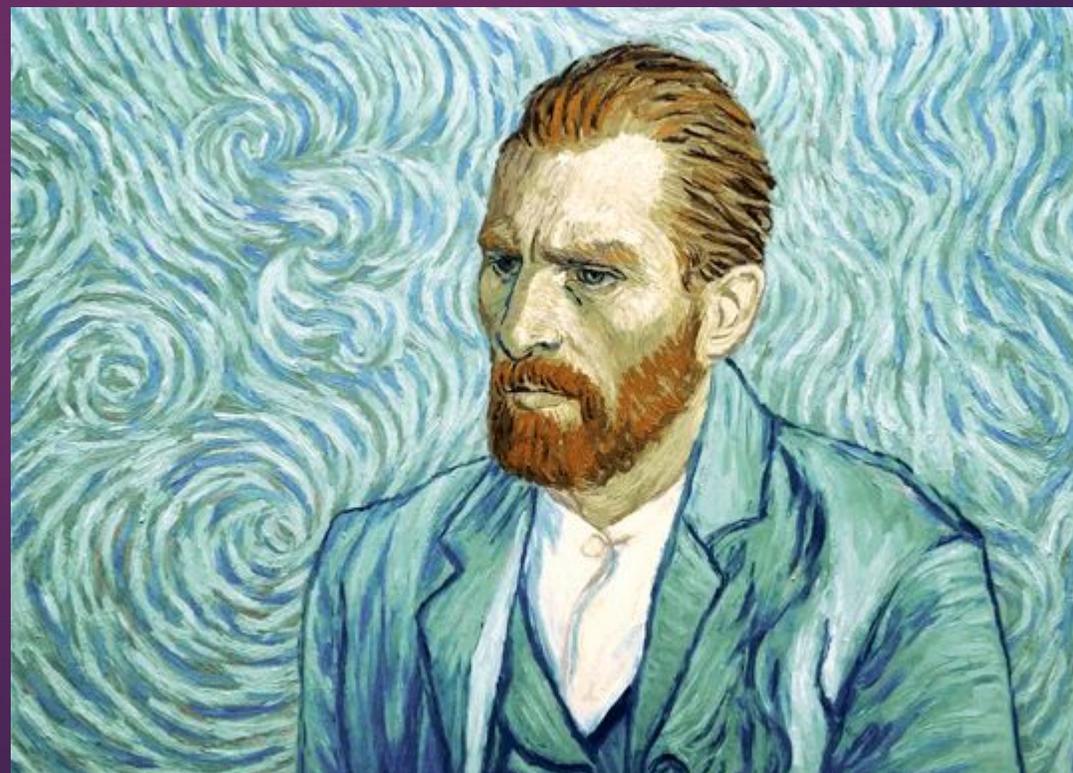


# Анимация. Ван Гог.



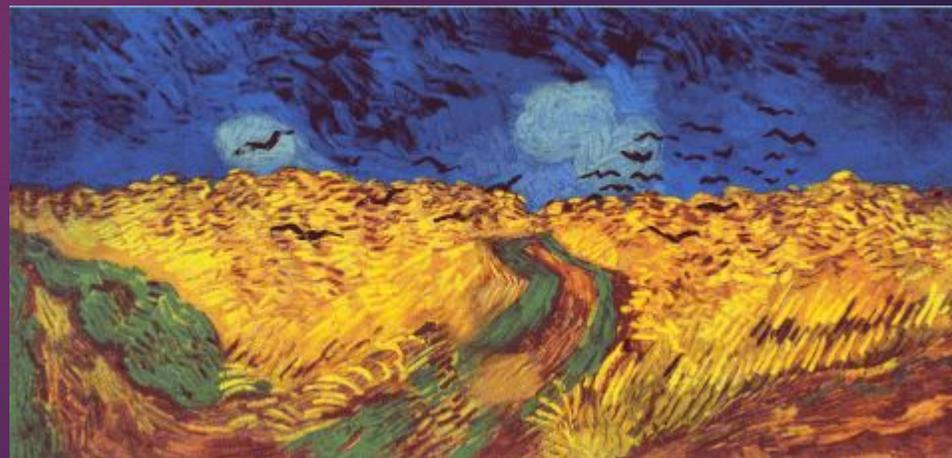
КЛИМОВА ЗОЯ

ДГД-14

2019Г



Компьютерная анимация –  
последовательный показ слайд-шоу из  
заранее подготовленных графических  
файлов





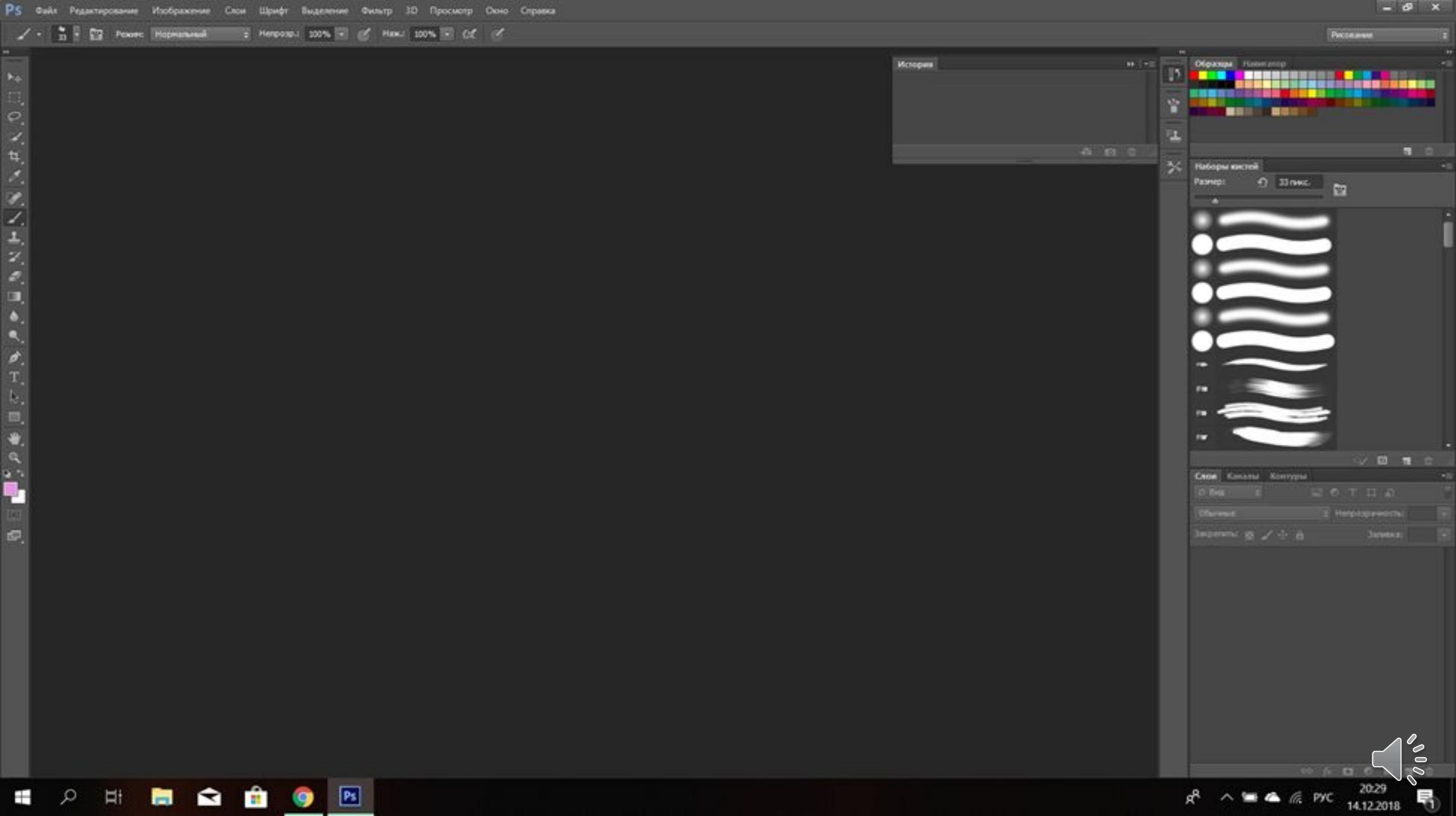
А также компьютерная имитация движения с помощью изменения и перерисовки формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения, подготовленных заранее или порождаемых во время анимации





Рассмотрим анимацию по  
ключевым кадрам. Для начала  
откроем Photoshop.





Создадим документ 1000 x 1000  
пикселей.





**Новый** [X]

Имя:

Набор:

Размер:

Ширина:

Высота:

Разрешение:

Цветовой режим:

Содержимое фона:

Дополнительно

OK

Отмена

Сохранить набор параметров...

Удалить набор...

