגרת הבסיס שלנו, ואותה נשפץ בהמשך.

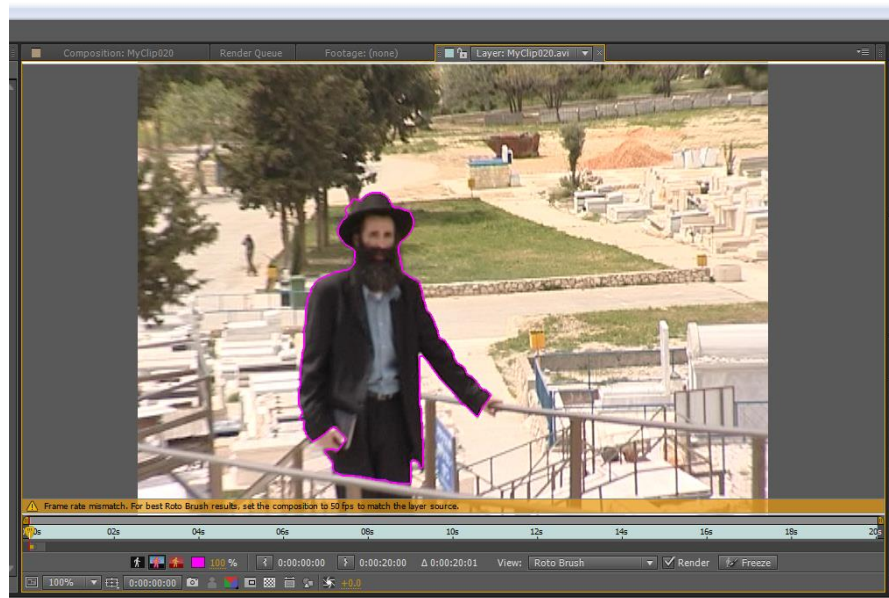
4. יש לצייר קו על האובייקט שברצוננו לבחור. בכדי להגדיל את המברשת שלנו יש לגרור את המברשת כלפי מעלה או מטה בתוספת המקש ctrl. כאשר אנו מציירים קו, סימון כלי המברשת הופך

לעגול ירוק עם פלוס באמצע.



חשוב לצייר את הקו במרכז של האובייקט, כלפי מטה, לא בשוליים.

לאחר שנצייר את הקו, נקבל קו דקיק סביב לאובייקט שלנו, קו זה מבטא את גבולות האובייקט, כל האלמנטים שמחוץ לצורה יהפכו לשקופים.



5. בעזרת גרירה עם (WINDOWS)ALT או (MAC) OPTION נוכל להחסיר מהצורה שהתקבלה, ולהוריד אזורים מיותרים מאזור הבחירה שלנו. כאשר נתחיל לצייר הסמן שלנו יהפך לאדום עם סימון של מינוס באמצע.

6. עלינו ליצור בחירה מדויקת ככל האפשר של האלמנט שלנו. לצורך כך נוכל להקטין את גודל המברשת שלנו, על מנת לבחור אזורים מדויקים יותר. את הציור הראשוני נוכל לצייר במברשת גדולה וחדה, אבל, על מנת לדייק את הבחירה מומלץ לעבור למברשת קטנה ורכה יותר.

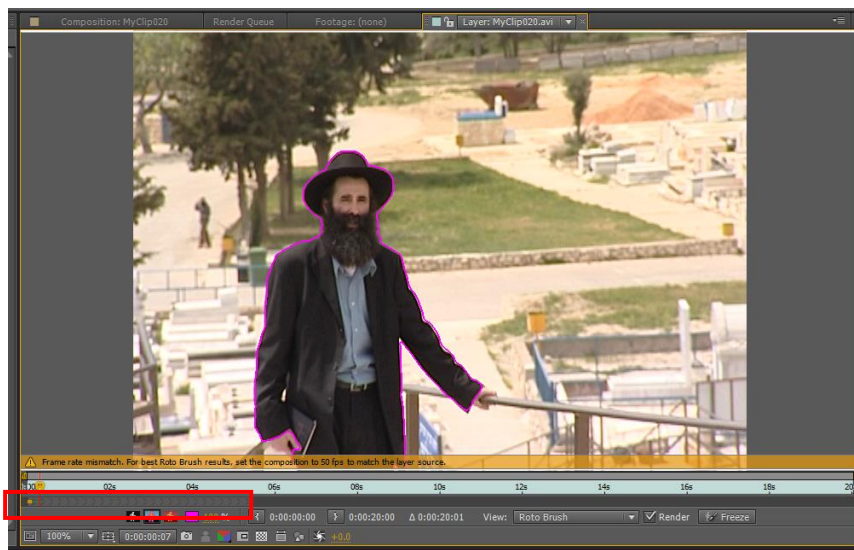
חשוב מאד שהבחירה שלנו תהיה מדויקת, כי היא תשפיע על כל הפריימים הבאים.

