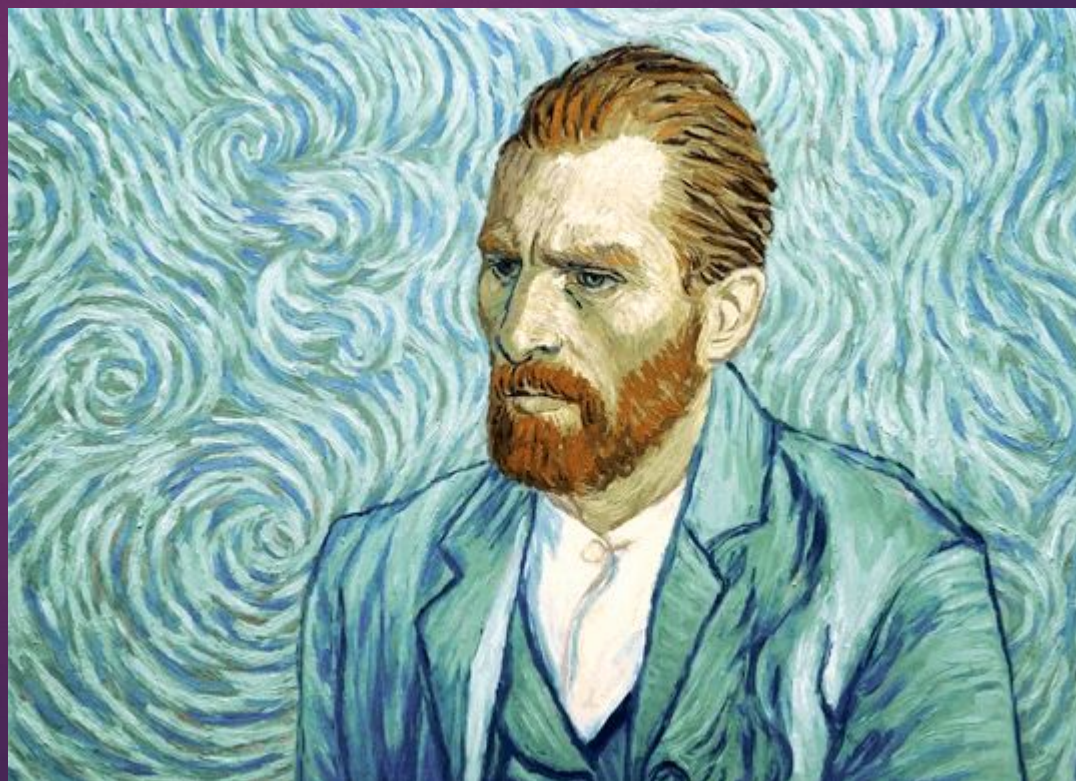


Анимация. Ван Гог.



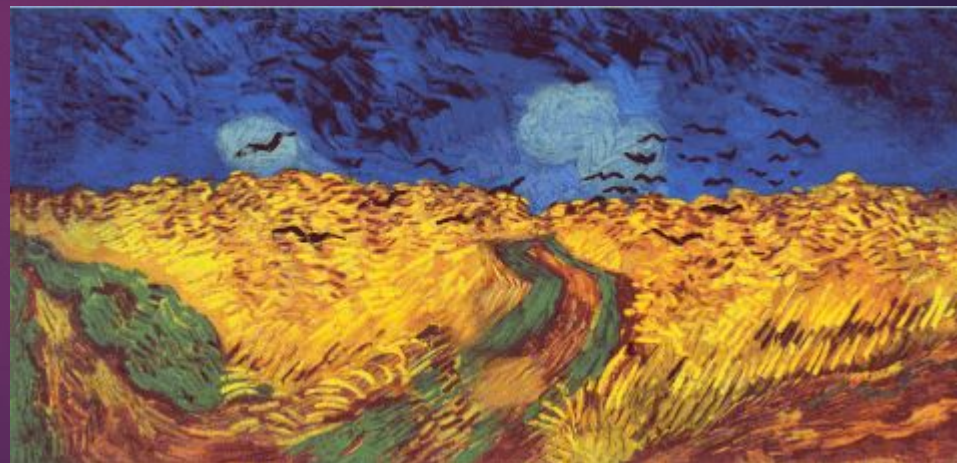
КЛИМОВА ЗОЯ

ДГД-14

2019Г



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



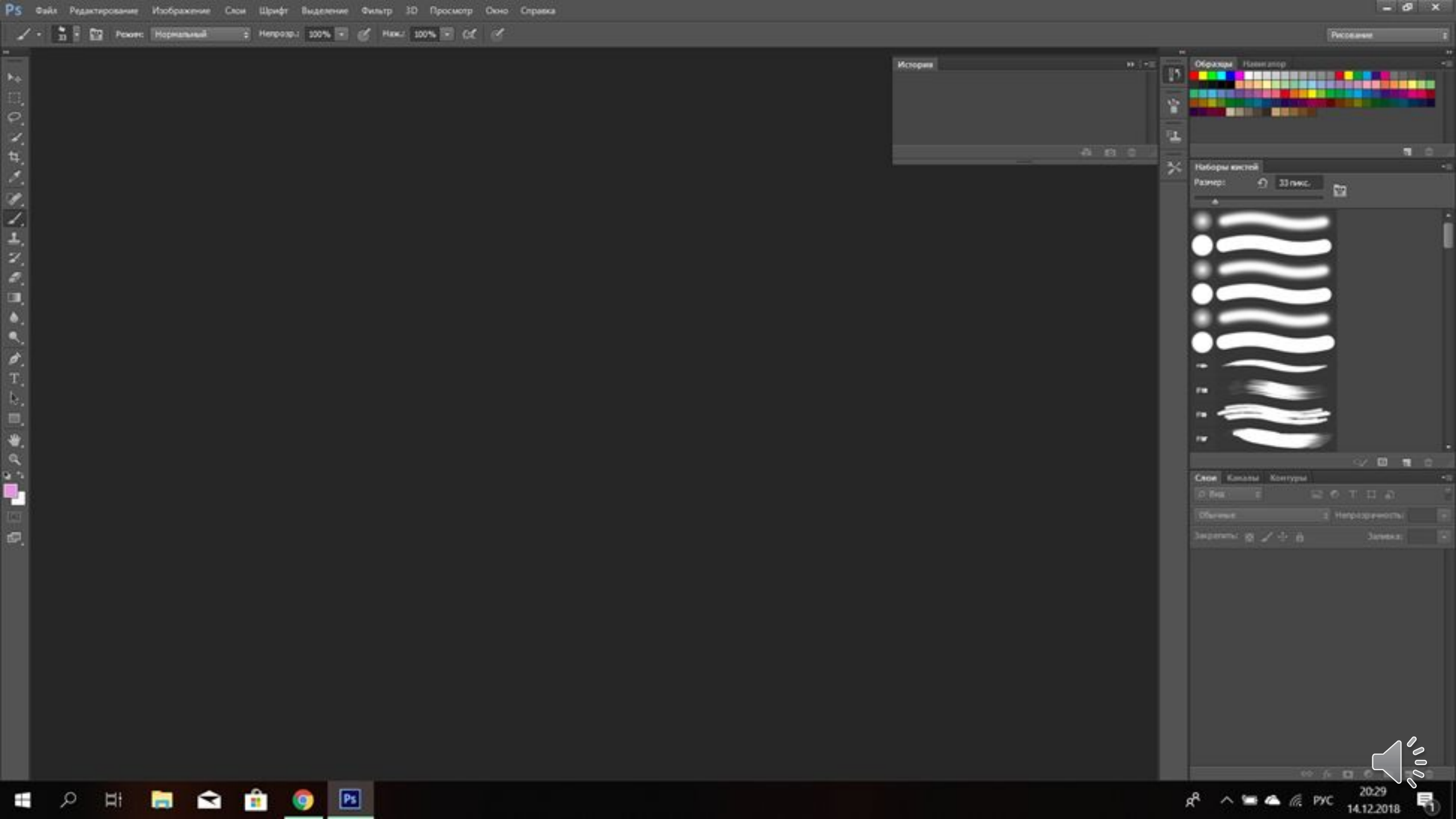
А также компьютерная имитация движения с помощью изменения и перерисовки формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения, подготовленных заранее или порождаемых во время анимации