Размер изображения: 5,93М

История

Образцы | Новый образ

Наборы кистей

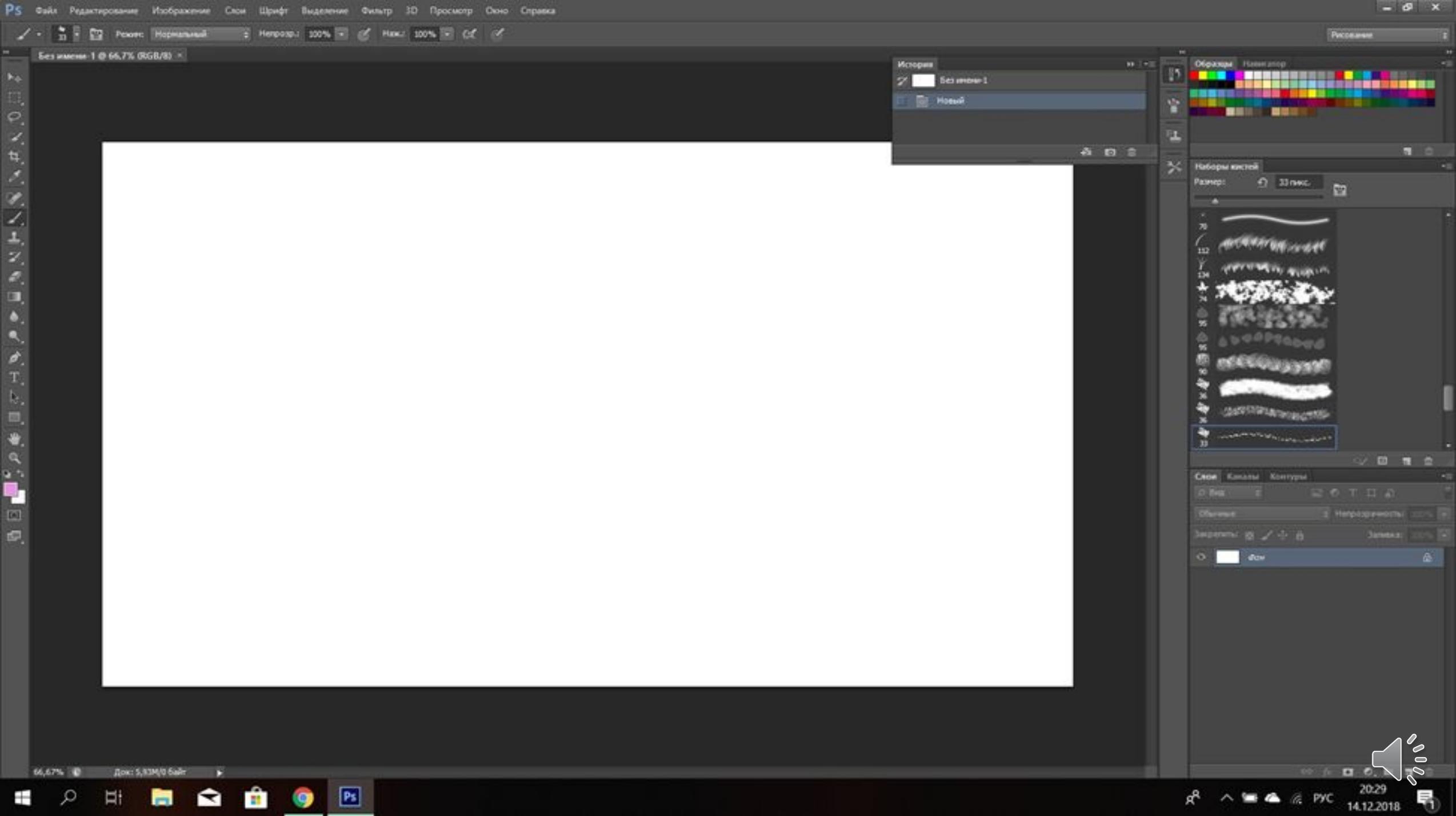
Размер:

Слои | Каналы | Маски

Область:

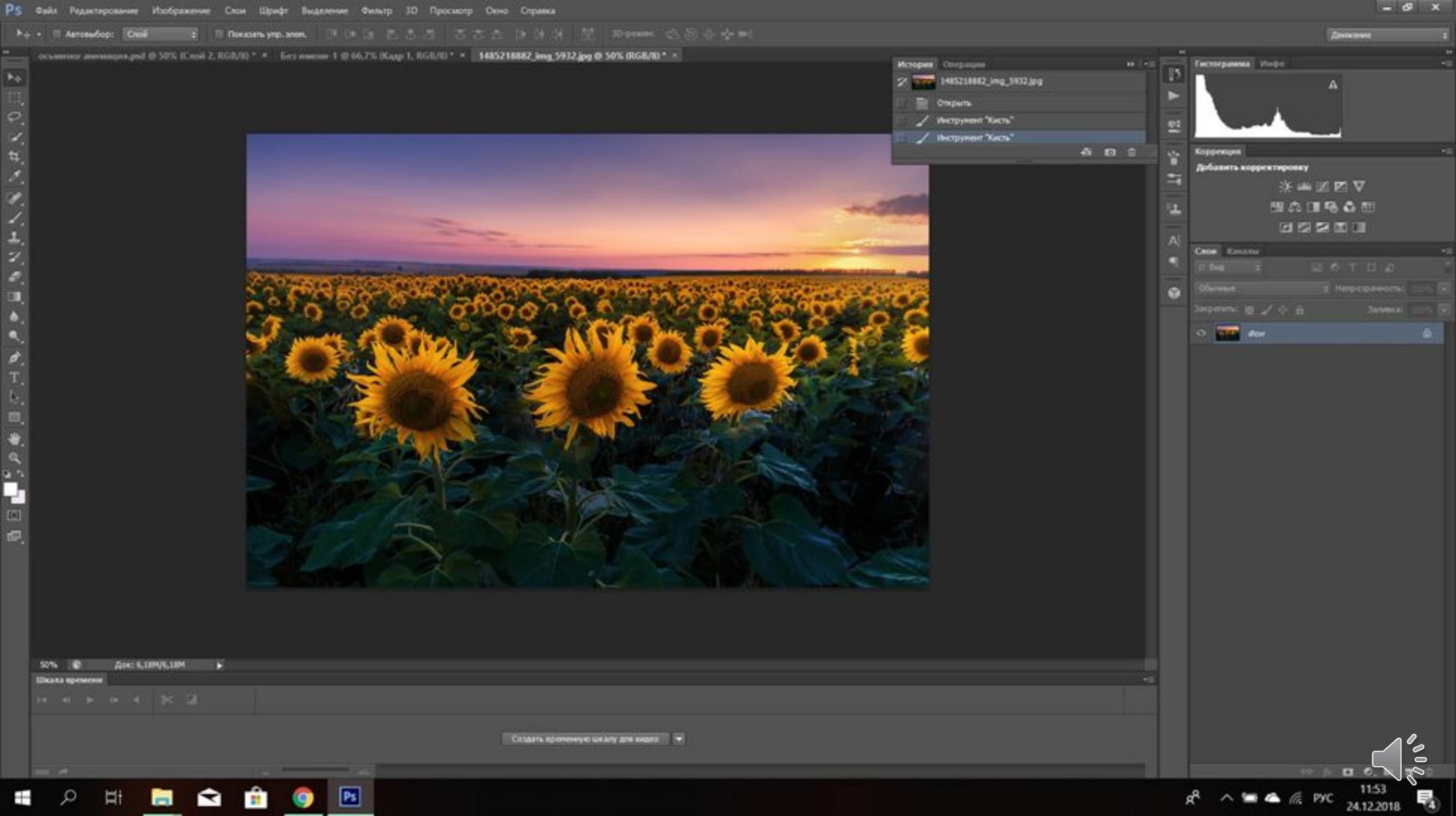
Закрепить:

Зеленка:



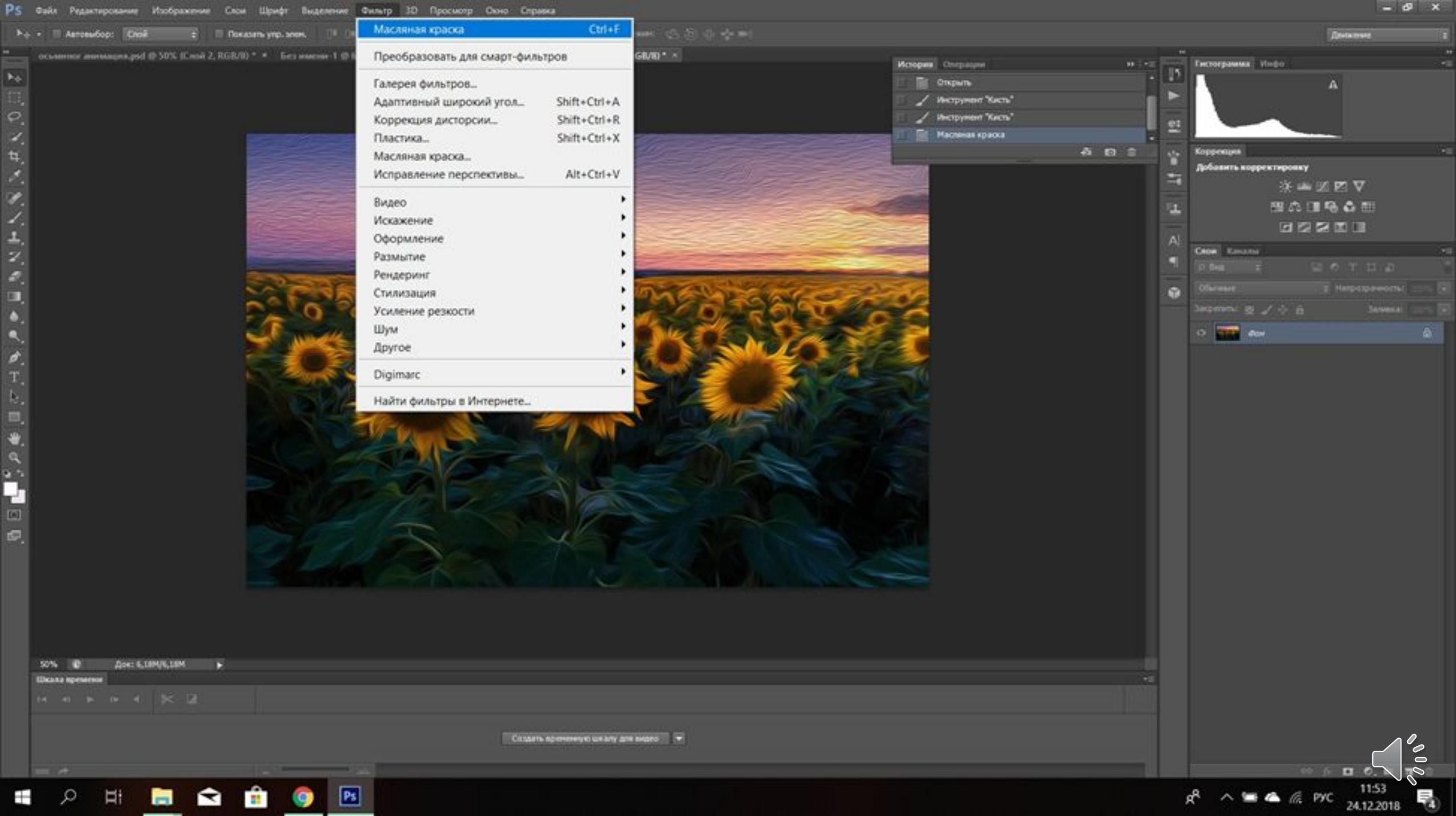
Находим в интернете фон для анимации или рисуем его.





