



LUIS SUÁREZ

ANIMACIÓN AFTER EFFECTS

PUPPET PIN Y MESH WARP



1



En este tutorial abordaremos dos herramientas muy útiles a la hora de animar ; se trata de mesh warp y puppet pin.

Utilizaremos una ilustración con despiece, en esta por ejemplo tenemos en capas separadas cada sección que se animara por aparte.



2



Luego de importar el archivo, procedemos a poner los puntos de pivote donde corresponde

Una vez hecho esto emparentamos cada capa en orden jerárquico.. por ejemplo, cejas a cara, pupilas a ojos, ojos a cara, etc.



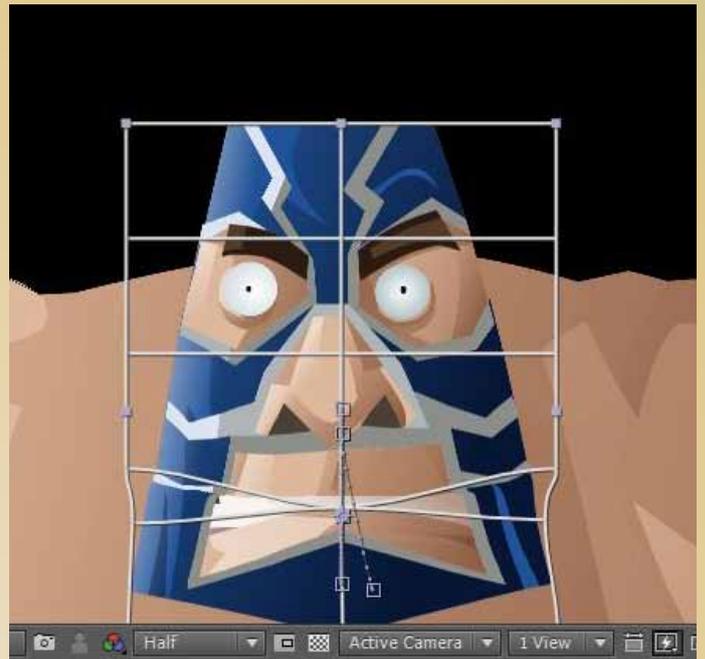


3

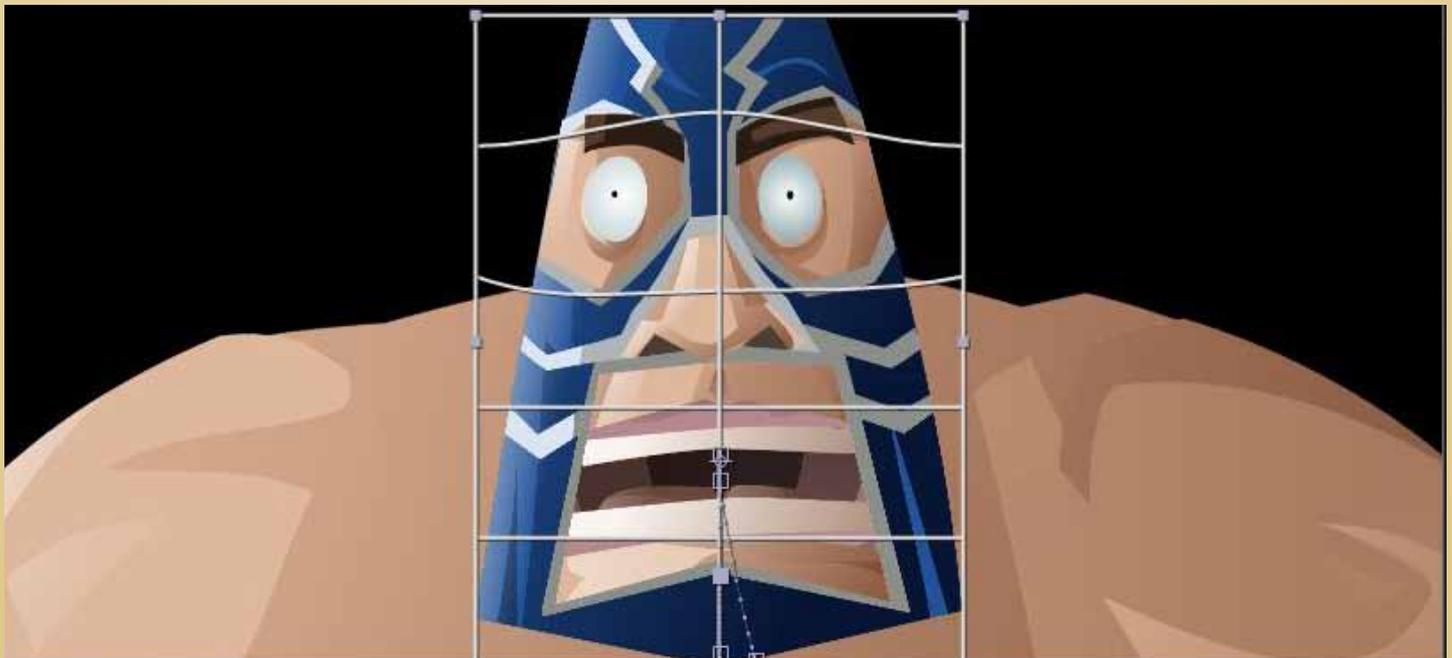
Bien ahora que todo esta listo activaremos el efecto de mesh warp que encontraremos en la siguiente ruta

Effect/distort/meshwarp

Por defecto crea una maya de siete columnas por siete filas, lo mas conveniente es disminuir este numero para hacer mas controlable la distorsión.