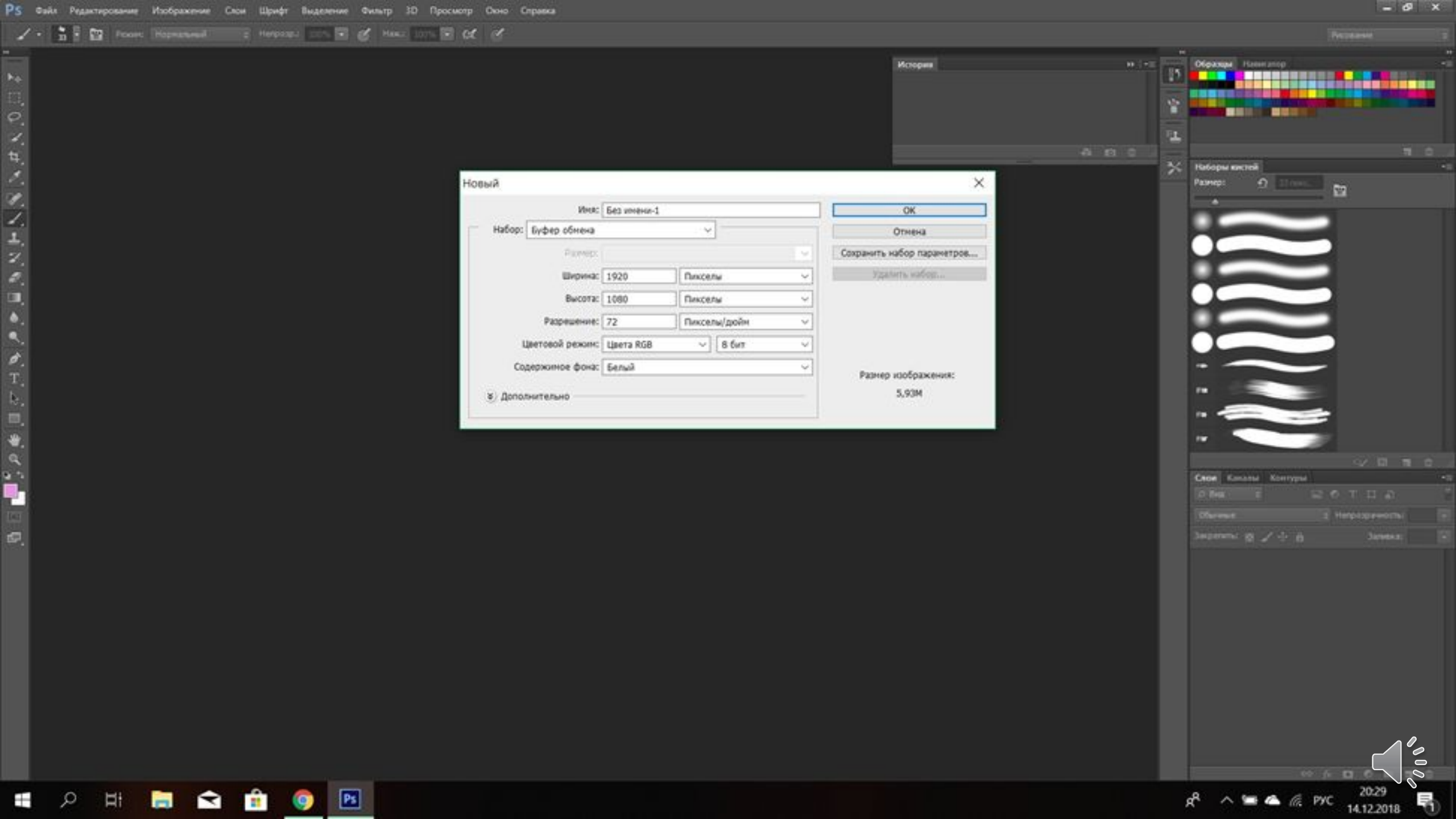
Рассмотрим анимацию по
ключевым кадрам. Для начала
откроем Photoshop.

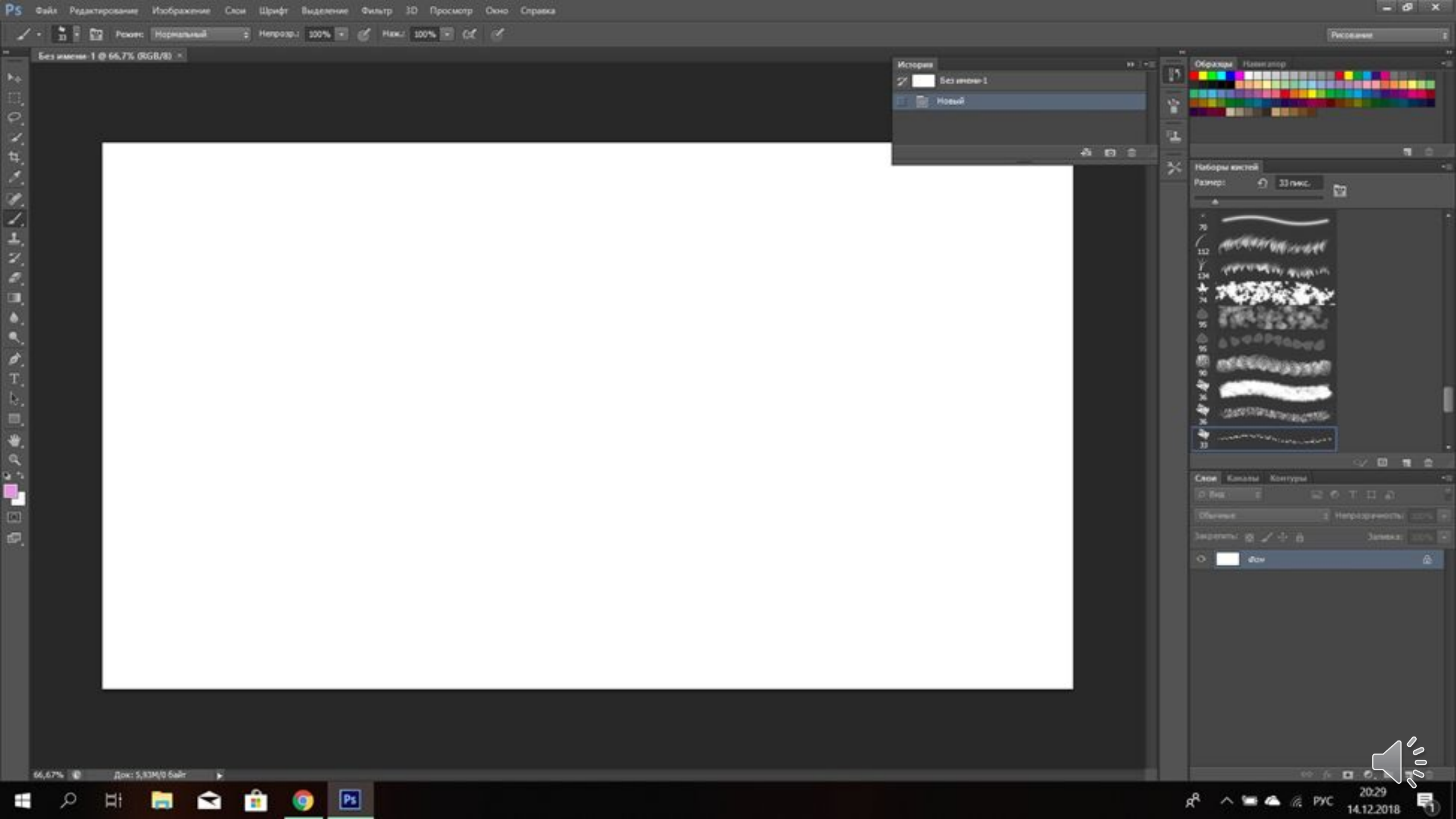




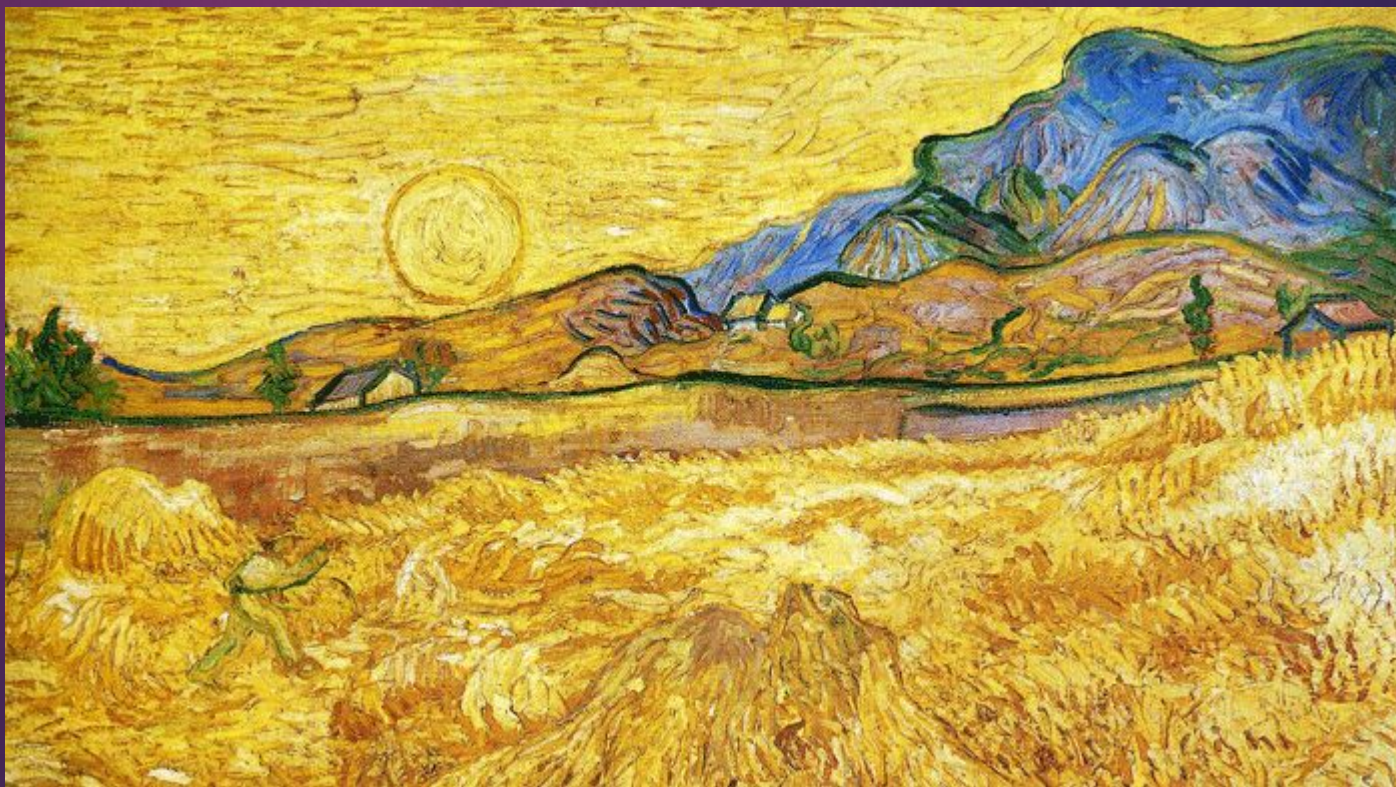
Создадим документ 1000 x 1000
пикселей.