Далее, чтобы фон стал интереснее, преобразовываем его с помощью фильтра «Масляная краска»





- Масляная краска Ctrl+F
- Преобразовать для смарт-фильтров
- Галерея фильтров...
- Адаптивный широкий угол... Shift+Ctrl+A
- Коррекция дисторсии... Shift+Ctrl+R
- Пластика... Shift+Ctrl+X
- Масляная краска...
- Исправление перспективы... Alt+Ctrl+V
- Видео
- Искажение
- Оформление
- Размытие
- Рендеринг
- Стилизация
- Усиление резкости
- Шум
- Другое
- Digitac
- Найти фильтры в Интернете...

- История
- Открыть
- Инструмент "Кисть"
- Инструмент "Кисть"
- Масляная краска



Коррекция

Добавить коррекцию

Icons for various adjustment layers like Levels, Curves, Color Balance, etc.

Слои

Область: Непрозрачность 100%

Закрепить: Заливка 100%

Layer 'фон' is visible.

50% Док: 5,18М/5,18М

Шкала времени

Timeline navigation icons.

Создать временную шкалу для видео



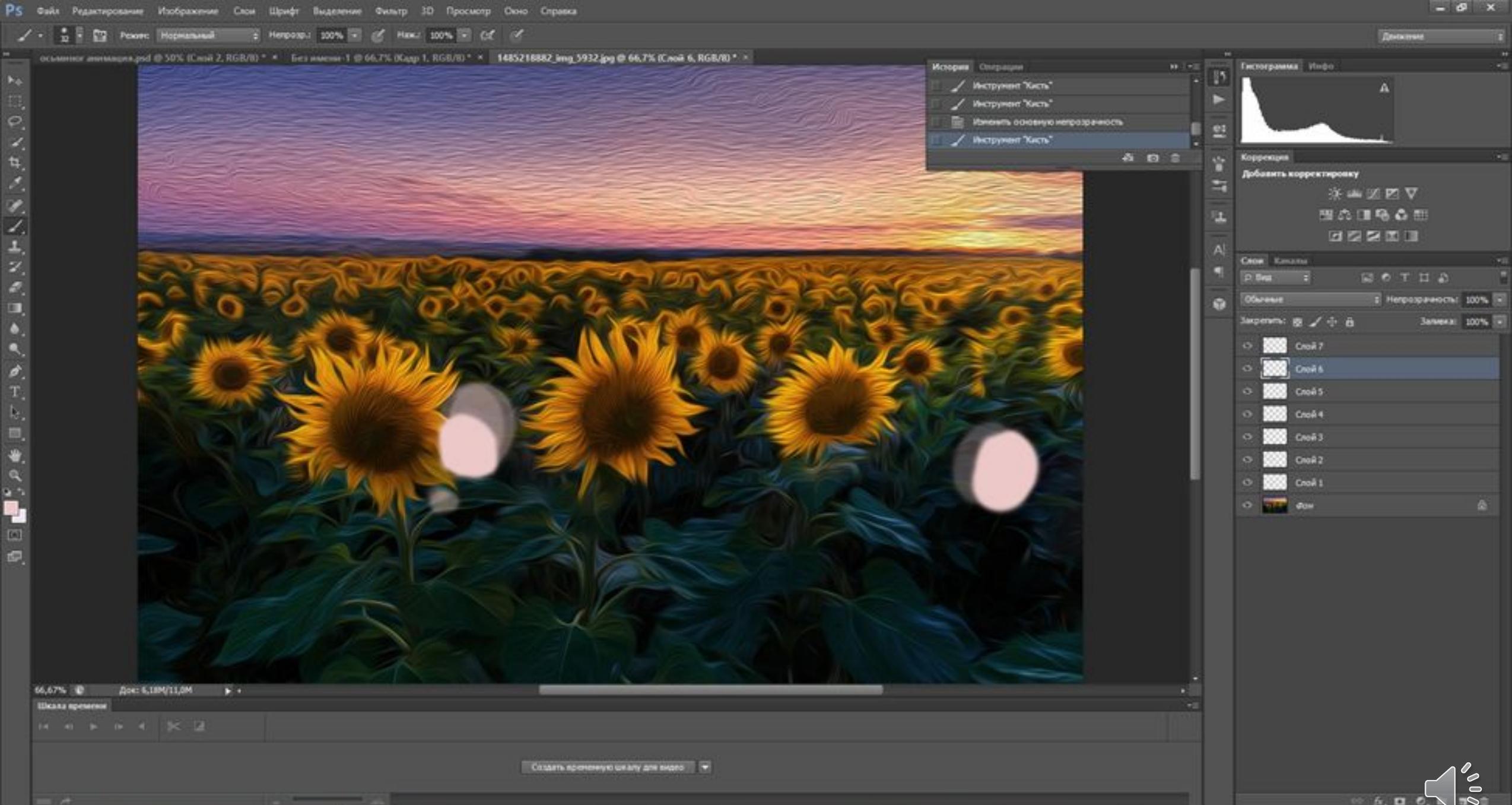
Будем создавать выглядящего человека. Выбираем инструмент «Кисть»

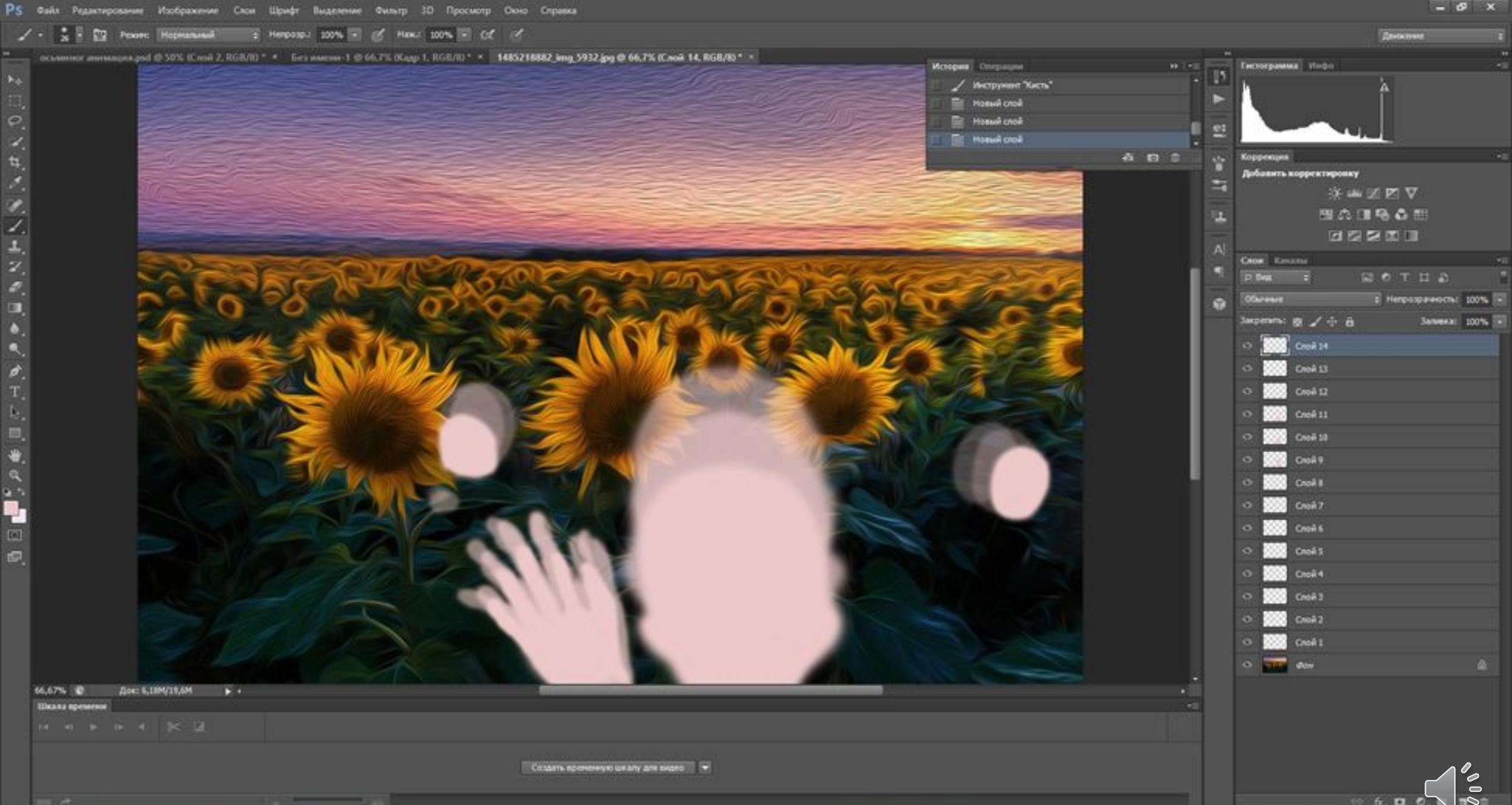
Этот инструмент позволяет отлично работать с графическим планшетом.



