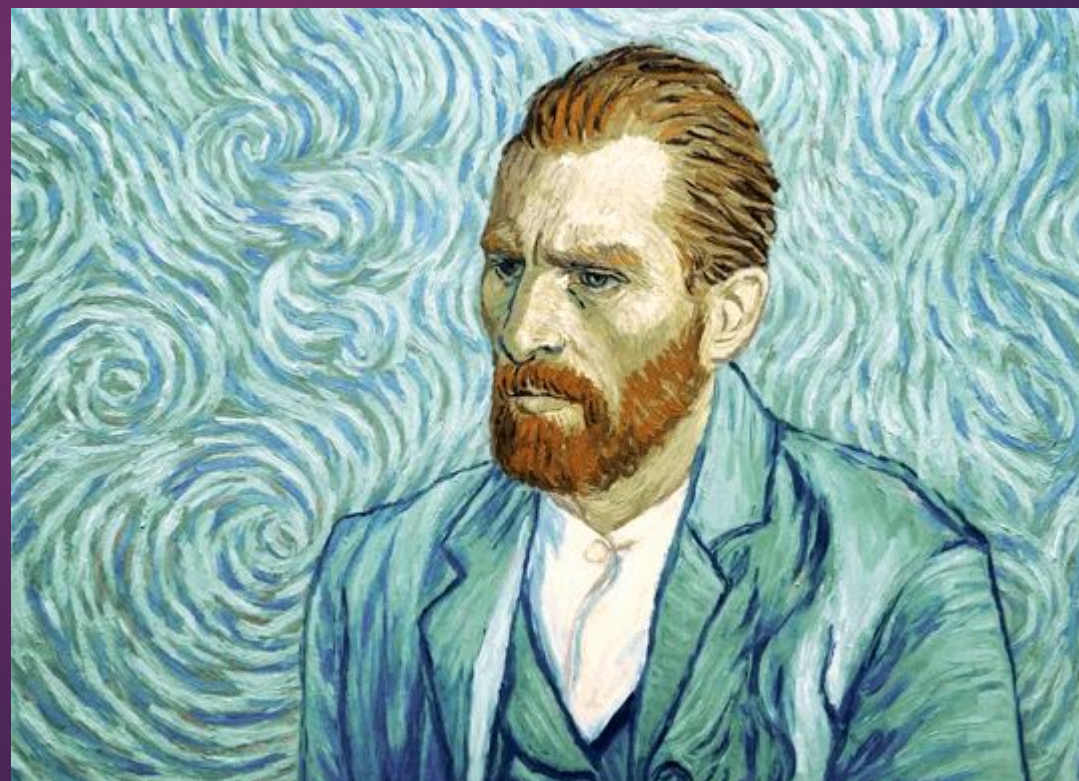


Анимация. Ван Гог.