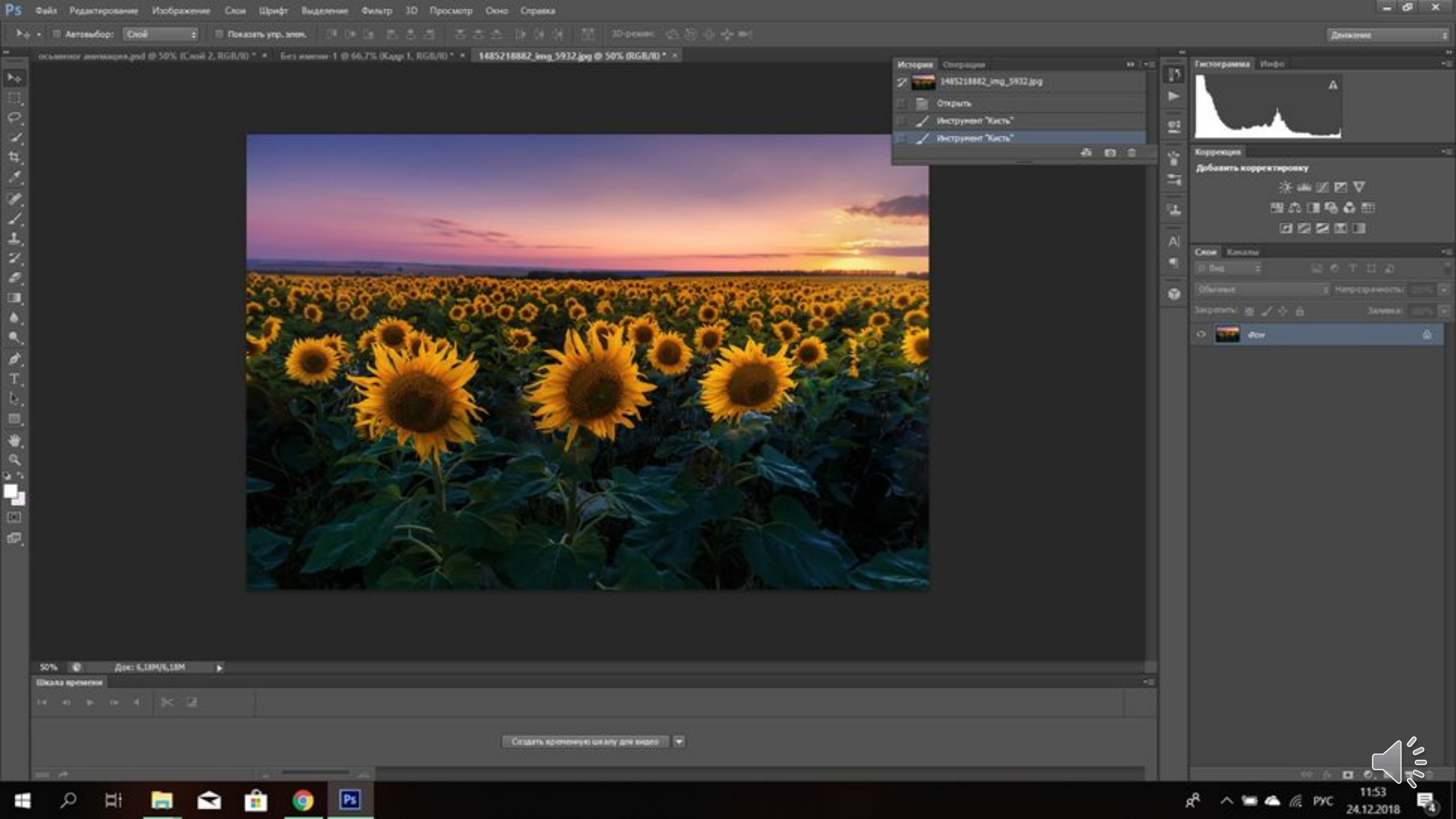






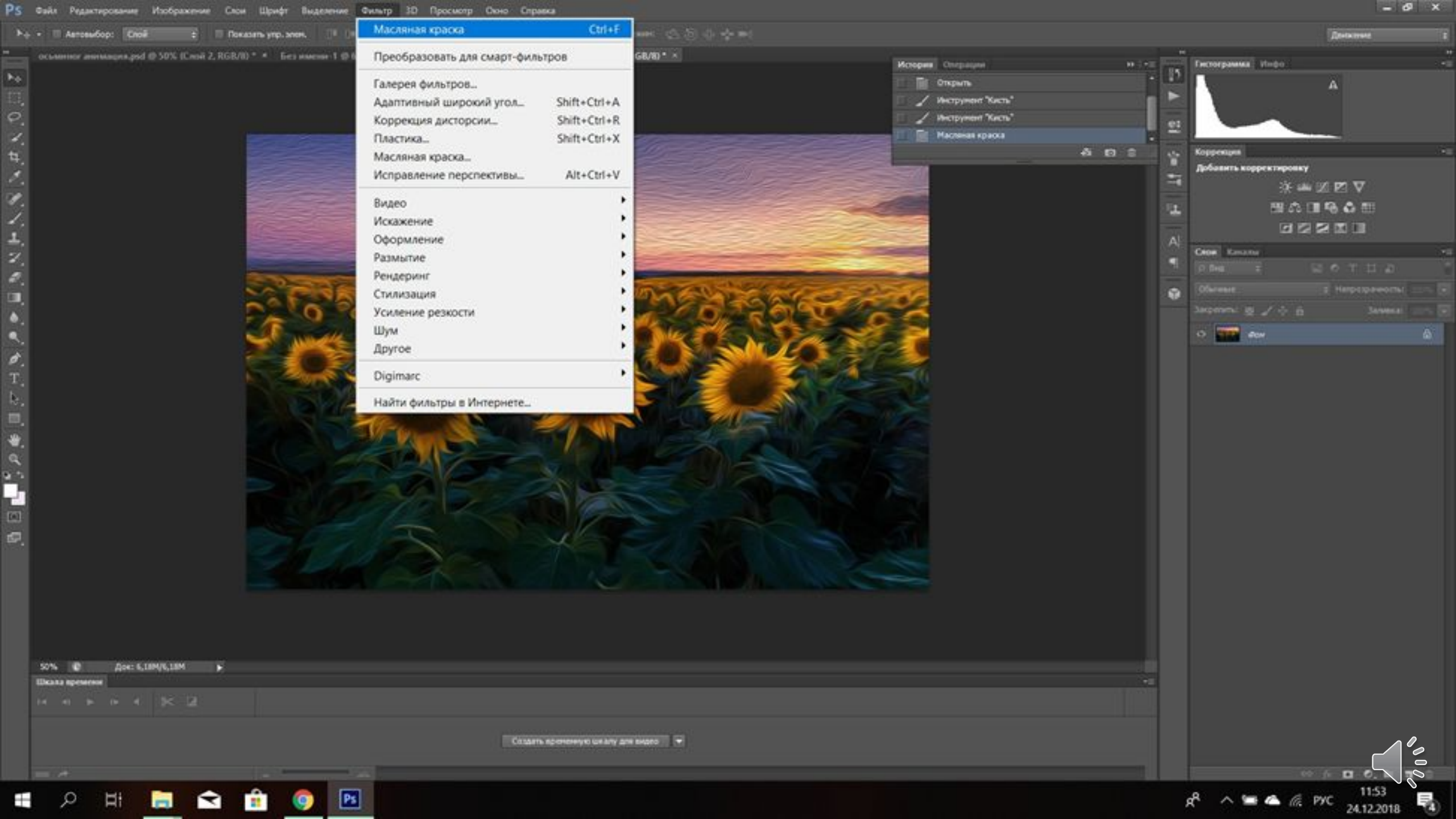
Находим в интернете фон для анимации или рисуем его.





