

Cómo animar con Photoshop a partir de vídeos



Autora	Lorenzo Hernández, María (mlorenzo@dib.upv.es)
Departamento	Dibujo
Centro	Facultad de Bellas Artes Universitat Politècnica de València

1 Resumen de las ideas clave

Este artículo te servirá como una útil guía para aprender a animar con Photoshop a partir de vídeos. Para ello examinaremos dos procedimientos alternativos para crear archivos de Photoshop con múltiples capas a partir de vídeos que queramos utilizar como referencia para nuestras animaciones. Asimismo, también vamos a aprender a exportar de manera automática el resultado de nuestra animación.

2 Objetivos

Una vez leas con detenimiento este documento, serás capaz de crear automáticamente un archivo .psd con múltiples capas, mediante dos procesos distintos:

- Importar a un archivo .psd una carpeta de imágenes ya existente.
- Crear un archivo .psd importando directamente las imágenes desde un vídeo.
- Exportar automáticamente los fotogramas resultantes.

3 Introducción: breve historia de la rotoscopia como método para animar

Desde tiempos muy tempranos, a los animadores les ha interesado “mecanizar” en la medida de lo posible su trabajo a la hora de enfrentarse al difícil reto de animar personajes realistas, principalmente seres humanos. Por ello, en 1917, Max Fleischer, futuro fundador de los estudios Fleischer junto a su hermano Dave, patentó una compleja máquina que permitía a los animadores calcar sobre papel los fotogramas consecutivos de una película de imagen real.

Los resultados artísticos podían ir desde una observación más fiel de los movimientos naturales, en personajes de diseño realista, hasta una mayor abstracción e interpretación para los personajes caricaturizados.

En cambio, en los estudios Disney, en vez de calcar, estudiaban cuidadosamente los fotogramas de sus películas de referencia, grabadas con actores y bailarines, e imprimían en papel las poses clave, si bien los animadores tenían prohibido copiarlas directamente, para preservar una interpretación más fresca. Hoy en día, muchos animadores siguen trabajando así, apoyándose únicamente en los fotogramas clave.

El uso de la rotoscopia ha dado lugar a una amplia variedad de estilos y estéticas, de las cuales merece la pena destacar las películas de Ralph Bakshi, como *El señor de los anillos* (1977), *Tygra Fuego y Hielo* (1983), o *American Pop* (1981); o también la famosa escena de la canción "Lucy in the Sky with Diamonds", en la película *Yellow Submarine* (1968), que animó su propio director, el genial George Dunning (*imagen de portada*).

Hay que decir que durante los años 80 del pasado siglo, la rotoscopia fue la reina del vídeo musical, asociándose su estética con el pop y también con la imaginaria psicodélica. Por ello, en la década del 2.000, la rotoscopia es la técnica utilizada para animar dos estimulantes películas de Richard Linklater: *Waking Life* (2001), y la espeluznante *A Scanner Darkly* (2006), para las cuales se patentó un particular software llamado "Rotoshop", que facilitaba la realización de animaciones 2D a partir de una película que prácticamente se había filmado al completo con actores.

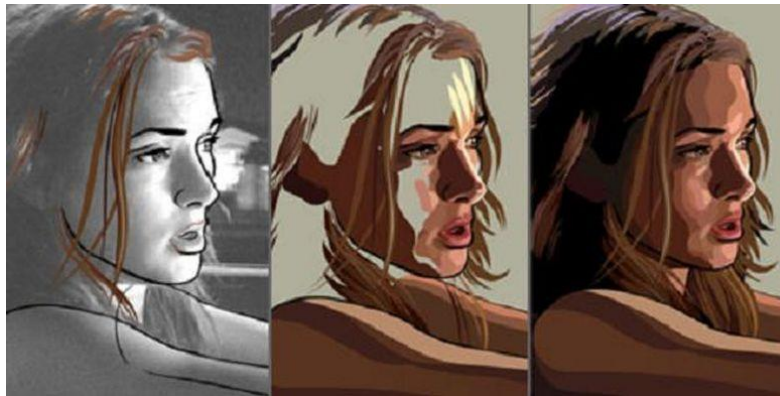


Imagen 1. Proceso de la rotoscopia digital en *A Scanner Darkly* (Richard Linklater, 2006).

4 Desarrollo: cómo animar con Photoshop a partir de vídeos

Nosotros, que a diferencia de los grandes estudios no tenemos acceso a software más personalizado, vamos a utilizar Photoshop para llevar a cabo nuestras animaciones. Iremos paso a paso para comprender los distintos procedimientos, y finalmente seleccionar el más óptimo para nuestro flujo de trabajo.

4.1 Animar con Photoshop a partir de una cadena de imágenes preexistentes

El primer sistema consistiría en traerte al escritorio de Photoshop una carpeta de imágenes preexistentes, numeradas correlativamente, procedentes del vídeo que queremos tomar como referencia. Pero, para ello, tendríamos que exportar previamente esa secuencia de imágenes con un frame rate (nº de frames por segundo) determinado.