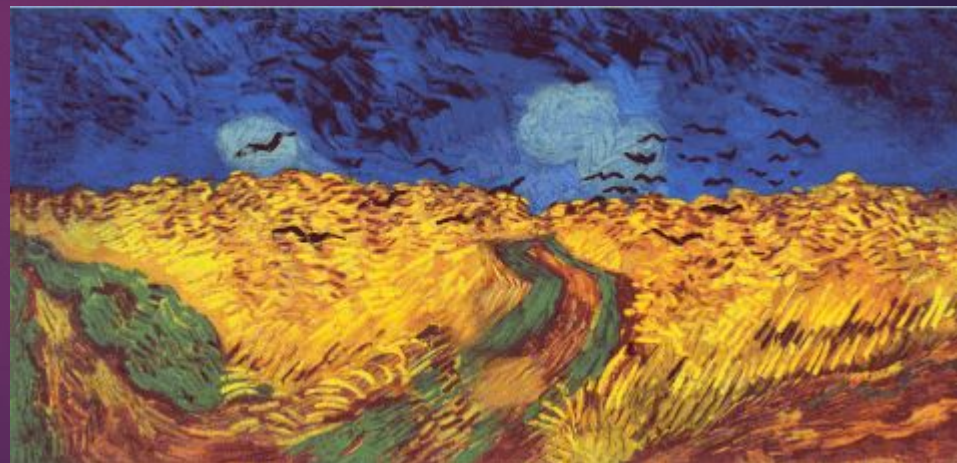
КЛИМОВА ЗОЯ

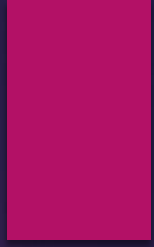
ДГД-14

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



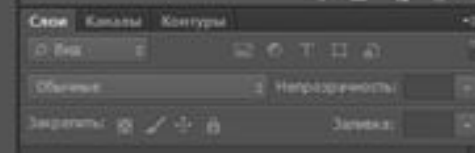
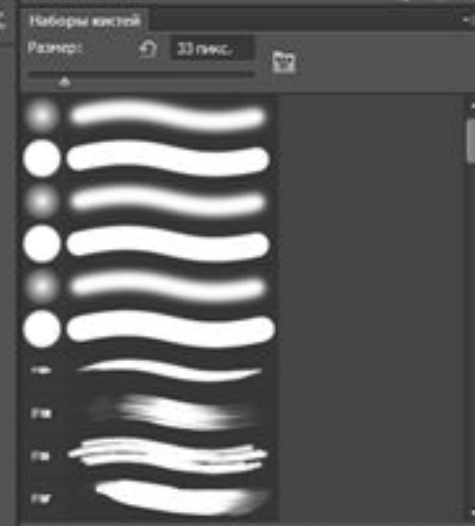
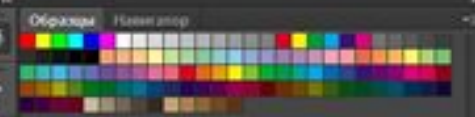
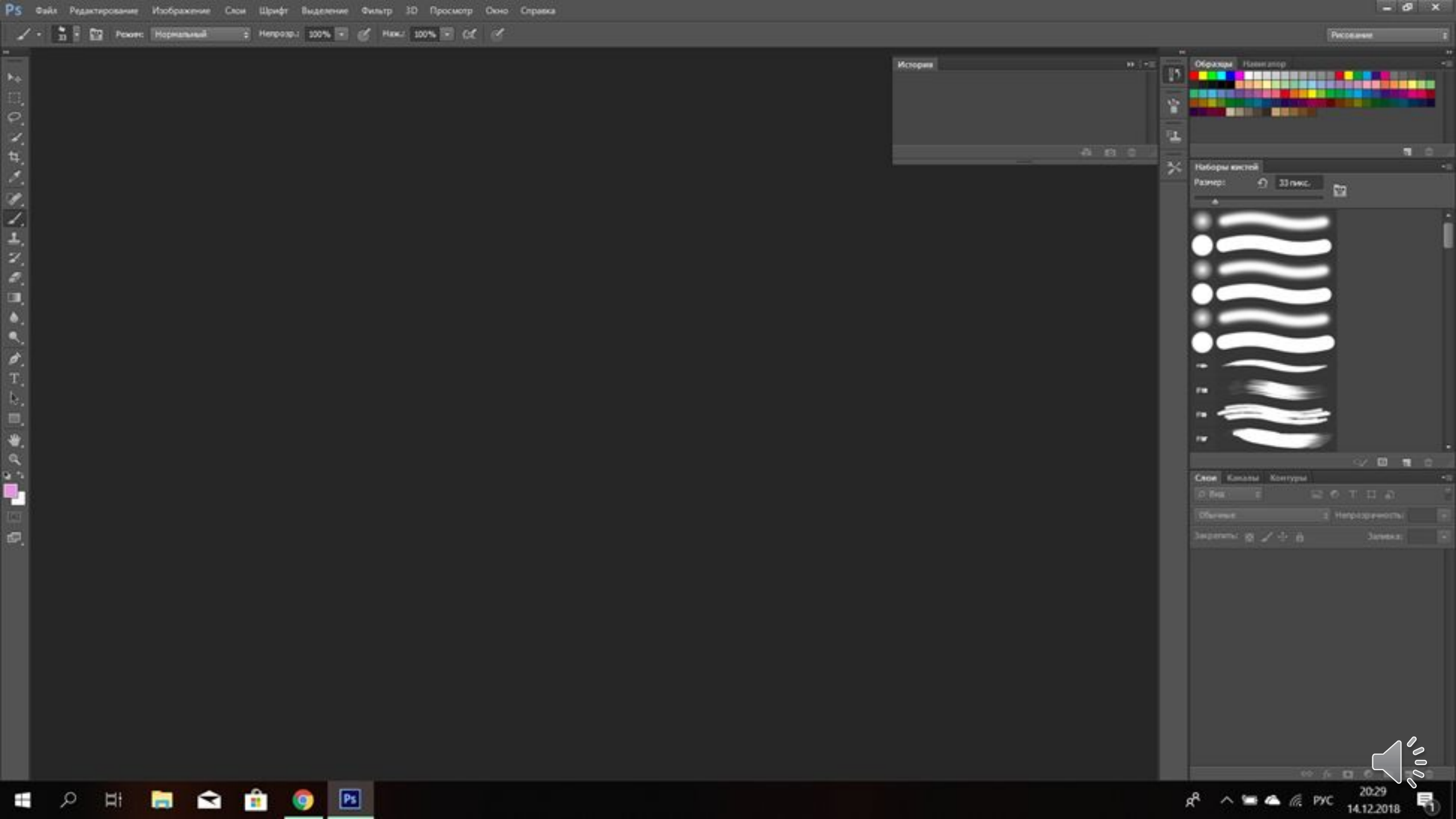


FACEBOOK.COM/PICTOLINE



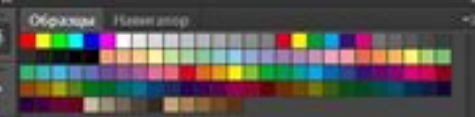
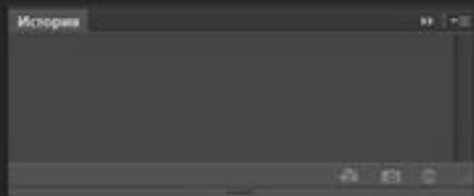
Рассмотрим анимацию по
ключевым кадрам. Для начала
откроем Photoshop.