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
- Digimarc
- Найти фильтры в Интернете...

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



Коррекция

Добавить коррекцию

Свойства

Настройка

Слой

Каналы

Область

Настройка

Закрепить

Зачеркнуть

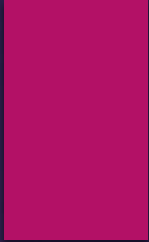
Фон

Свойства

Настройка

Закрепить

Зачеркнуть



Будем создавать выглядящего
человека. Выбираем инструмент
«Кисть»

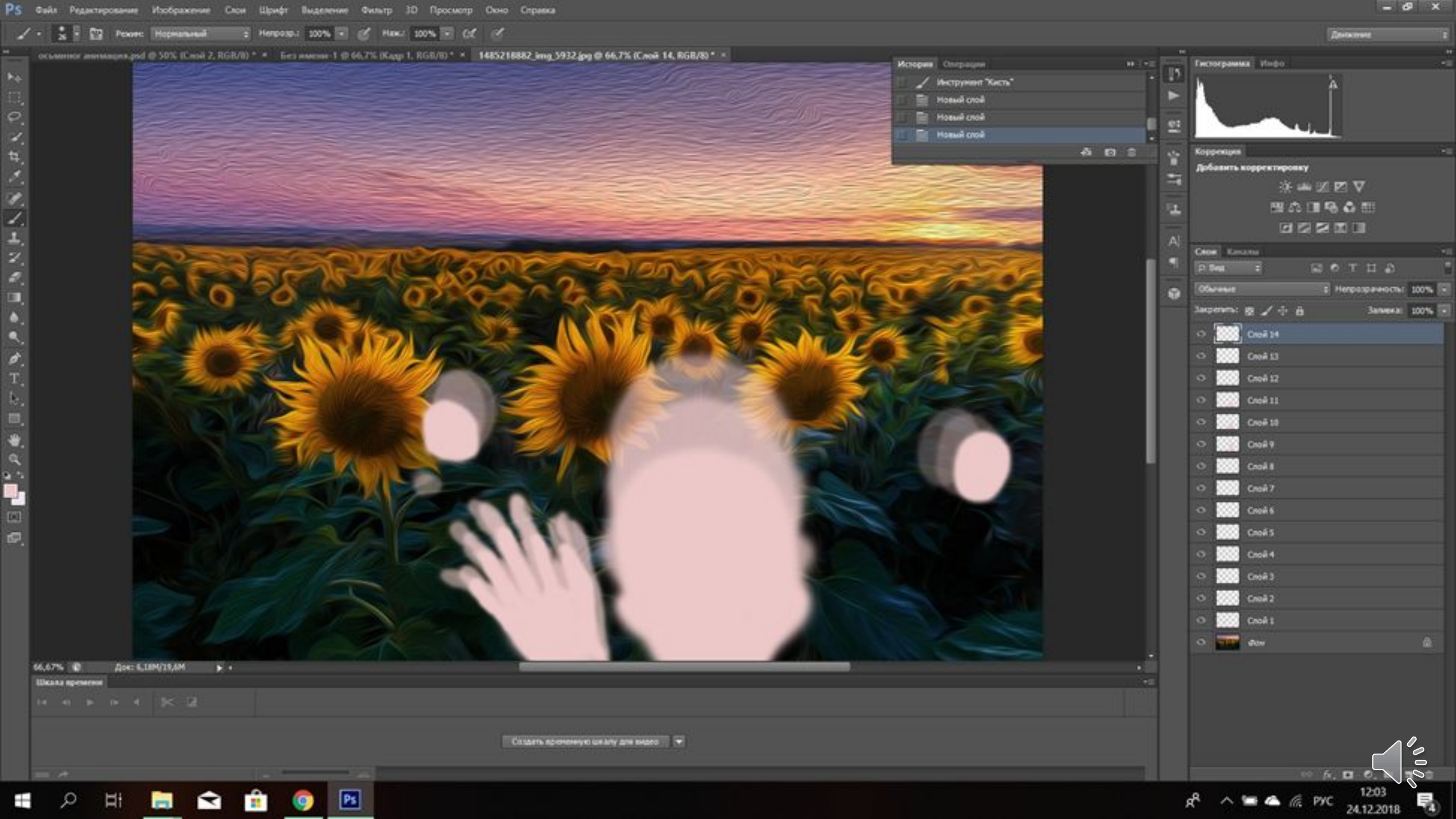
Этот инструмент позволяет
отлично работать с графическим
планшетом.

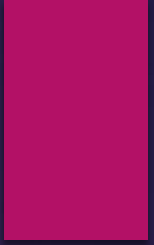


Для создания данной анимации
нужно нарисовать нужного
персонажа несколько раз, на
разных слоях и в разных местах,
чтобы получить движение.
Поэтому анимация будет
состоять из большого количества
слайдов.