כדי לתקן את הבחירה שקבלנו, כדאי שנבחר מברשת קטנה מאד, ונגיע למקום הבעייתי, נעבור למברשת של החסרה, כאשר המברשת תחסיר מידע רלוונטי, במקום לבטל את הפעולה האחרונה שלנו, כדאי שנבחר שנית את המקום הרצוי בעזרת מברשת קטנה יותר.

7. יש ללחוץ page down לעבור פריים אחד קדימה, או page up לפריים אחד אחורה. בכדי שנוכל לראות את המידע שהתקבל בפריימים הסמוכים.

אפטר אפקטס משתמשת בטכניקות שונות על מנת להעביר את המידע שבחרנו לפריים הבאים בצורה נכונה. ברירת המחדל של התוכנה היא שהמידע שייצרנו מועתק אוטומטי ל-20 הפריימים הבאים ו-20 הפריימים הקודמים, כשנתבון בחלון ה-layer נבחין שהפריים הראשון שאותו בחרנו מסומן ברבוע זהב.

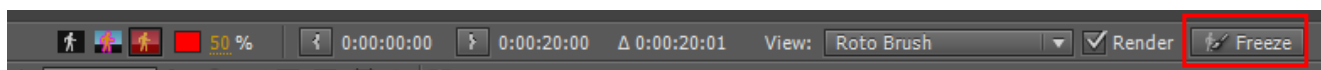
כעת בכדי להעביר את המידע הלאה לפריימים הבאים נצטרך לגרור את טווח הסוגריים עד למיקום המדויק אחורה וקדימה בהתאם לצורך.



לאחר שעברנו את השלב הראשון, אנו לוחצים בצפייה על הפעל, ואז, נהנים, עד שפתאום אנו זועקים מרה, הי, יש כאן טעות! אל לכם להיבהל, תוכלו לתקן את הטעויות, וללמד את האפטר שהתיקון חל על כל הפריימים הבאים עלינו לטובה.

8. עלינו לעבור פריים אחר פריים ולתקן את הנדרש. נשים לב שלאחר שלימדנו את אפטר ששגה והתוצאה לא מושלמת. אפטר ילמד את השינוי ויעתיק אותו לפריימים הבאים.

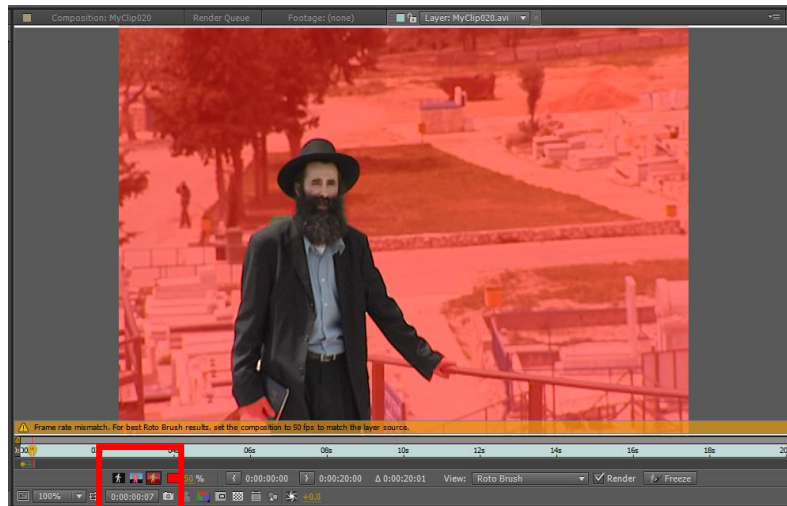
9. יש לשמר את המידע שייצרנו על מנת שנוכל לראותו בפעמים הבאות. זאת נעשה ע"י לחיצה על כפתור freeze. פעולה זו חשובה מפני שמידע הבחירה הוא כעין ram preview. ולא נשמר לאחר סגירת התוכנה.



לאחר שלחצנו על כפתור freeze הבחירה שלנו הוקפאה, ואין אפשרות לשנותה. יש לנו אופציות לשיפור ושיפוץ אבל, לא לשינוי.

## עבודה יעילה עם האפקט

סוגי תצוגה:



ישנן 3 תצוגות שנוצרו על מנת להקל עלינו ללמוד על הפעולה שביצענו ועל איכותה.