Создадим документ 1000 x 1000
пикселей.





Новый [X]

Имя:

Набор:

Размер:

Ширина:

Высота:

Разрешение:

Цветовой режим:

Содержимое фона:

Дополнительно

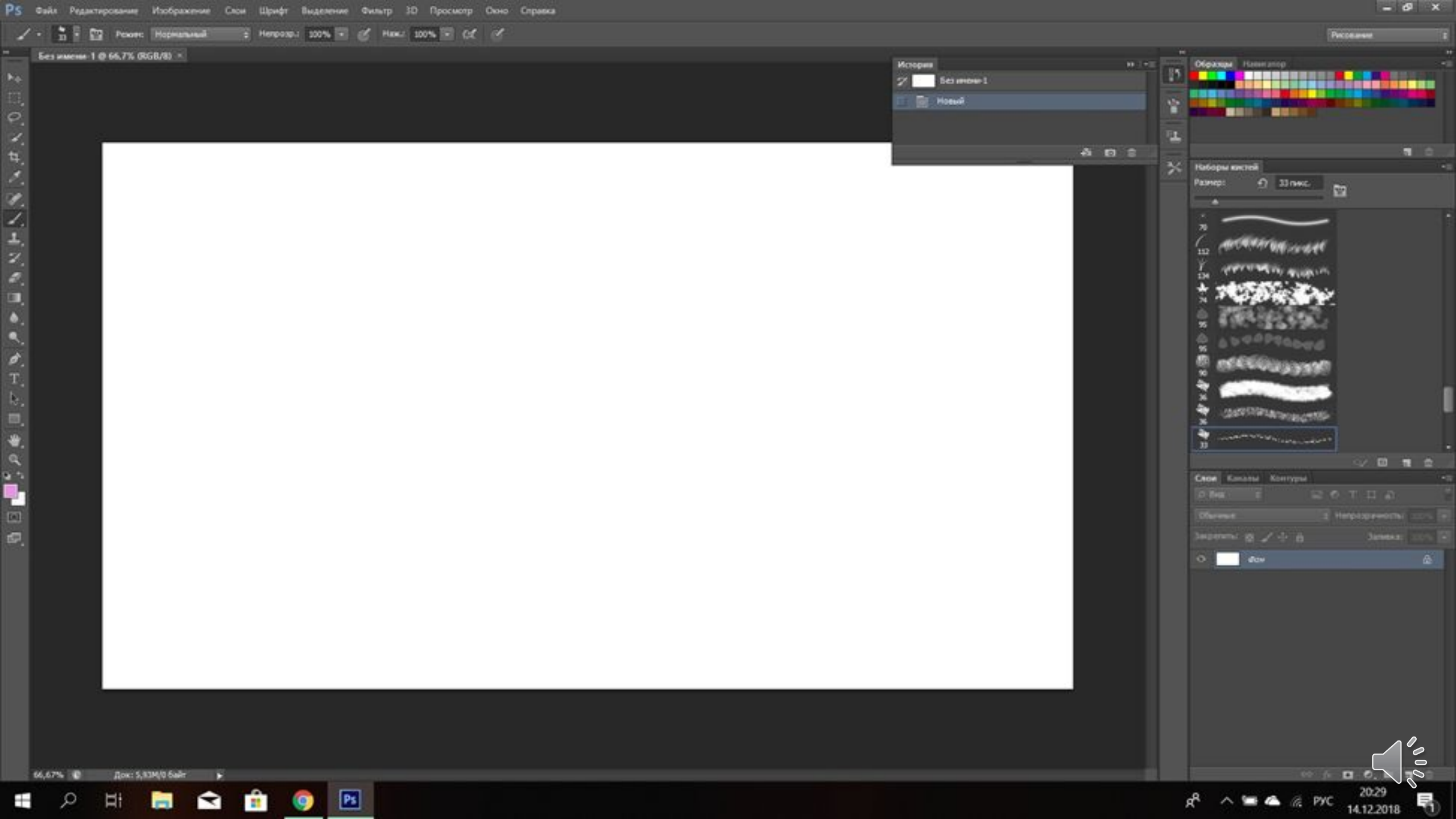
OK

Отмена

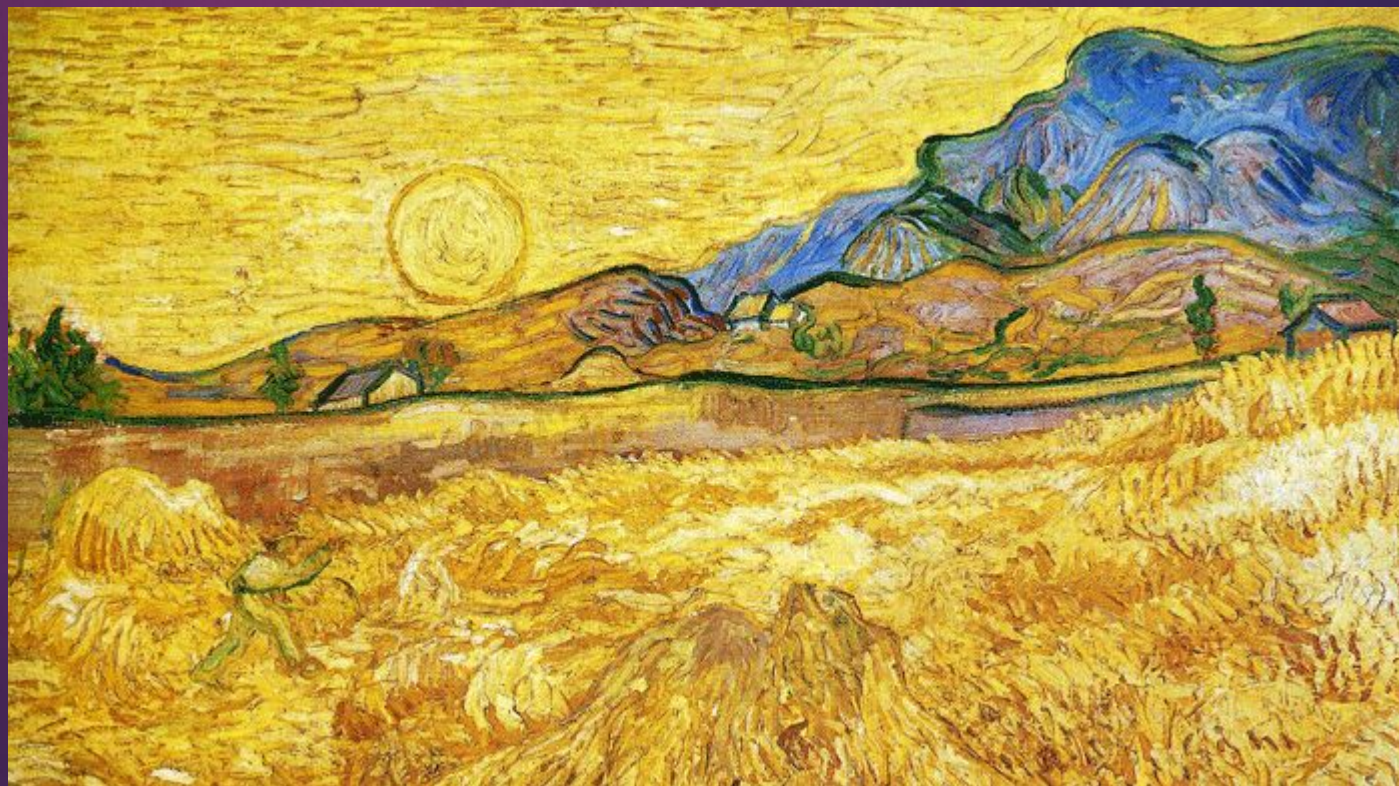
Сохранить набор параметров...