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

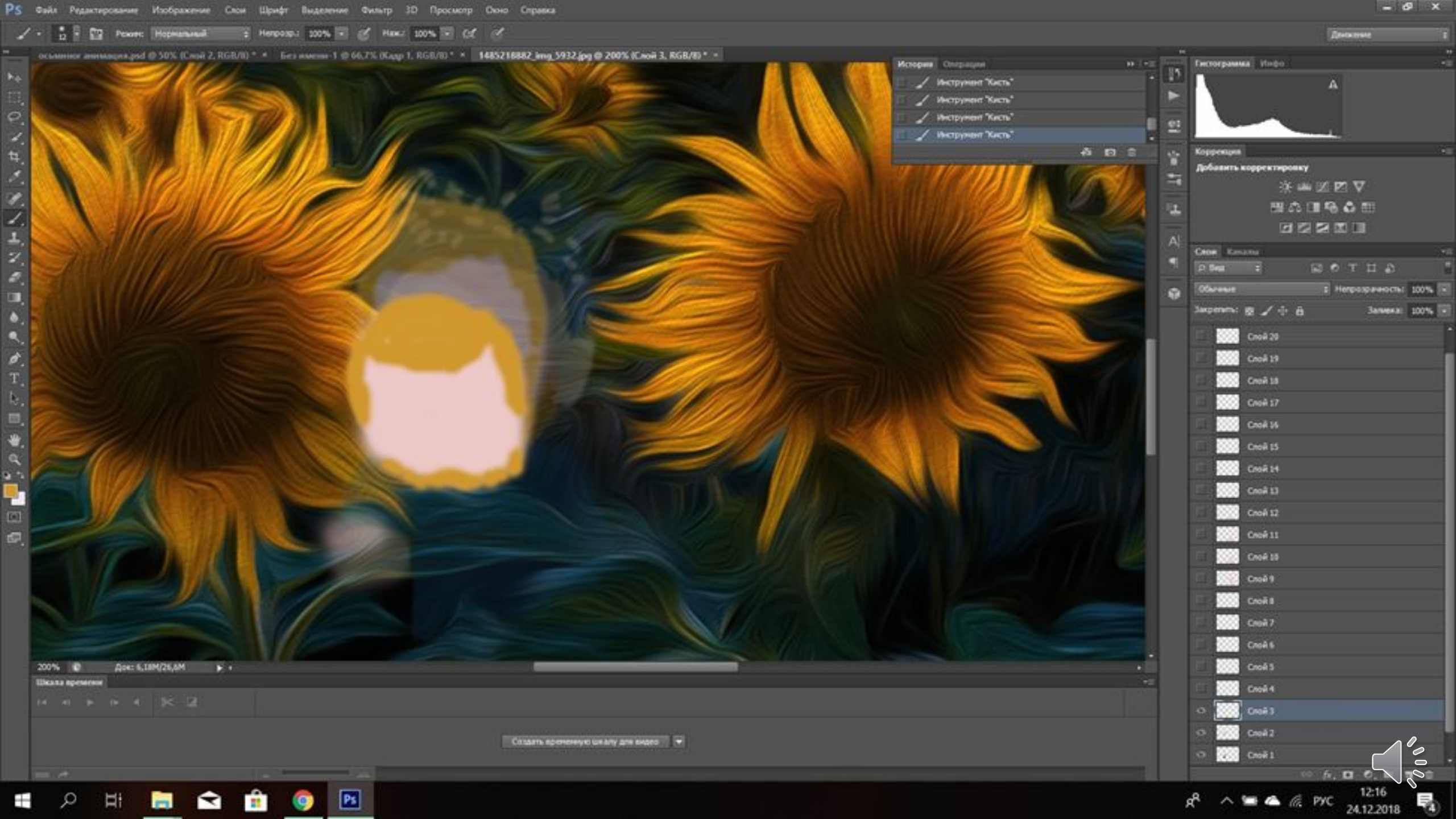


Фигура 14

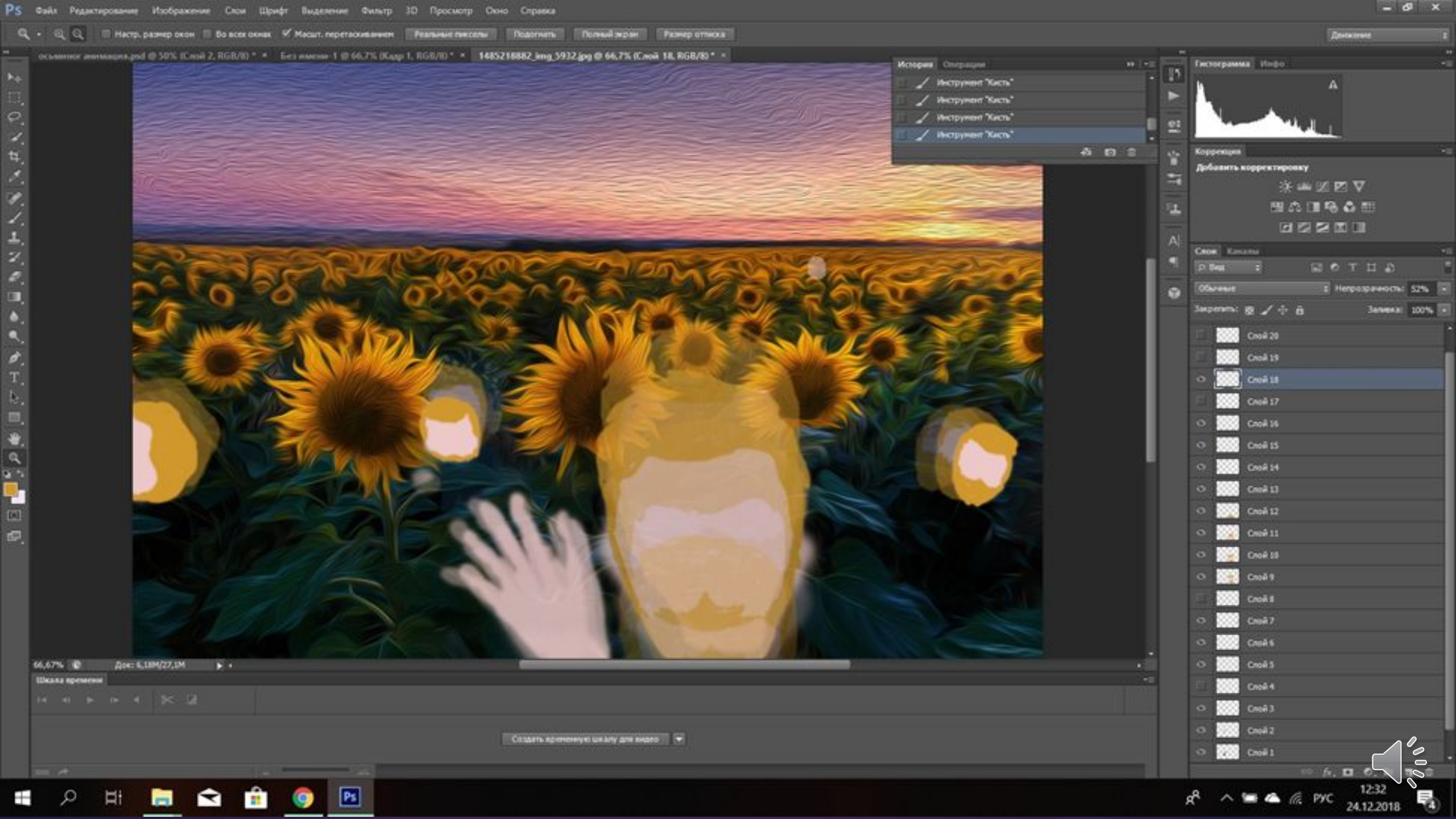


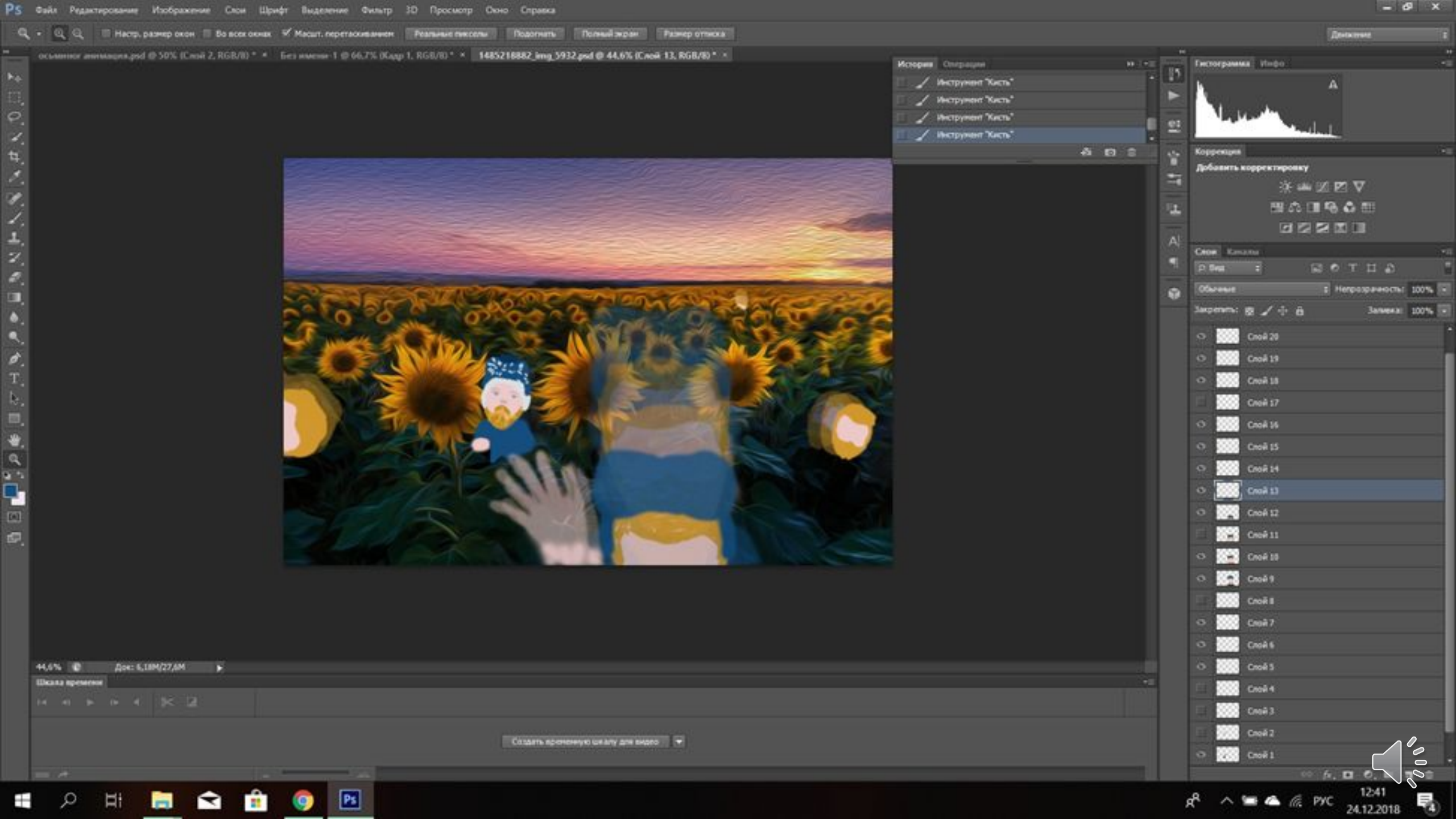
После того, как персонаж был размещён в нужных местах, необходимо его прорисовать. При чём одинаково!