Для создания данной анимации  
нужно нарисовать нужного  
персонажа несколько раз, на  
разных слоях и в разных местах,  
чтобы получить движение.  
Поэтому анимация будет  
состоять из большого количества  
слайдов.









На изображении выше представлен контур с отрегулированной прозрачностью. Для чего это нужно? В этом существует необходимость, если Вы желаете хорошо поработать над плавностью движений.



Данный эффект не мешает  
рисовать следующий слой. Вот,  
где можно найти панель с  
прозрачностью:



Слой

Каналы

Контуры



Вид



Обычные



Непрозрачность: 33%



Закрепить:



Фигура 16

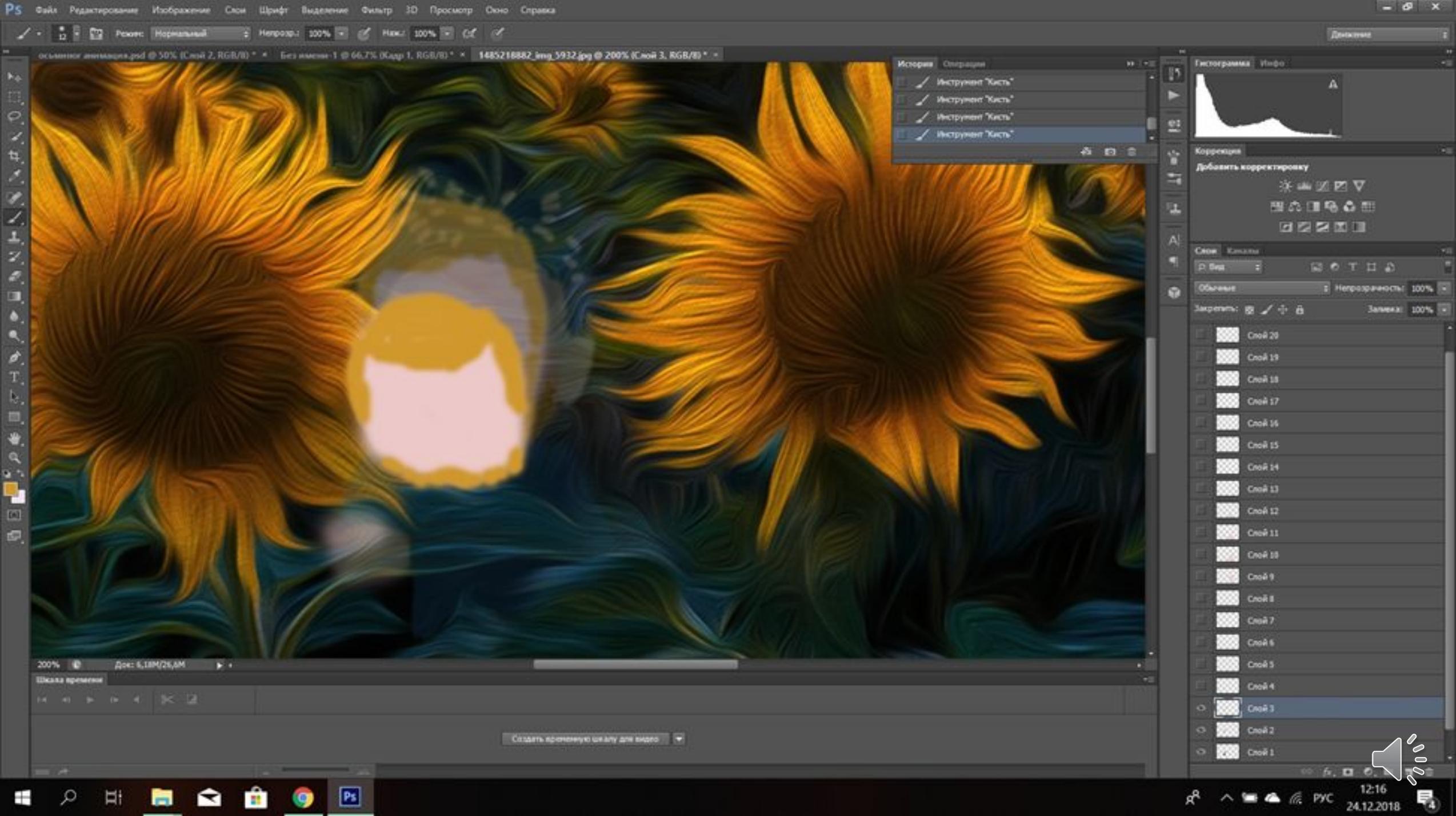


Фигура 14

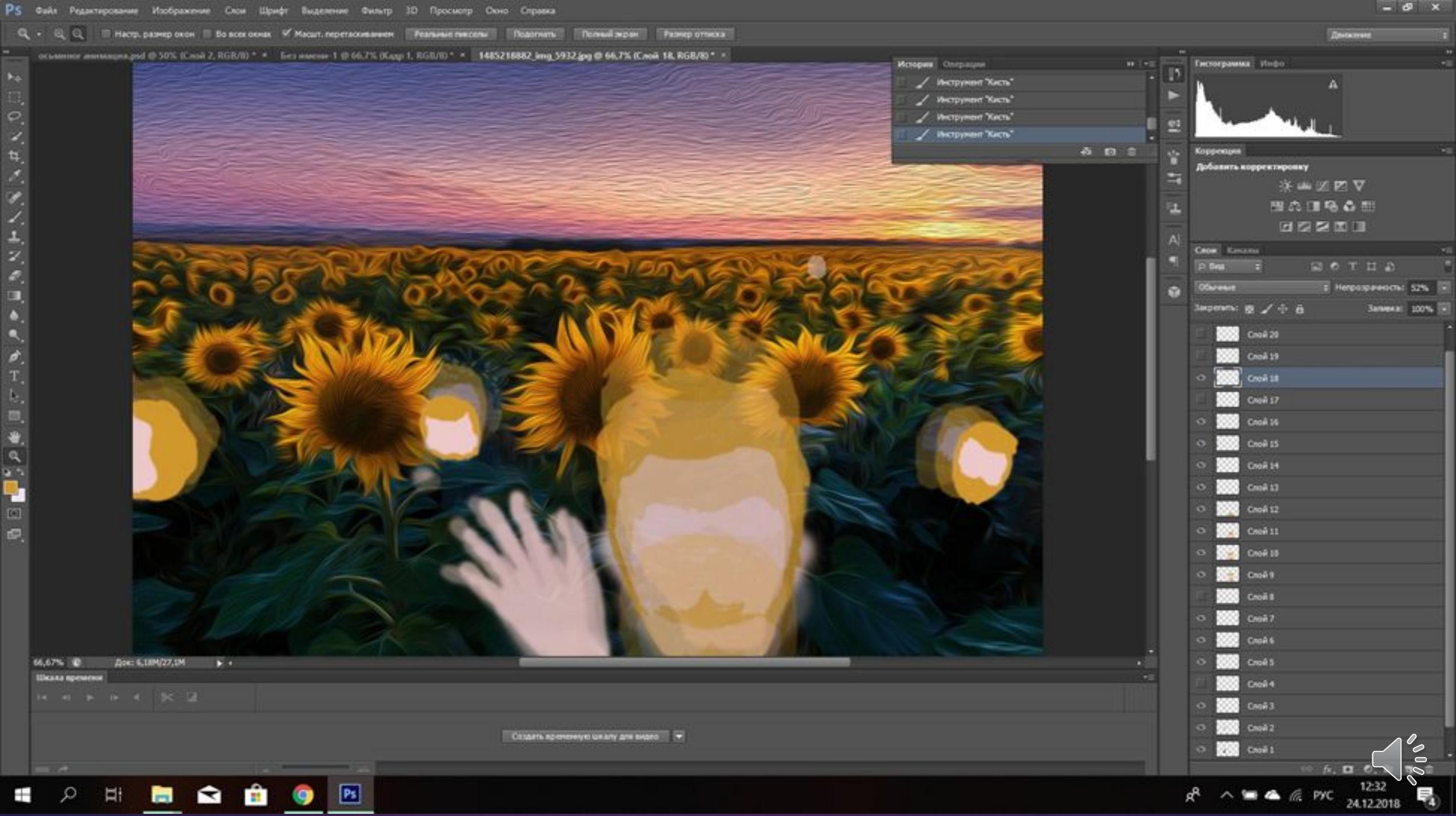


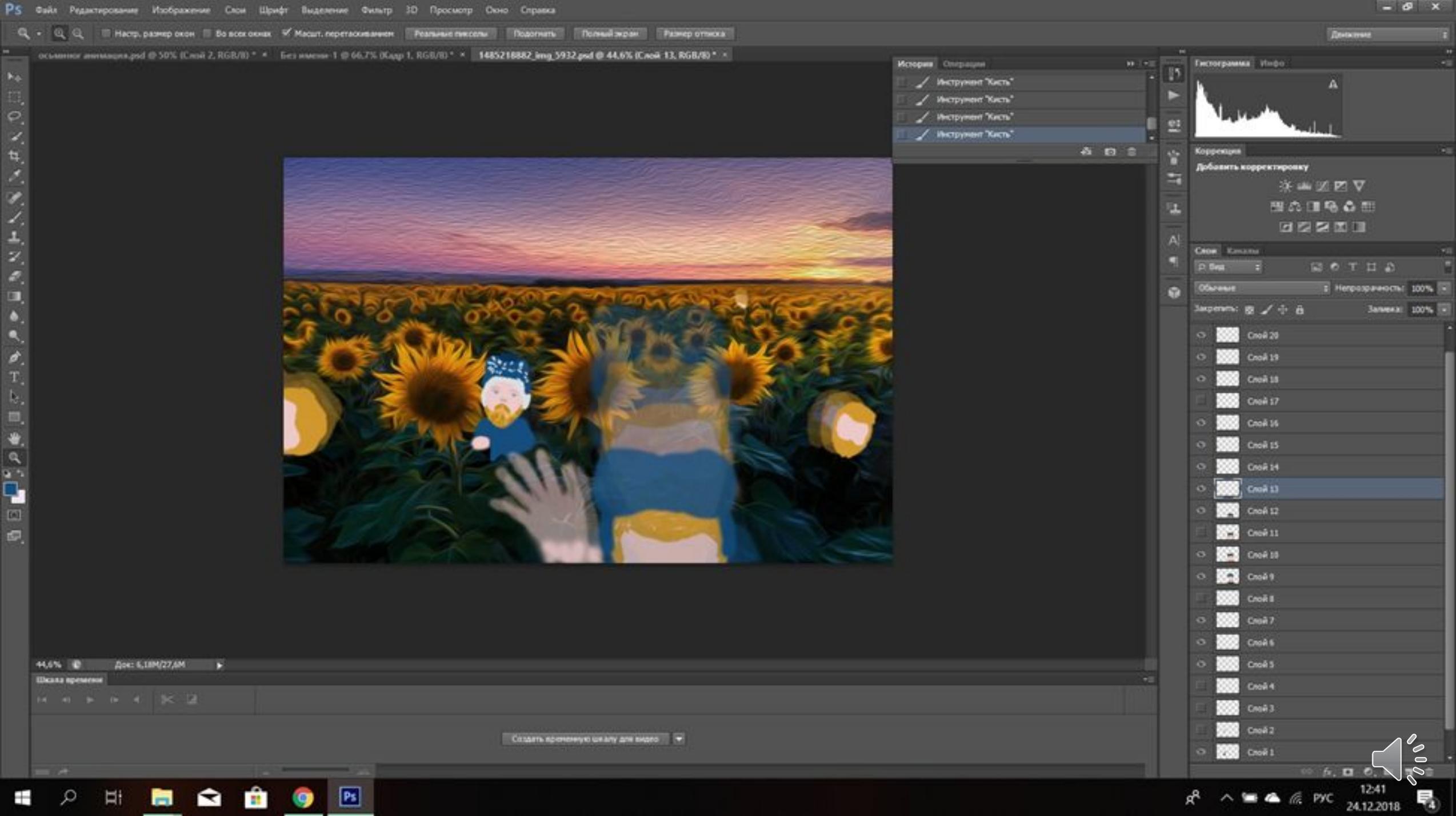
После того, как персонаж был размещён в нужных местах, необходимо его прорисовать. При чём одинаково!