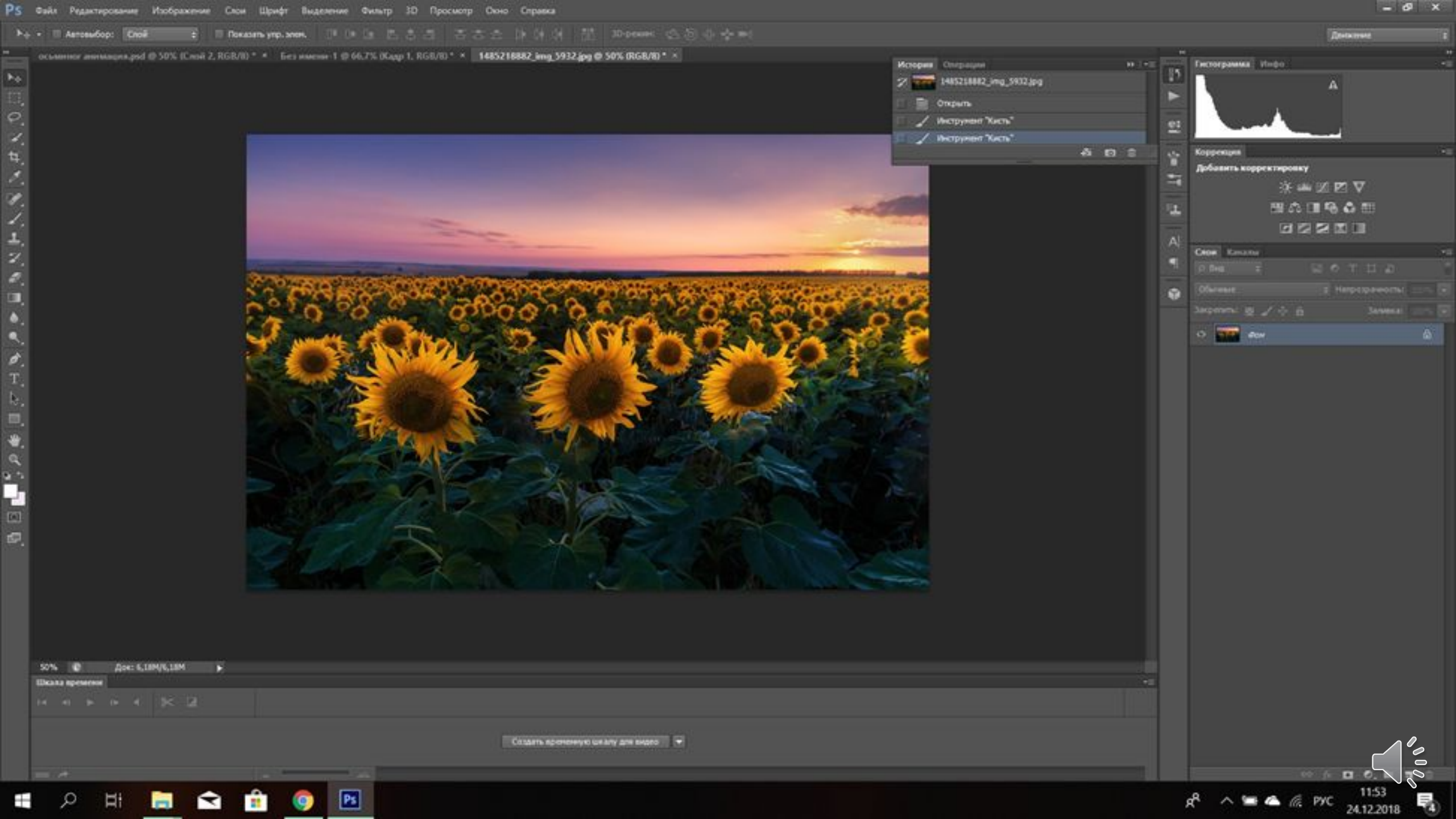
Удалить набор...

Размер изображения: 5,93М