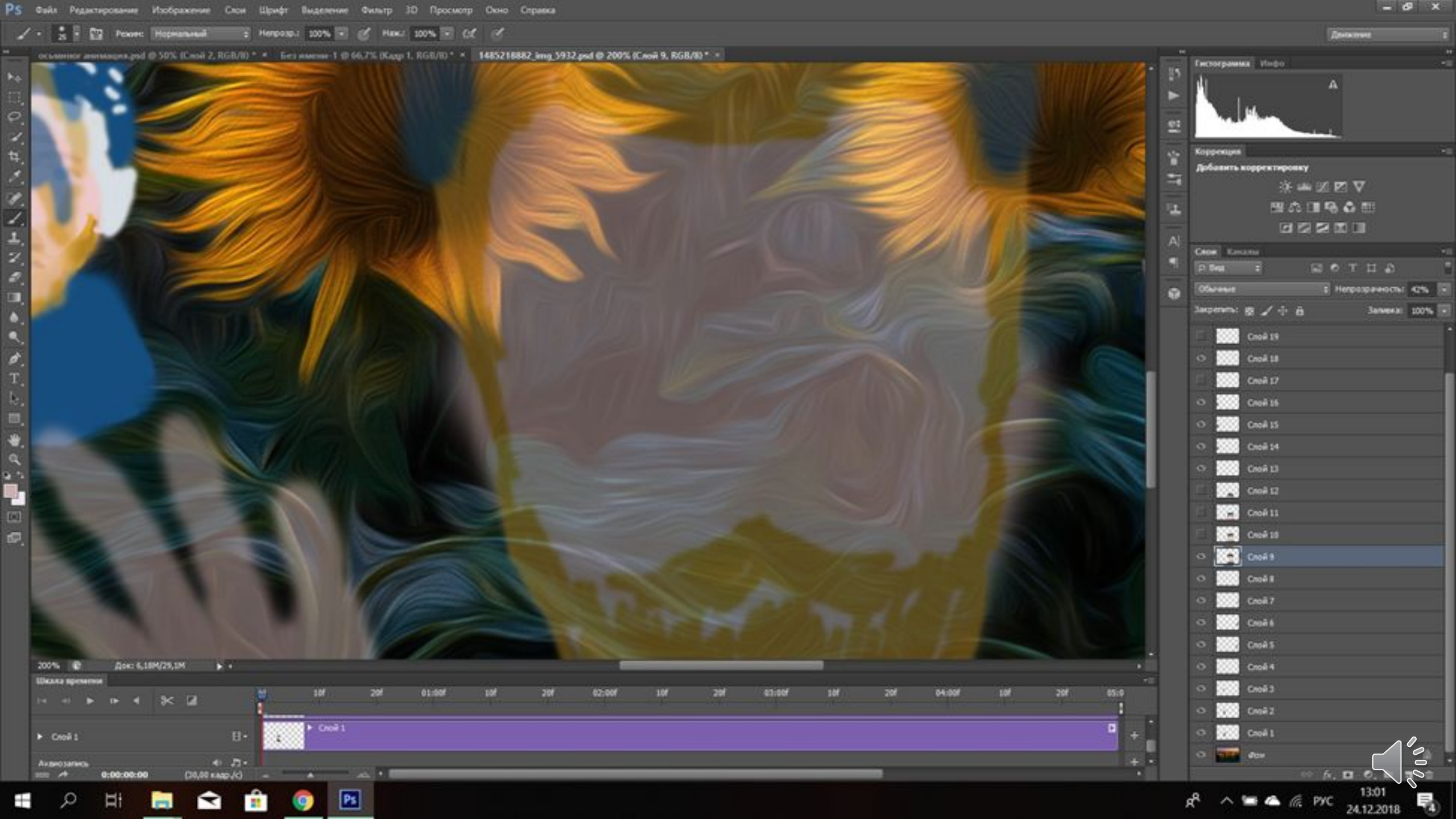


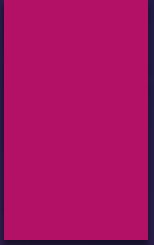












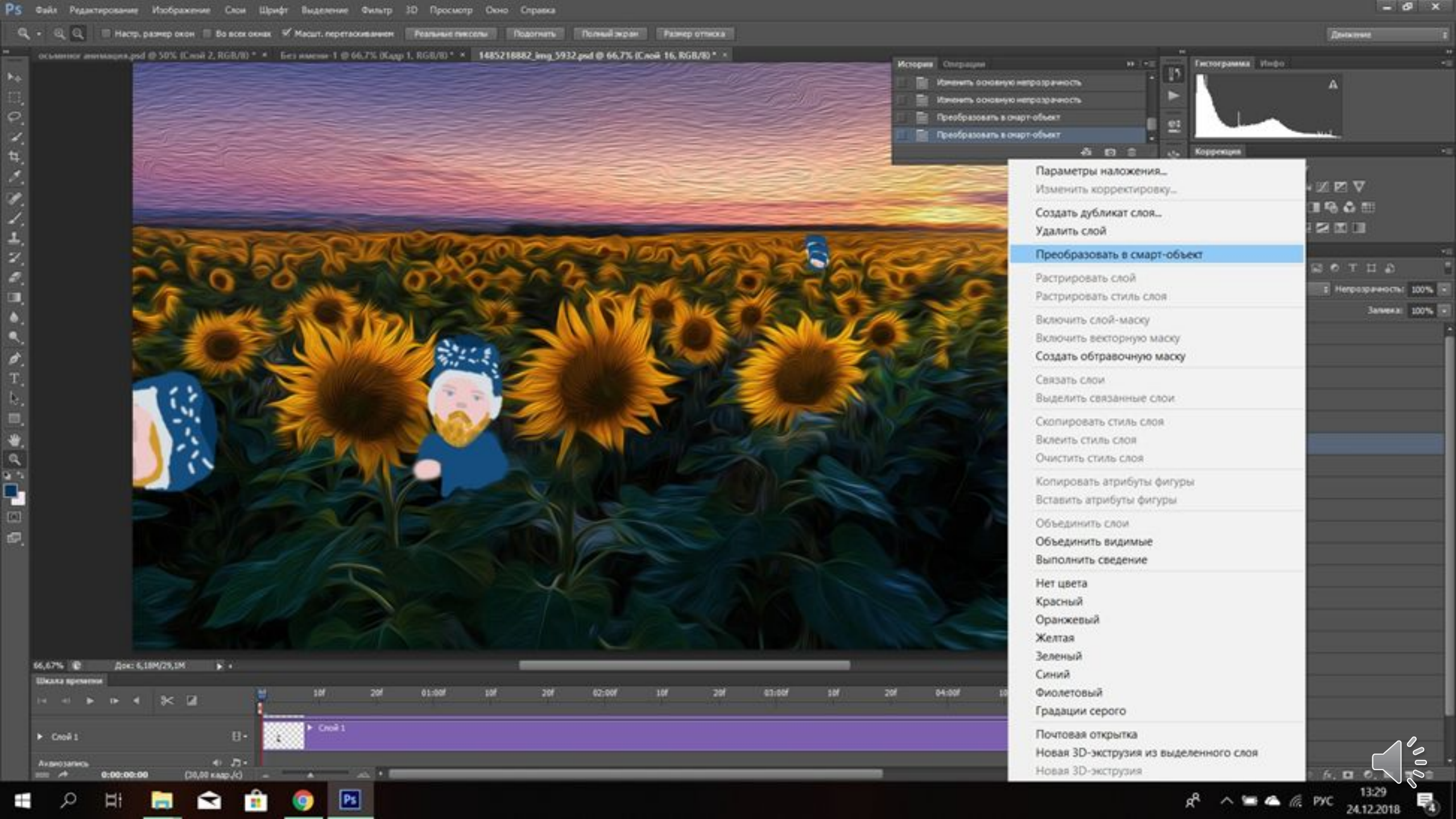
После работы над персонажем
нужно кликнуть на «Рабочая
среда» и выбрать «Анимация»



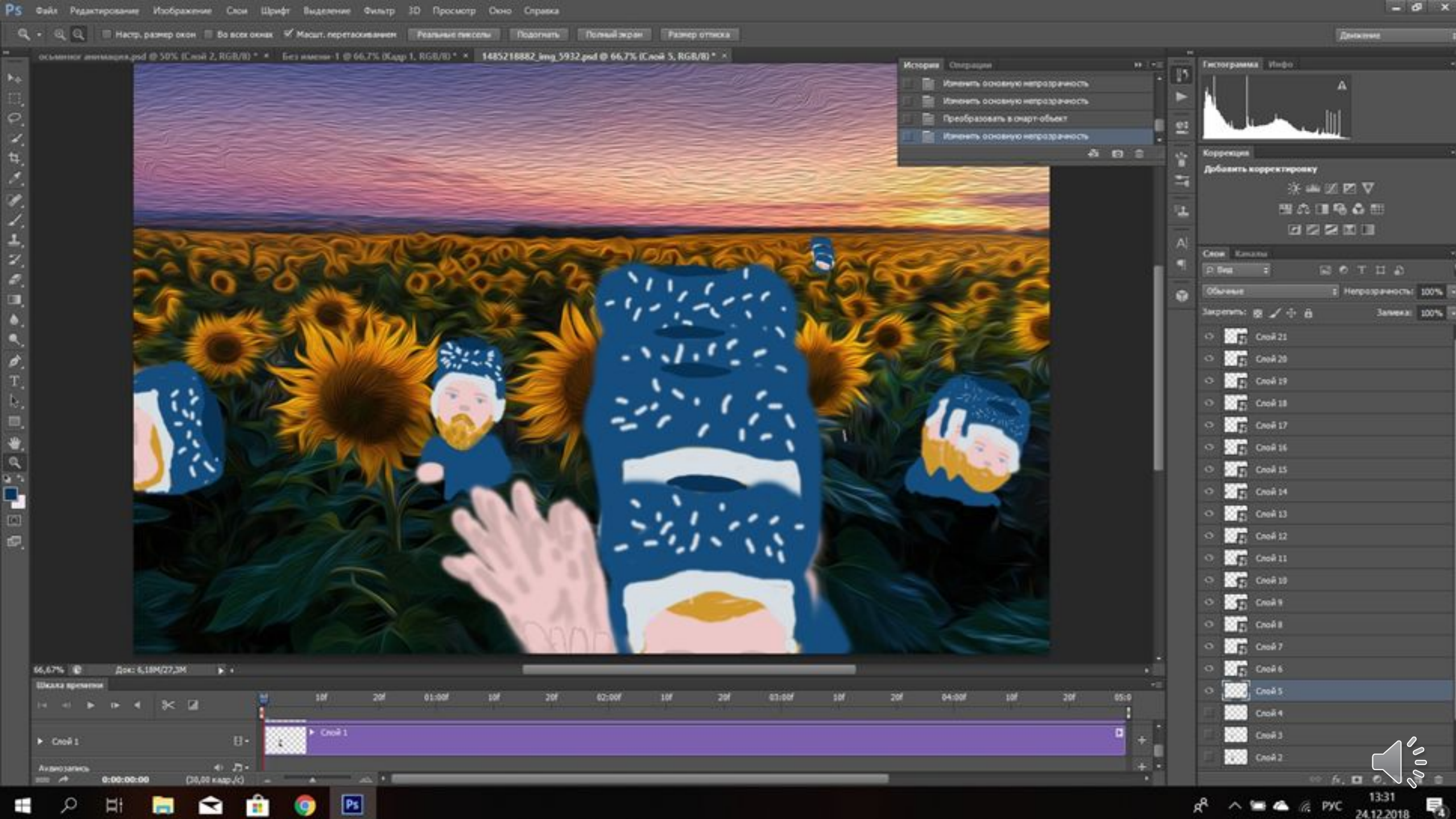


Также необходимо преобразовать каждый слой в смарт-объект, но перед этим каждому слою вернуть свою прозрачность.