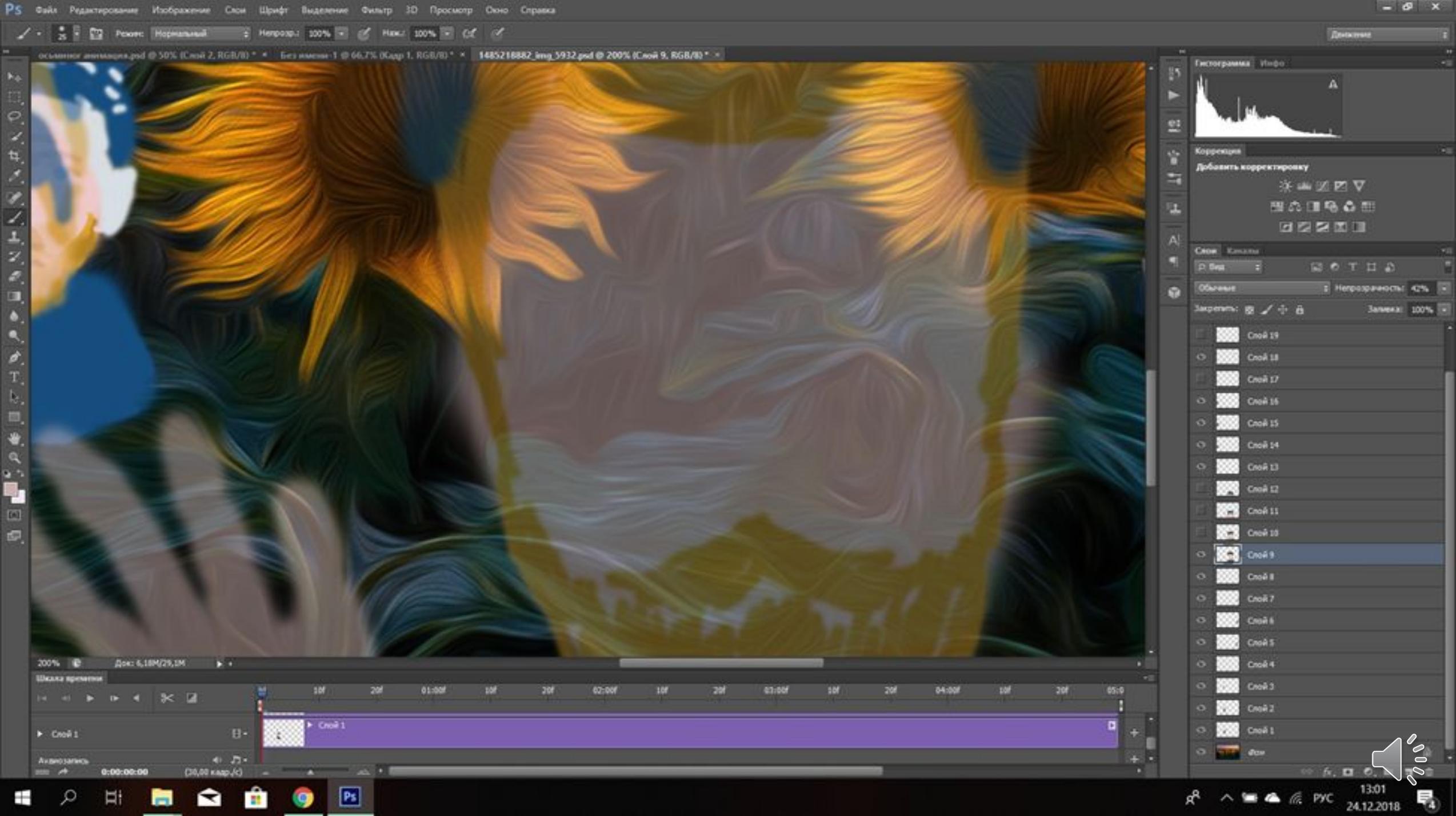






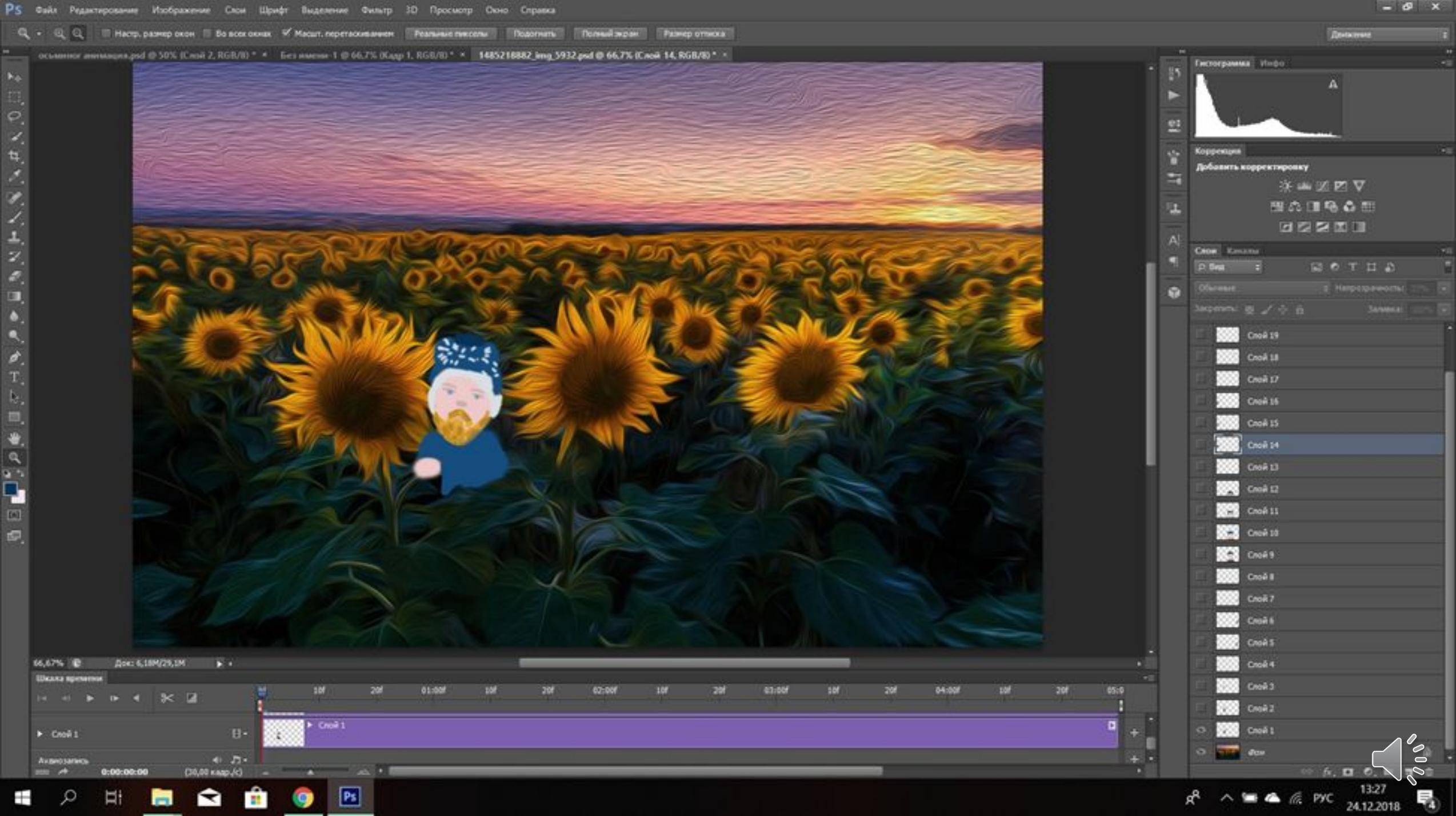






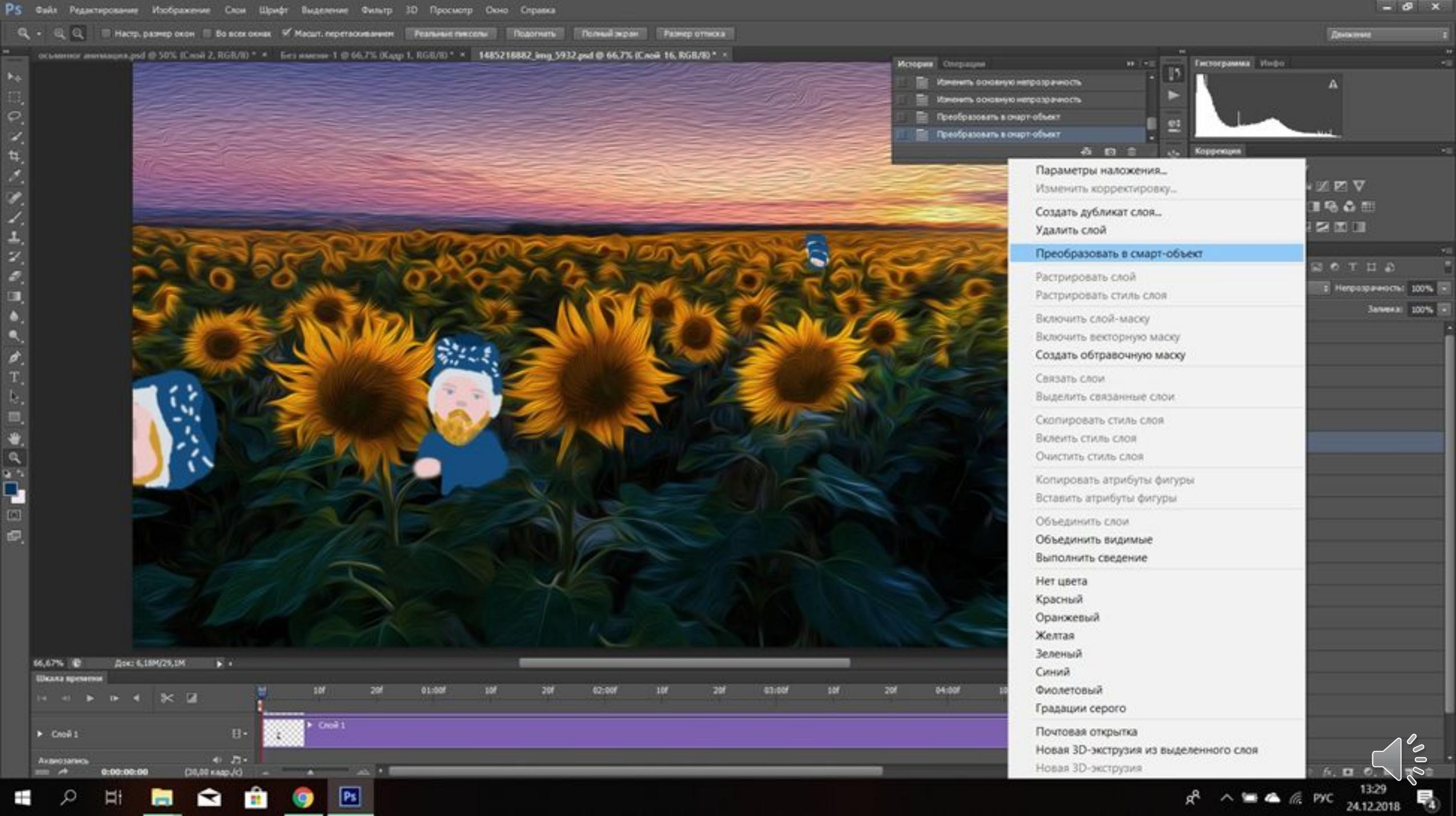
После работы над персонажем  
нужно кликнуть на «Рабочая  
среда» и выбрать «Анимация»





Также необходимо преобразовать каждый слой в смарт-объект, но перед этим каждому слою вернуть свою прозрачность.





История

- Изменить основную непрозрачность
- Изменить основную непрозрачность
- Преобразовать в смарт-объект
- Преобразовать в смарт-объект

Гистограмма

Инфо

Коррекция

- Параметры наложения...
- Изменить корректировку...
- Создать дубликат слоя...
- Удалить слой
- Преобразовать в смарт-объект**
- Растривать слой
- Растривать стиль слоя
- Включить слой-маску
- Включить векторную маску
- Создать обтравочную маску
- Связать слои
- Выделить связанные слои
- Скопировать стиль слоя
- Вставить стиль слоя
- Очистить стиль слоя
- Копировать атрибуты фигуры
- Вставить атрибуты фигуры
- Объединить слои
- Объединить видимые
- Выполнить сведение
- Нет цвета
- Красный
- Оранжевый
- Желтая
- Зеленый
- Синий
- Фиолетовый
- Градации серого
- Почтовая открытка
- Новая 3D-экструзия из выделенного слоя
- Новая 3D-экструзия