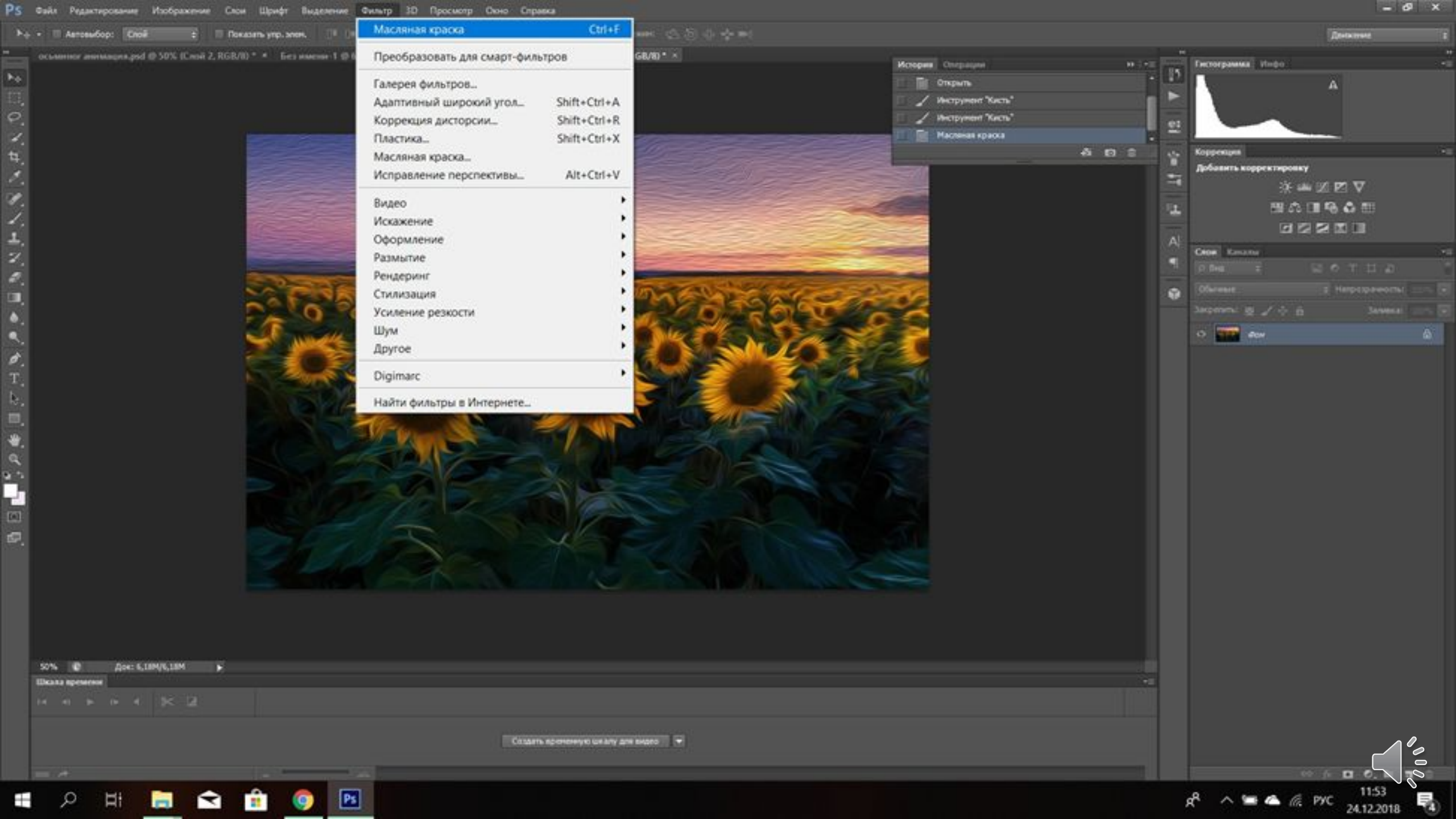
Находим в интернете фон для анимации или рисуем его.