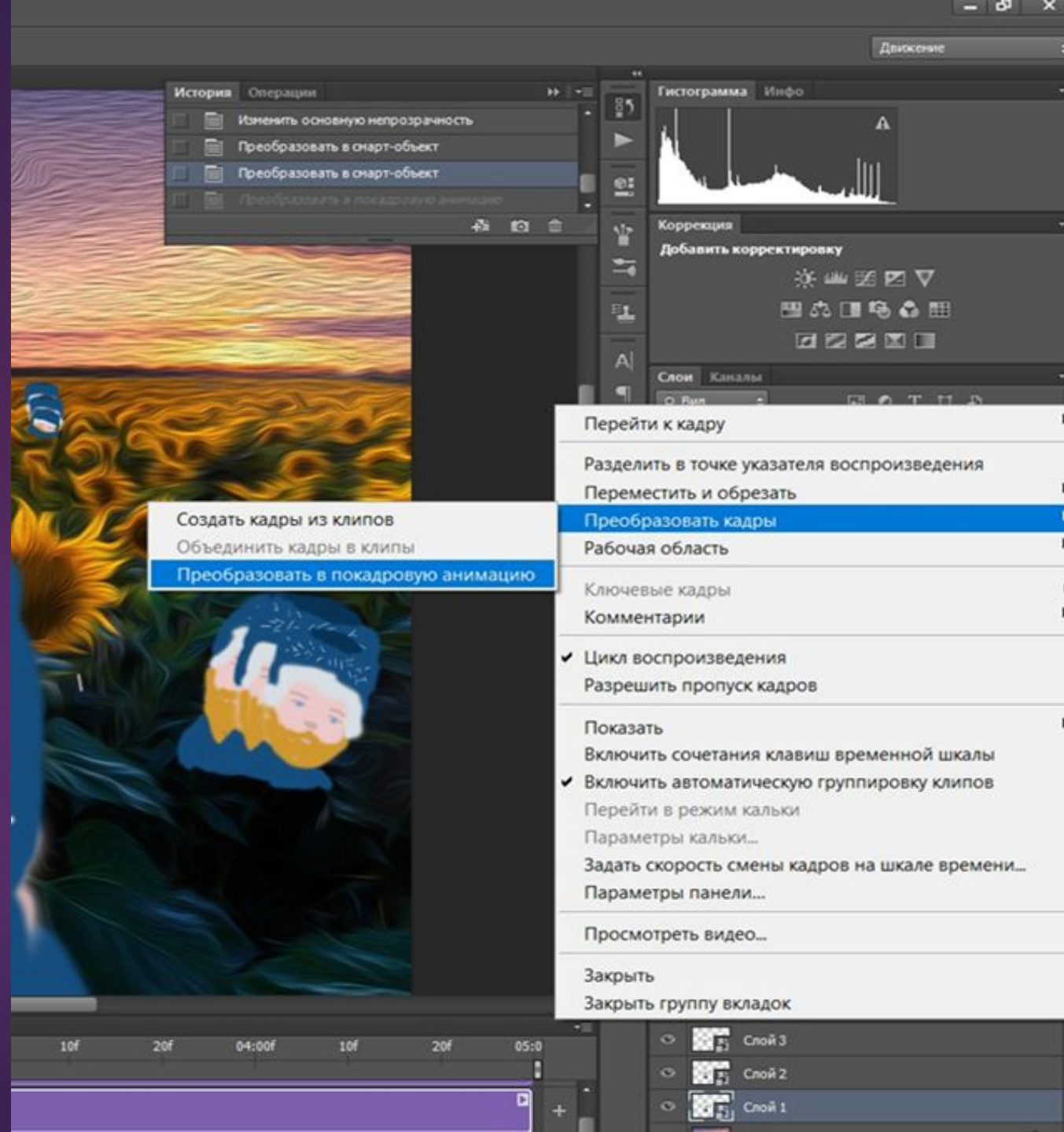


Теперь можно переходить к работе над раскадровкой. Выбираем «Окно – Шкала времени».



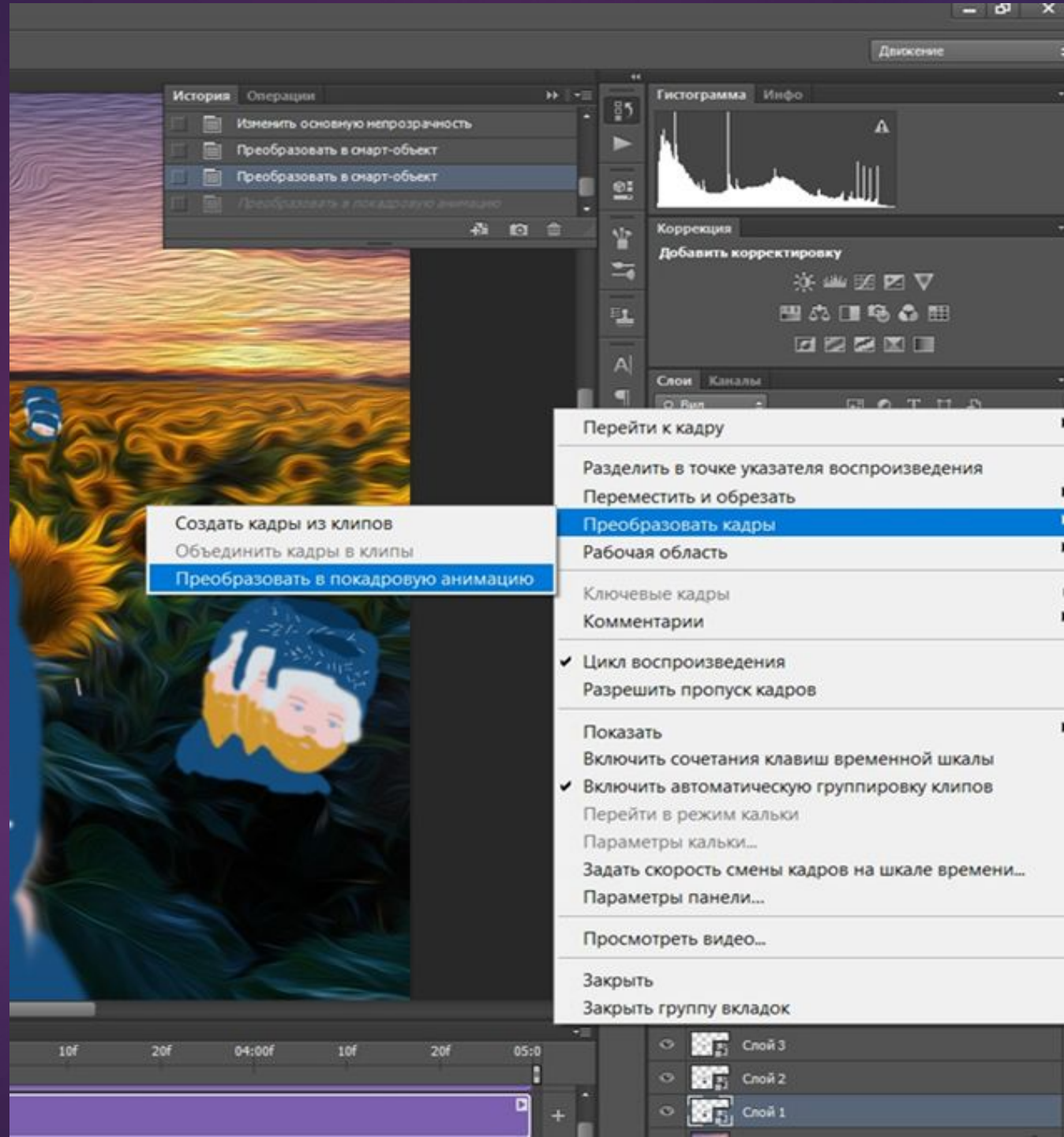
Теперь нужно преобразовать
кадры в покадровую анимацию.