1. Este paso previo se puede hacer con Adobe Premiere.
 - Después de haber ajustado la barra de tiempo al fragmento que queréis exportar, en la ventana de Exportación de Premiere se selecciona primero como formato de salida un formato de imágenes, por ejemplo .jpg, y después hay que clicar en la casilla que dice "Exportar como secuencia", porque si no, solo nos exportará una única imagen.
 - También debéis seleccionar el frame rate de salida, ya que de ello depende que por cada segundo de vídeo el programa os creará 12,5 imágenes, 8, etc. Ello dependerá del frame rate que necesitéis para vuestras animaciones, ya que es muy raro, muy excepcional, que nadie trabaje animando a 25 imágenes por segundo, mientras que lo más común es hacerlo a 12,5, es decir, trabajando a "doses", o a 8,3 dibujos por segundo, que sería trabajar a "treses".

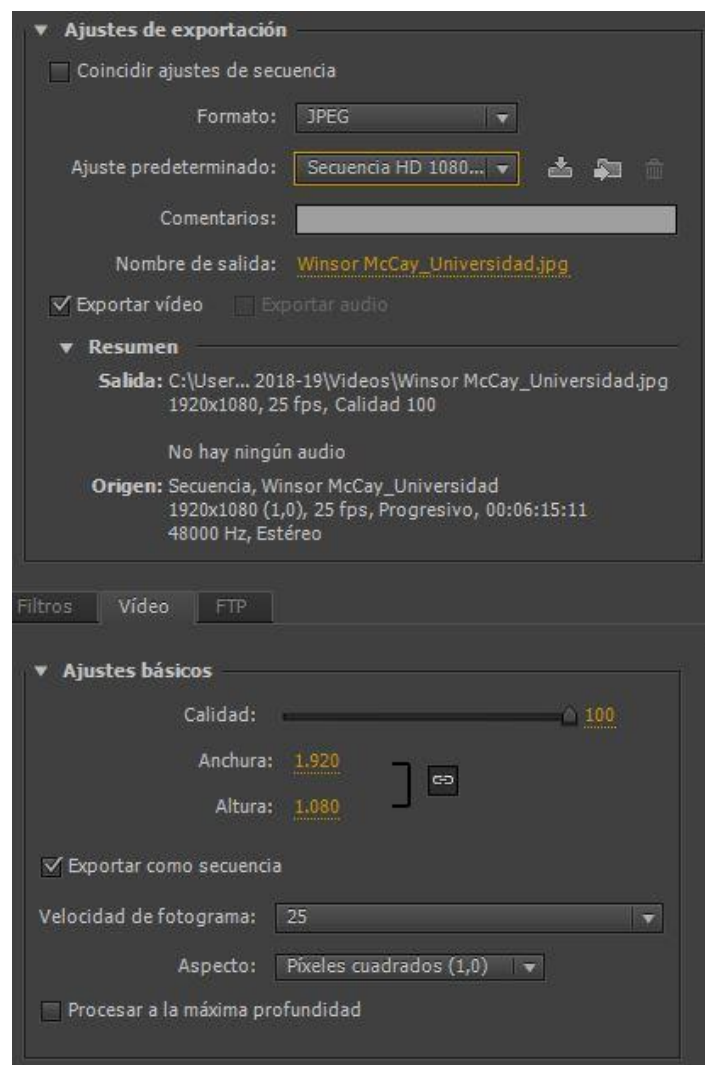


Imagen 2. Ventana de exportación de Adobe Premiere Pro, con los valores seleccionados.

2. Vamos a ver ahora cómo se vuelcan estas imágenes en un solo archivo .psd.
 - Abrimos con Photoshop la primera imagen de la carpeta, y a continuación, con la misma carpeta visible, seleccionamos todas las demás imágenes y las arrastramos sobre el escritorio de Photoshop, sobre la primera imagen. Solo tendremos que ajustar la posición de una imagen para que todas las demás se coloquen de la misma manera, y ya tendremos creado un archivo de múltiples capas.
 - Es importante recordar que este archivo se crea por defecto con el tamaño que tenía la primera imagen, así que, antes de arrastrar las cadena de imágenes al espacio de trabajo, tendremos que ajustar el tamaño de imagen a nuestras necesidades. Por ejemplo, si trabajamos en HD, nuestra imagen deberá medir 1980 x 1020.

4.2 Importar un vídeo a Photoshop directamente como archivo de capas

El segundo procedimiento para traer una cadena de imágenes a un archivo multicapa es infinitamente más rápido y sencillo, ya que se puede importar a Photoshop directamente desde un vídeo.

- Para ello iremos al menú Archivo, Importar, y usaremos la función "Cuadro de vídeo a capas". Entonces nos abrirá una ventana donde podremos elegir el archivo de vídeo que queremos transformar a capas.



Imagen 3. Ventana de Importar vídeo a capas de Adobe Photoshop 2018, con los valores seleccionados.