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



Коррекция

Добавить коррекцию


- Коррекция яркости/контраста
- Коррекция уровней
- Коррекция кривых
- Коррекция цвета
- Коррекция насыщенности
- Коррекция температуры/цветности
- Коррекция оттенка/насыщенности
- Коррекция цвета/насыщенности
- Коррекция цвета/контраста
- Коррекция цвета/яркости
- Коррекция цвета/контраста/яркости

Слои

Область: Непрозрачность 100%

Закрепить: Заливка 100%

- фон



Будем создавать выглядящего человека. Выбираем инструмент «Кисть»

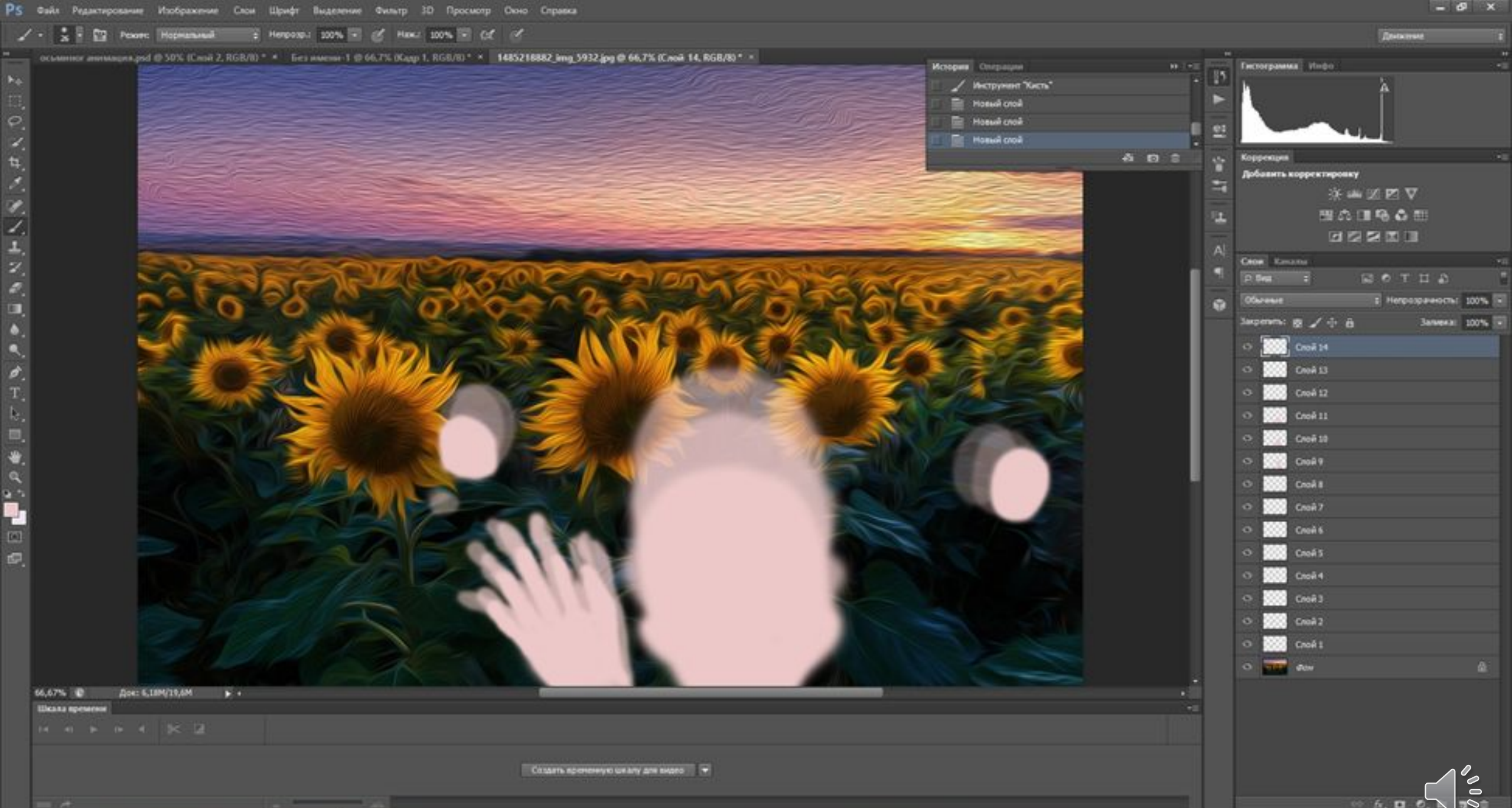
Этот инструмент позволяет отлично работать с графическим планшетом.