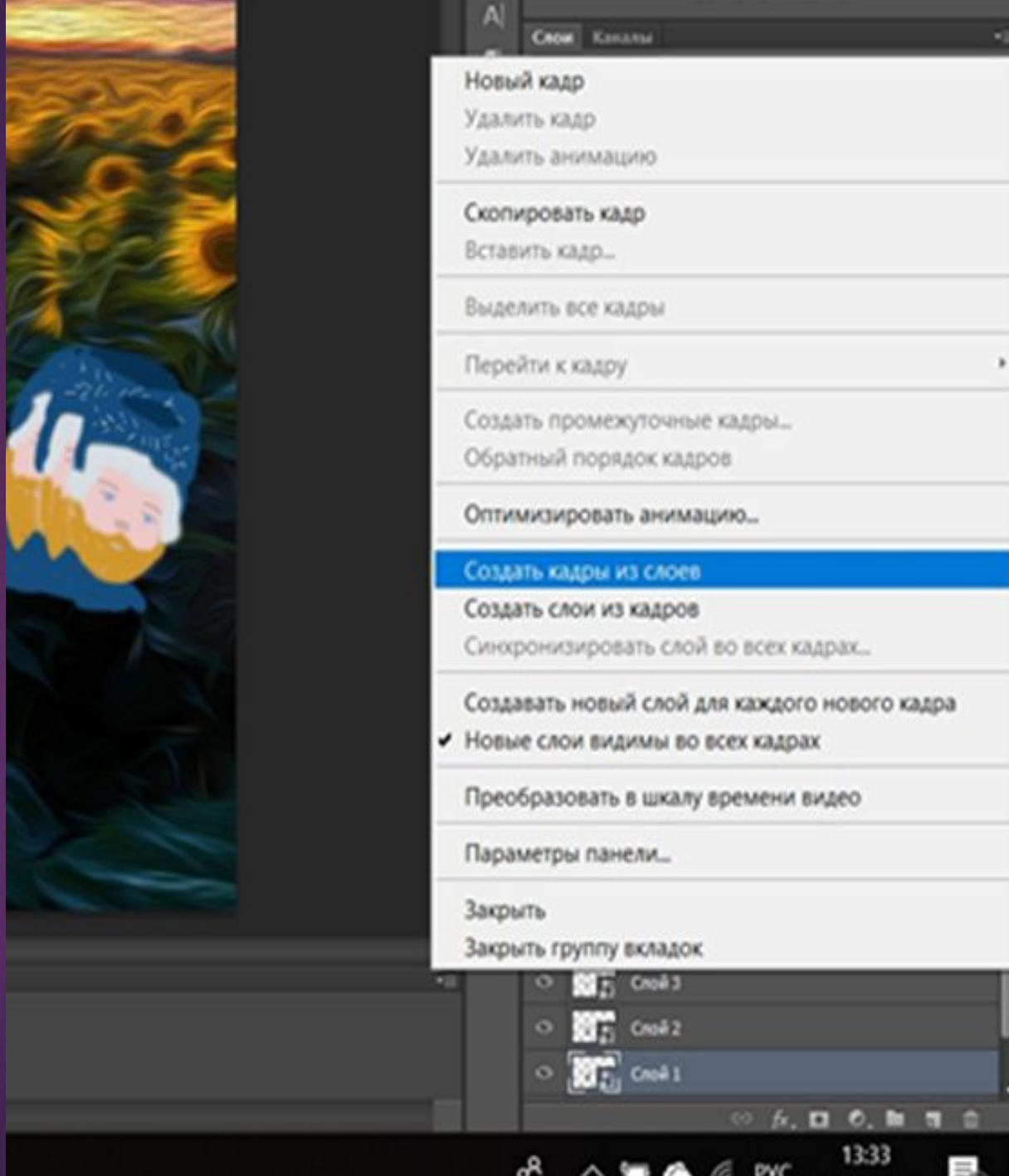




Далее нужно нажать «Создать кадры из слоев».

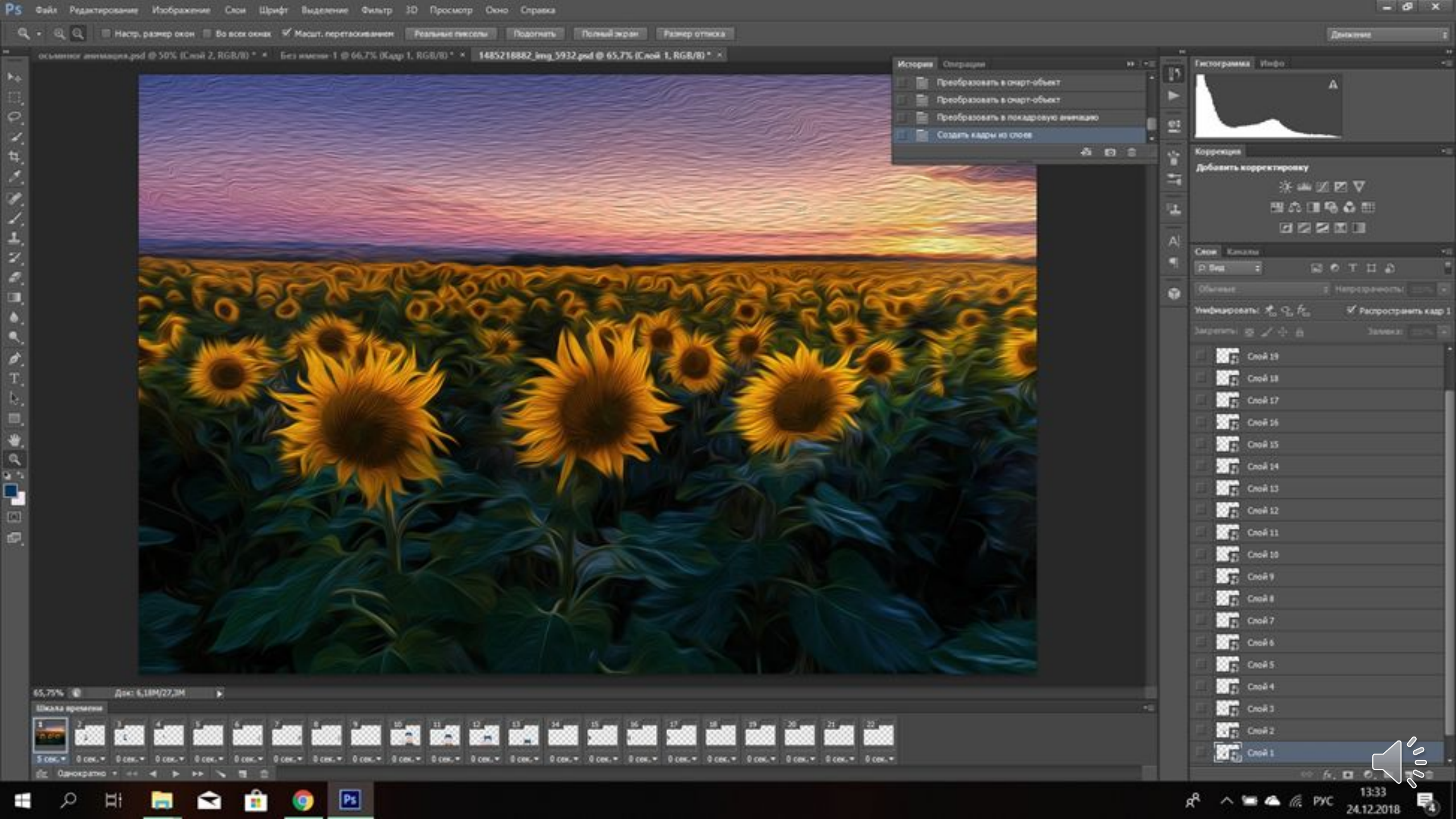






Выделяем все кадры с помощью клавиши Shift (нажать на первый кадр – зажать клавишу, и нажать на последний кадр). Ставим значок видимости фона. Теперь фон отобразился не только на первом кадре, но и на остальных.





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.



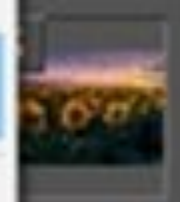
- ☒ Однократно
- 3 раза
- Постоянно**
- Другое...

65,75

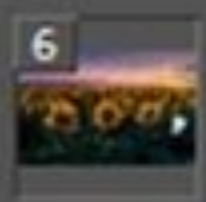
Шка



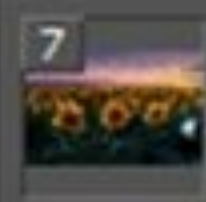
0,



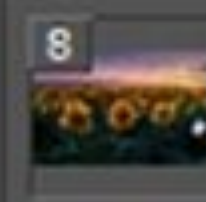
0,5



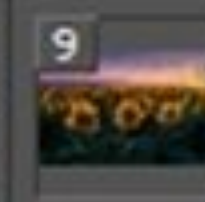
0,2



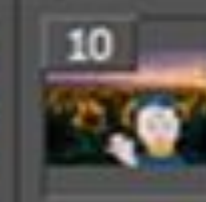
0,2



0,2



0,5



0,2

Однократно ◯ ◀ ◁ ▶ ▷ ▶▶ 🔍 📄 🗑️



АНИМАЦИЯ ГОТОВА.





Спасибо за внимание!