בתחתית חלון layer נבחין בכפתורים:

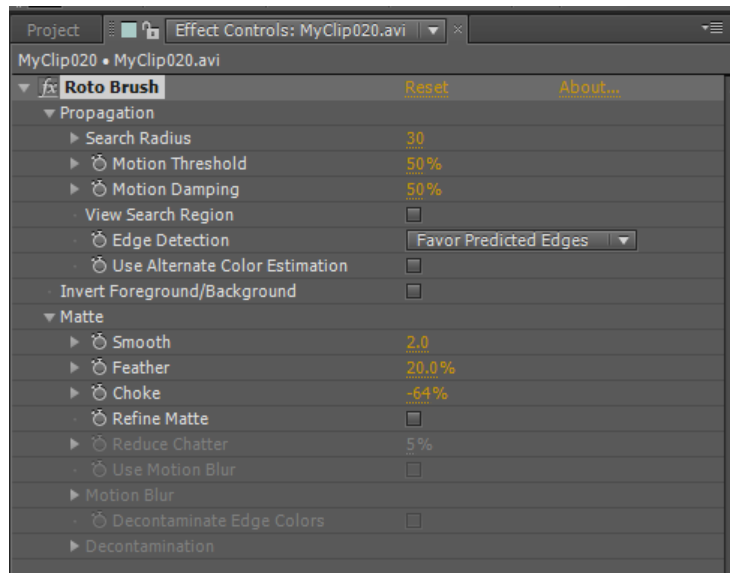
toggle alpha - לחיצה על כפתור זה תראה לנו תצוגה של התמונה כמסכה, בצבעי שחור, לבן. השחור יהפך לשקוף, הלבן ישאר אטום.

toggle alpha boundary - יציג לנו את האובייקט המקורי שלנו.

toggle alpha overlay - יציג לנו את האובייקט על הרקע אבל, בגווי אדום, על מנת שנוכל להבחין באיכות החיתוך.

כאשר נפתח את חלון effects controls כשהשכבה בחורה, נגלה אפקט חדש בשם: roto brush. מאפייני האפקט יתנו לנו אופציות נוספות לדיקוק הבחירה שלי.

**מאפייני ה propagation-**



view search region - סימון וי באפשרות זו, מאפשר לנו לראות את האזור שבו האפטר מחפש פיקסלים דומים, נוכל להגדיל את האזור, וע"י כך להגיע לעיתים לתוצאה מדויקת יותר, ע"י

search radius - הגדרת אזור החיפוש.

motion threshold, motion damping - ערכים המאפשרים לנו לשלוט על אזור החיפוש המדויק. יש לשים לב לא להגדיר ערך גבוה מידי, על מנת שלא יכנס לפריים מידע לא רלוונטי, וכן להפך, לא להגדיר ערך נמוך מידי, בכדי שלא נאבד מידע חשוב.

edge detection - ניתן לבחור את הצורה שבה יחשב האפטר את הבחירה. שינוי ערך זה יכול להשפיע על הבחירה שלנו.

כדי לחזור למצב עבודה, נצטרך לבטל את הוי באפשרות של view search region.

### מאפייני ה-matte-

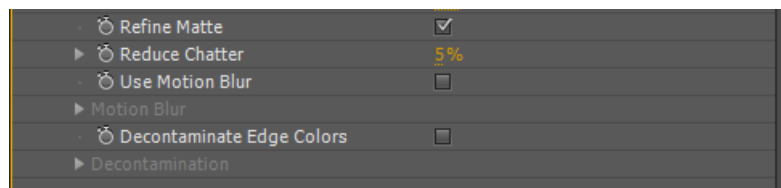
בחלון effect controls נוכל לראות את מאפייני המatten:

smooth - החלקה.

feather - ריכוך.

choke - חיתוך או הוספה של הבחירה שלנו.

refine matte - אפשרויות נוספות לשיפוץ המסכה שלנו. סימון וי באופציה זו, תדליק לנו מאפיינים נוספים.



reduce chatter - כאשר נגביר את הערכים בערך זה, אחוזי הריצודים ירדו.

use motion blur - נותן מסכה מתאימה יותר בתנועות חדות.

higher quality - אופציה שתמיד כדאי ללחוץ עליה, על מנת שנקבל את האיכות המקסימאלית.

decontaminate edge color - הורדה של הצבעים המיותרים מקצוות הדמות שלנו.

decontaminate amount - ערך ביצוע הפעולה.

increase decontaminate - הגברת הערך, תגביר את הפעולה של מחיקת הצבעים המיותרים בקצוות.

סיימתם, בחרתם, חתכתם. כעת, השתמשו בתוצאה כיד הדמיון הטובה אליכם.

בהצלחה!