- En esa ventana podremos seleccionar con precisión el fotograma de entrada y el de salida, y también nos permitirá seleccionar el frame rate, recordad, diciéndole si trabajaremos a “unos”, a “doses”, a “treses”, etc. De esta manera, el programa entenderá si deseas animar a 25 imágenes por segundo, a 12'5, a 8'3, etc., y exportará las imágenes siguiendo esa frecuencia.
- Cuando finalmente se haya producido la importación de vídeo a capas, incluso podrás ver en la línea de tiempo de Photoshop esa misma secuencia animada.



Imagen 4. Aspecto del escritorio de Adobe Photoshop 2018, con el archivo generado a capas (columna de la derecha) y la animación generada en la Línea de tiempo (fila de abajo).

4.3 Cómo exportar los fotogramas resultantes

Vamos a seguir aprendiendo a gestionar un archivo multicapa para animación. Una vez ya se ha realizado la animación, nos queda guardar el resultado como archivos por separado, ya que después, cuando montemos nuestro vídeo, necesitaremos los fotogramas individualmente.

El procedimiento es sumamente sencillo:

- Nos vamos al menú Archivo, Exportar, y clicamos “Capas a archivos” (en algunas versiones antiguas de Photoshop, el path es algo diferente: Archivo, Secuencias de comandos, y “Exportar capas a archivos”). Se nos abrirá una ventana donde podremos seleccionar el prefijo de nombre de salida

de nuestros archivos, la carpeta de destino, el formato que necesitamos, e incluso ajustar la calidad e indicar si queremos que se exporten todas las capas, o solo las que tengamos activadas como visibles.

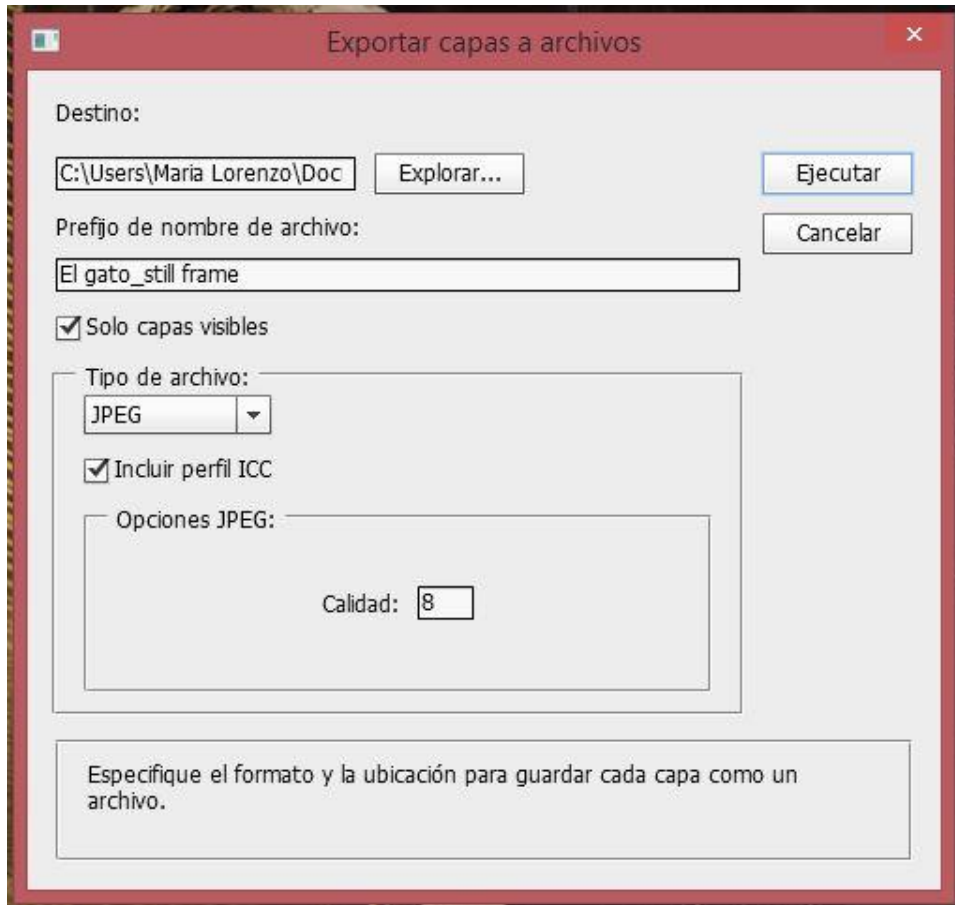


Imagen 5. Ventana de Exportar capas a archivos, en la versión de Adobe Photoshop 2018.

5 Cierre

Ahora que ya sabes cómo gestionar archivos de Photoshop con múltiples capas para animar con referencia de vídeo, espero que vuestra forma de animar cambie para mejor. En cualquier caso, hay muchos otros programas que te permiten hacer esto mismo, como Animate CC, y que nos permiten ir todavía más allá. Pero seguro que con lo que tenéis en casa, podéis hacer un trabajo muy profesional y satisfactorio.

6 Bibliografía

6.1 Referencias de fuentes electrónicas:

Adobe Autodesk, Aprendizaje y asistencia de Adobe Photoshop. Disponible en:

<https://helpx.adobe.com/es/support/photoshop.html?promoid=5NHJ8FD2&mv=other>