66,67% Докс: 6,18М/29,1М

Шкала времени

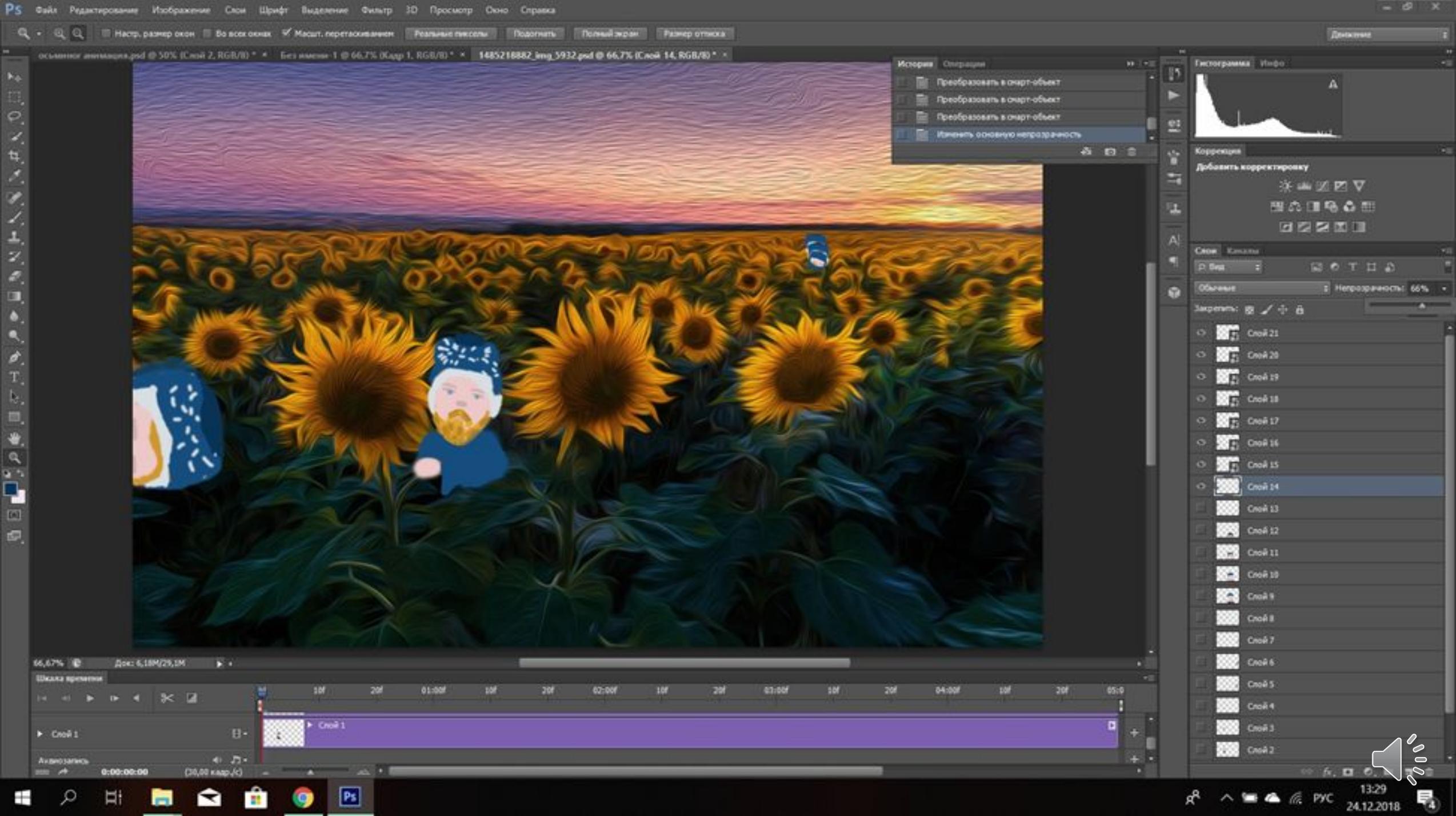
0:00:00 01:00 02:00 03:00 04:00

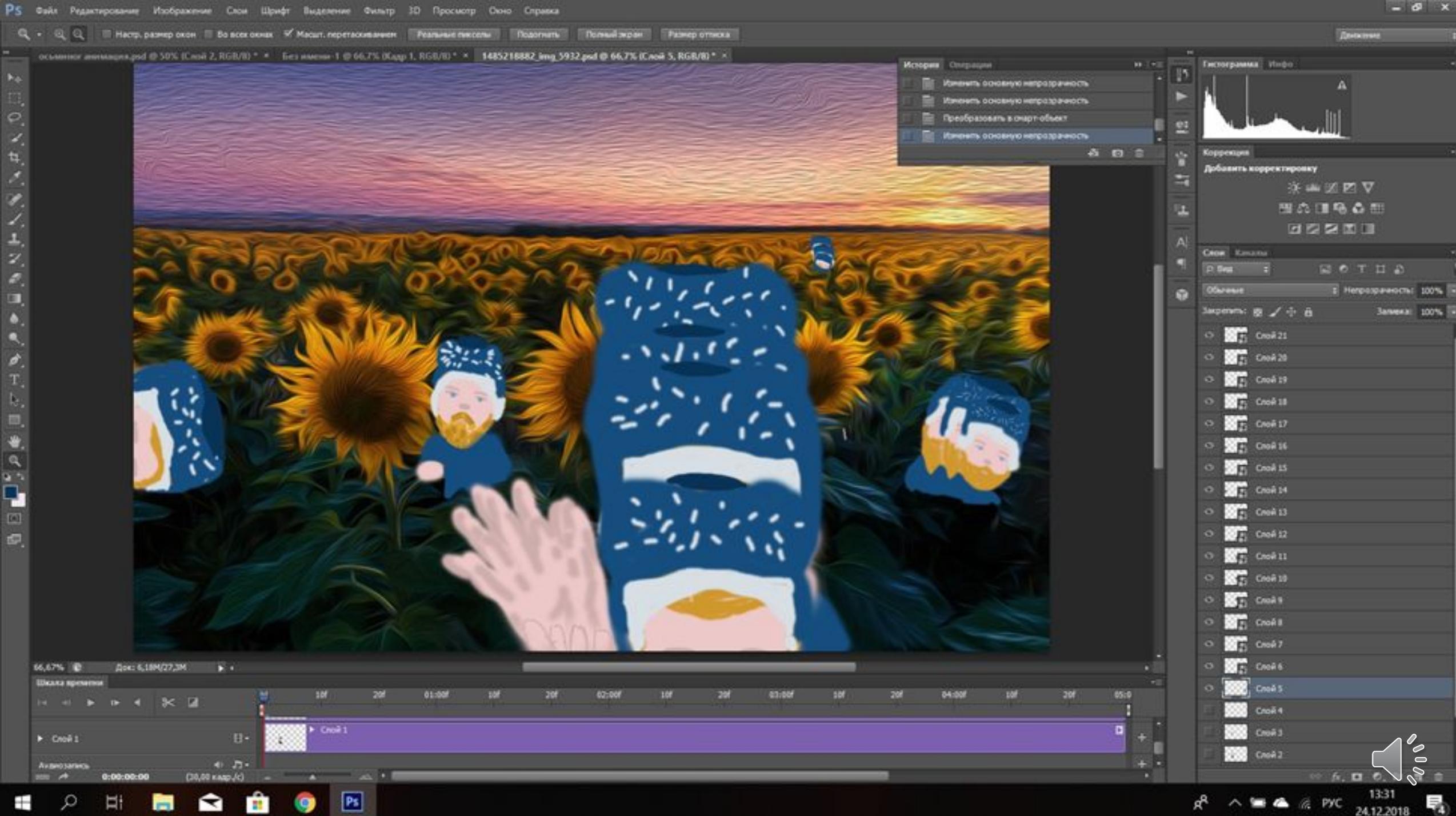
Слой 1

Слой 1

Аудиозапись

0:00:00:00 (38,00 кадр/с)



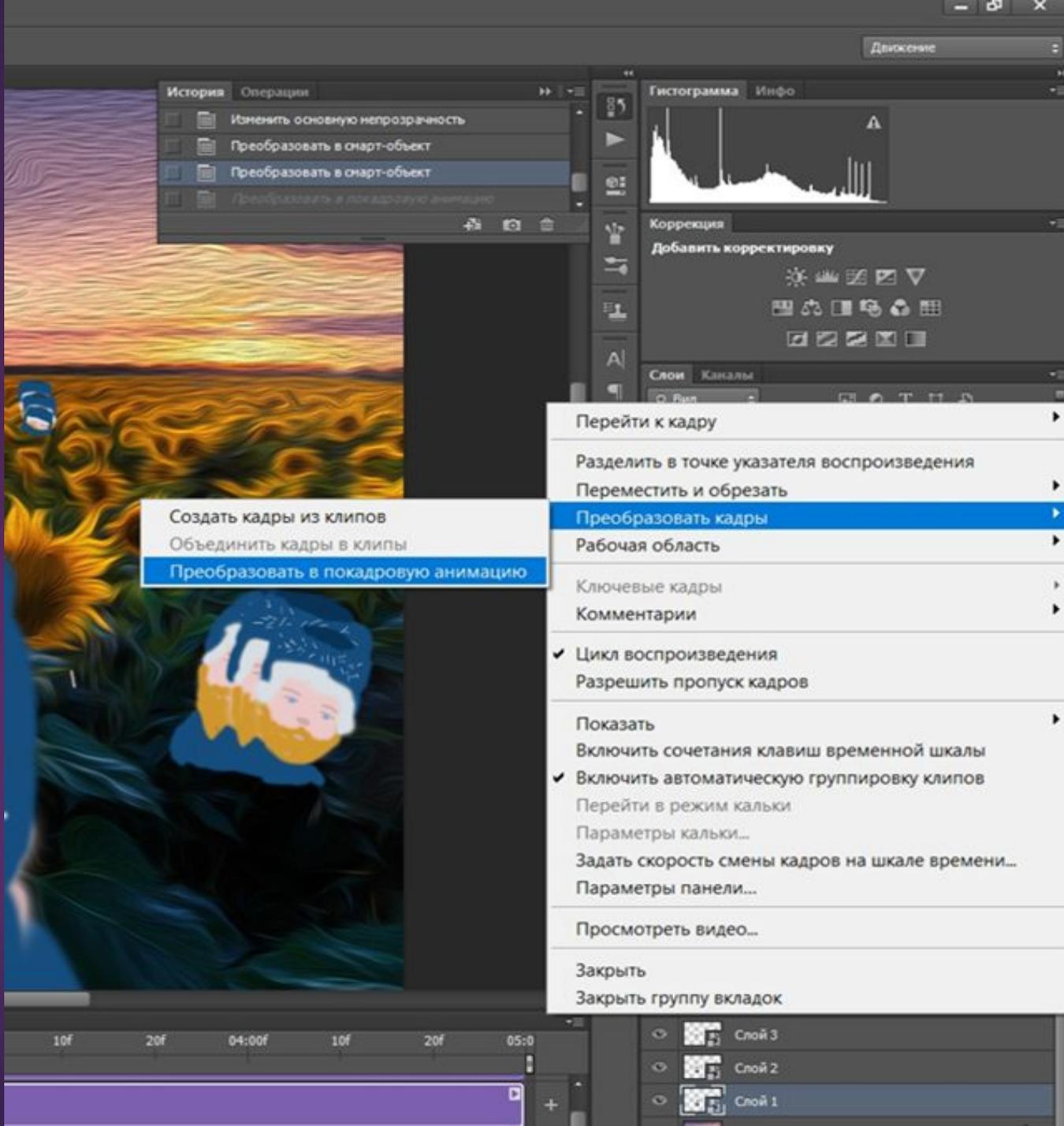


Теперь можно переходить к работе над раскадровкой. Выбираем «Окно – Шкала времени».



Теперь нужно преобразовать  
кадры в покадровую анимацию.