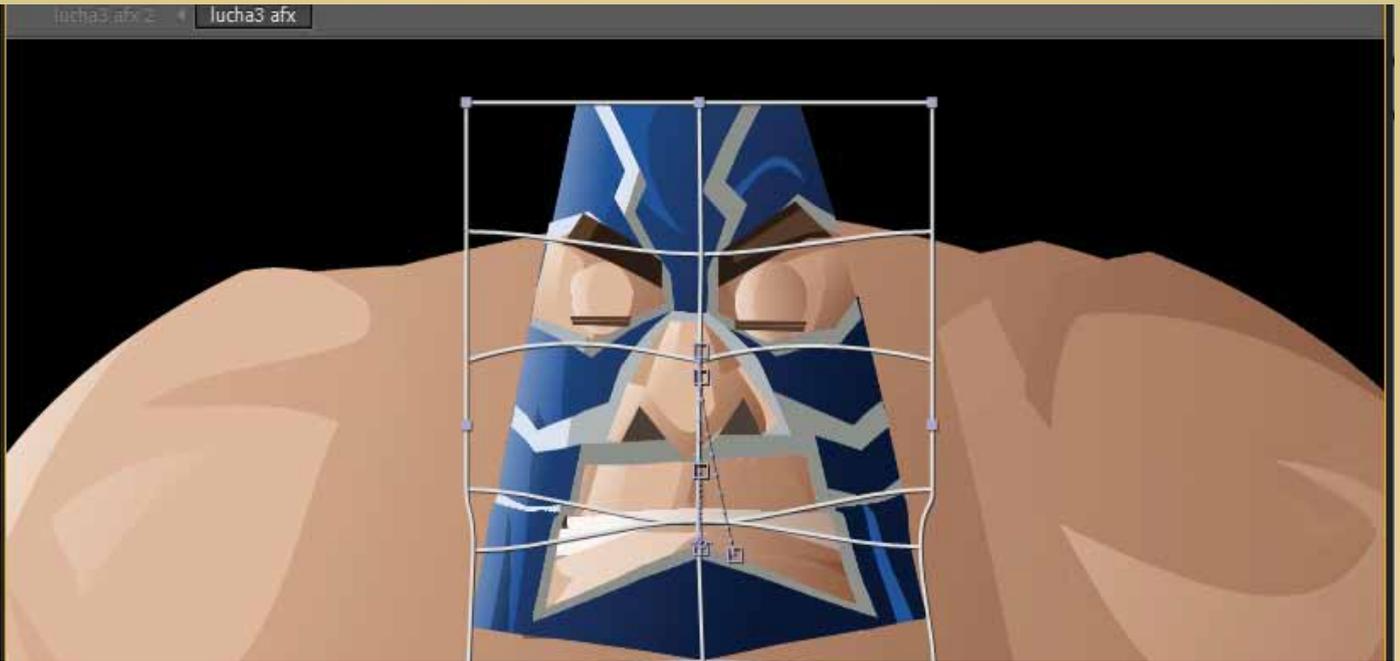


Crearemos entonces un keyframe de el meshwarp sin modificar y en otro frame empezaremos a modificarlo según nuestra necesidad y la animación que tengamos planeada.



4





5

Los párpados que desde el comienzo están dibujados para ojos cerrados y están divididos en párpados superiores e inferiores, han sido animados con linearwipe modificando el ángulo de la transición .
Effect/transition/linearwipe

Para los párpados superiores un ángulo de 0 grados, mientras que para los inferiores un ángulo de 180 grados.

El linear wipe es una transición a manera de cortinilla muy apropiado para este efecto.



6

Ahora utilizaremos la herramienta puppet, con esta herramienta creamos puntos de articulación como en una marioneta, entre las opciones podemos aumentar el área de influencia de cada punto, la geometría dentro de el objeto etc; Ponemos tantos puppet pin, como sea necesario y las vamos animando en los frames que vayamos necesitando.



7

modificamos los puppet, acompañando la animacion, al mismo tiempo es importante modificar la posicion de el objeto para subirla o bajarla segun la necesidad



8

En estos ejemplos podemos apreciar las variaciones de posicion de los puppet





Para la animación de el resto de el cuerpo se han utilizado las mismas herramientas ,puppet pin y mesh warp
En algunos casos es necesario modificar la posición de algunos elementos independientes al transformar con mesh warp la forma de un layer al que están emparentados otros.