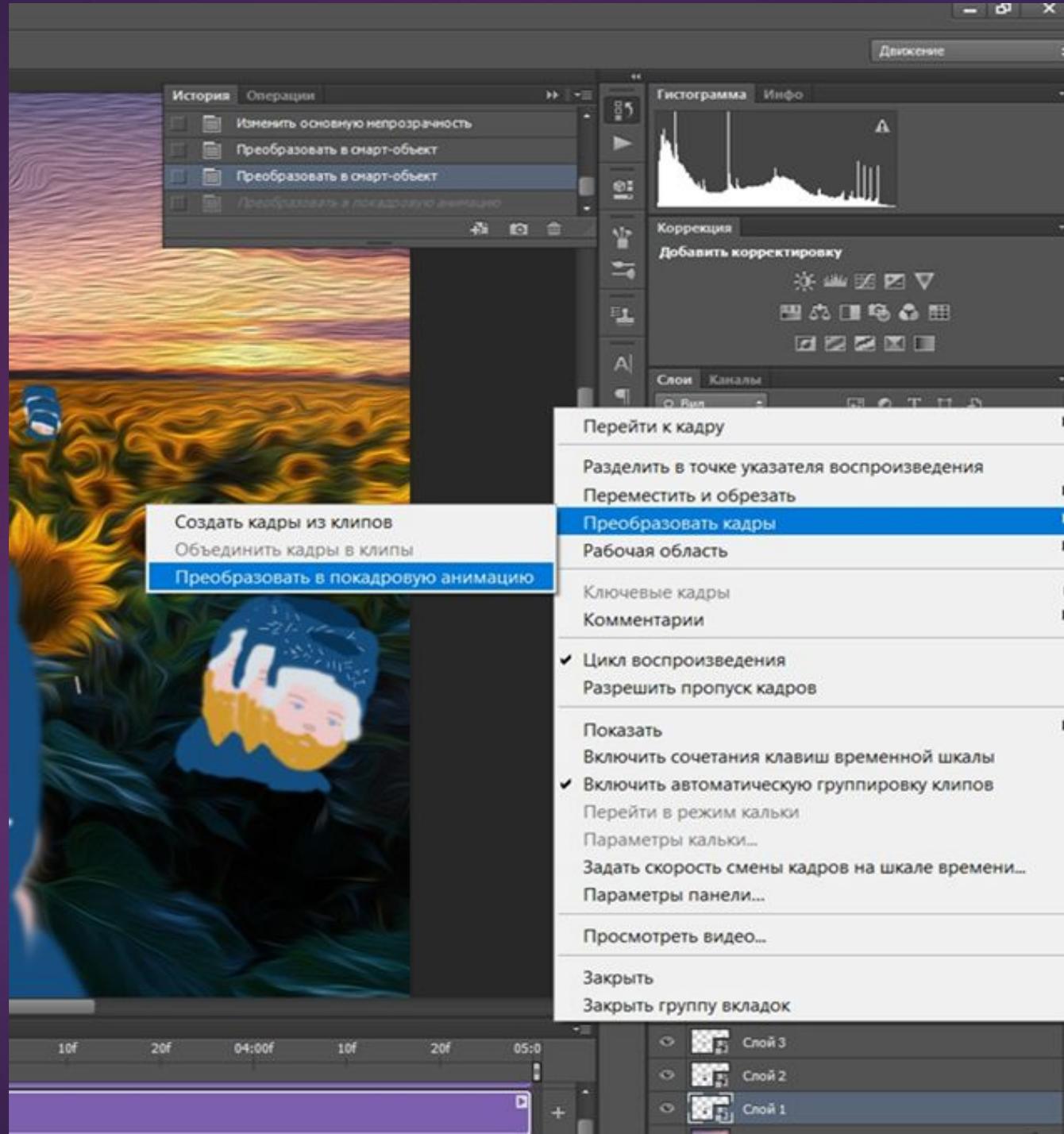
- Создать кадры из клипов
- Объединить кадры в клипы
- Преобразовать в покадровую анимацию**

- Перейти к кадру
- Разделить в точке указателя воспроизведения
- Переместить и обрезать
- Преобразовать кадры**
- Рабочая область
- Ключевые кадры
- Комментарии
- Цикл воспроизведения
- Разрешить пропуск кадров
- Показать
  - Включить сочетания клавиш временной шкалы
  - Включить автоматическую группировку клипов
  - Перейти в режим кальки
  - Параметры кальки...
  - Задать скорость смены кадров на шкале времени...
  - Параметры панели...
- Просмотреть видео...
- Заккрыть
- Заккрыть группу вкладок



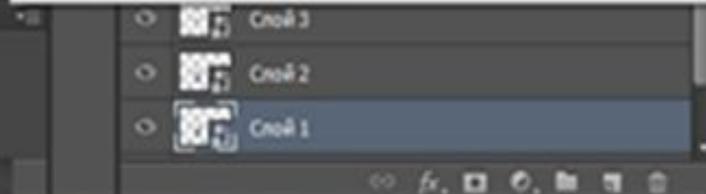
Далее нужно нажать «Создать кадры из слоев».





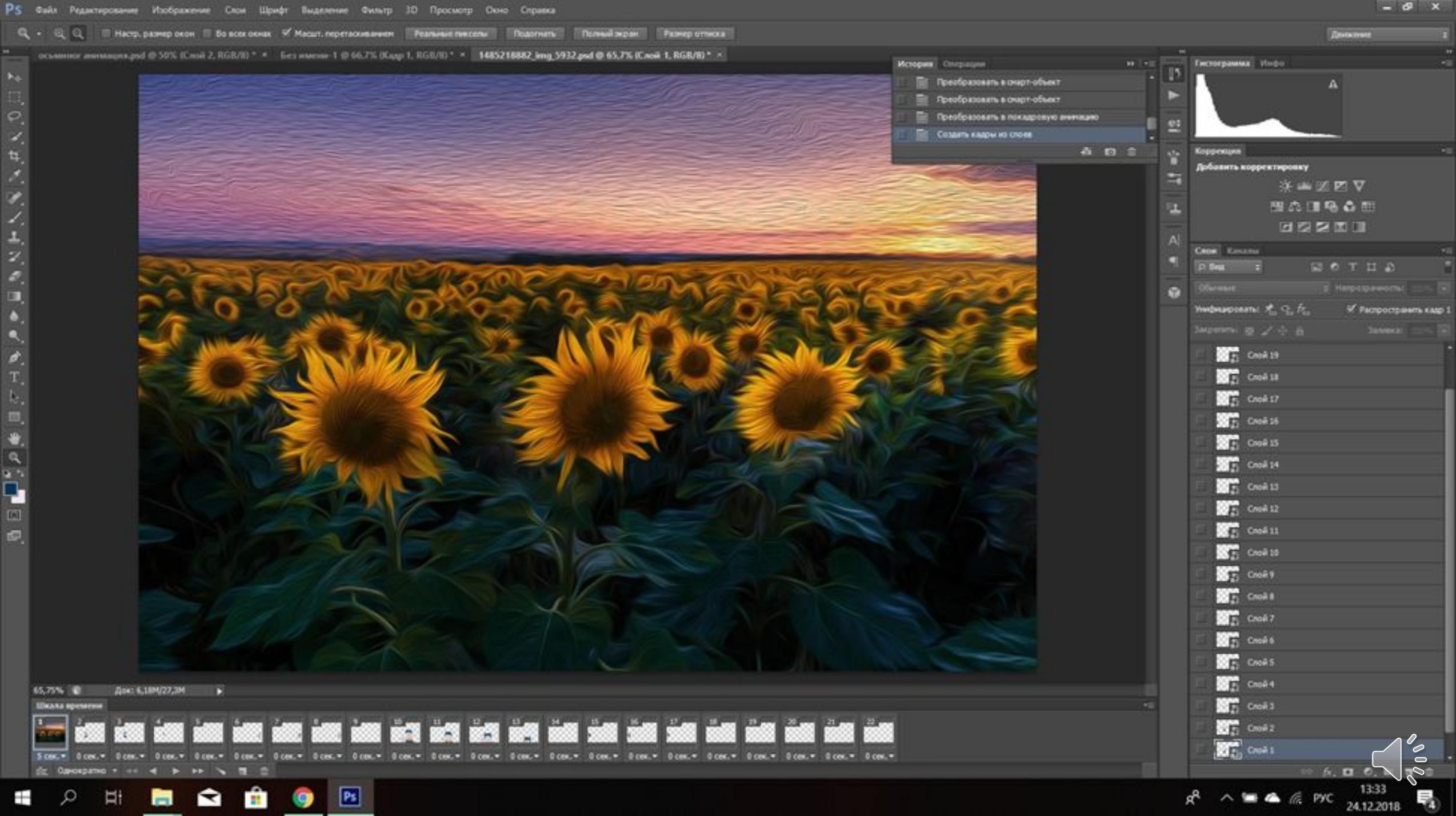


- Новый кадр
- Удалить кадр
- Удалить анимацию
- Скопировать кадр
- Вставить кадр...
- Выделить все кадры
- Перейти к кадру
- Создать промежуточные кадры...
- Обратный порядок кадров
- Оптимизировать анимацию...
- Создать кадры из слоев**
- Создать слои из кадров
- Синхронизировать слой во всех кадрах...
- Создавать новый слой для каждого нового кадра
- Новые слои видимы во всех кадрах
- Преобразовать в шкалу времени видео
- Параметры панели...
- Закрыть
- Закрыть группу вкладок



Выделяем все кадры с помощью клавиши Shift (нажать на первый кадр – зажать клавишу, и нажать на последний кадр). Ставим значок видимости фона. Теперь фон отобразился не только на первом кадре, но и на остальных.





Выставим на всех кадрах время,  
которое необходимо:



Без задержки

0,1 сек.

0,2

0,5

1,0

2,0

5,0

10,0

Другое...

0,10 сек.





И нажмём на «Постоянно», чтобы анимация повторялась раз за разом.



- Однократно
- 3 раза
- Постоянно**
- Другое...

65,75

Шка

1

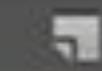
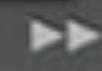
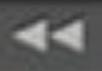
0,

0,5 ▾ 0,2 ▾ 0,2 ▾ 0,2 ▾ 0,5 ▾ 0,2 ▾

6 7 8 9 10



Однократно ▾



АНИМАЦІЯ ГОТОВА.





Спасибо за внимание!