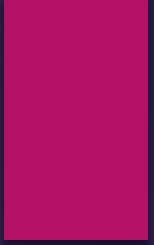


Для создания данной анимации
нужно нарисовать нужного
персонажа несколько раз, на
разных слоях и в разных местах,
чтобы получить движение.
Поэтому анимация будет
состоять из большого количества
слайдов.









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



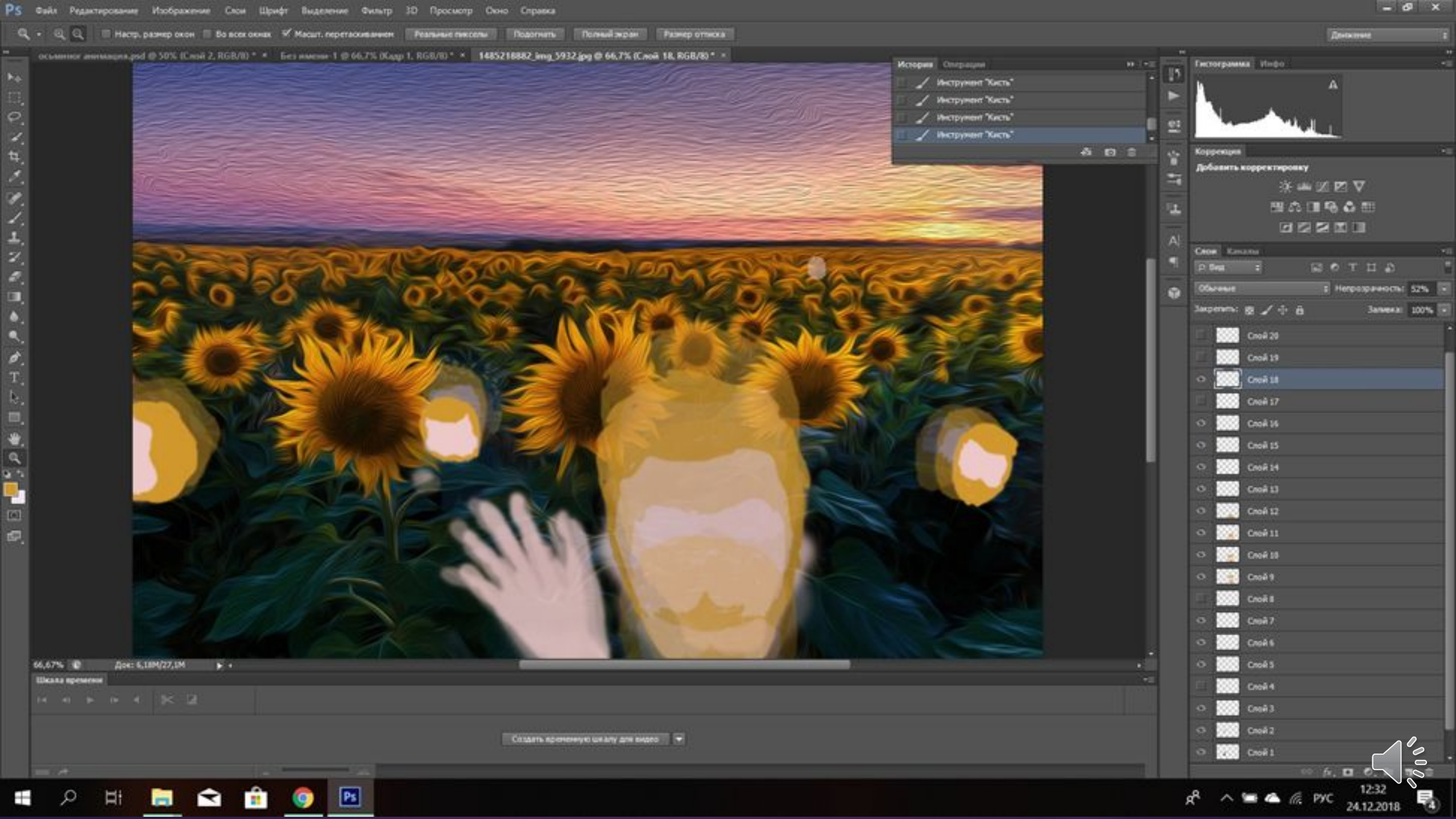
Фигура 14

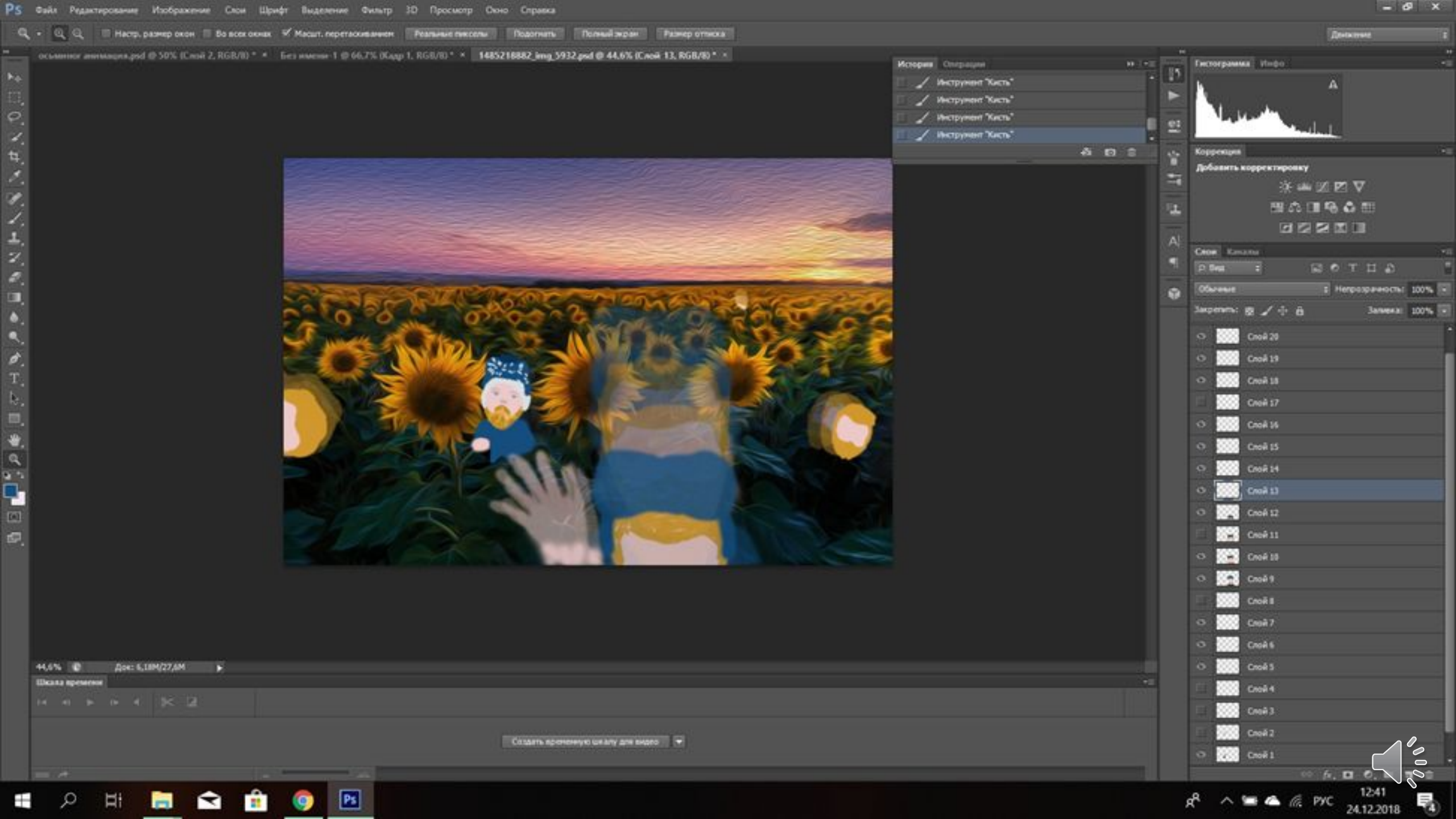


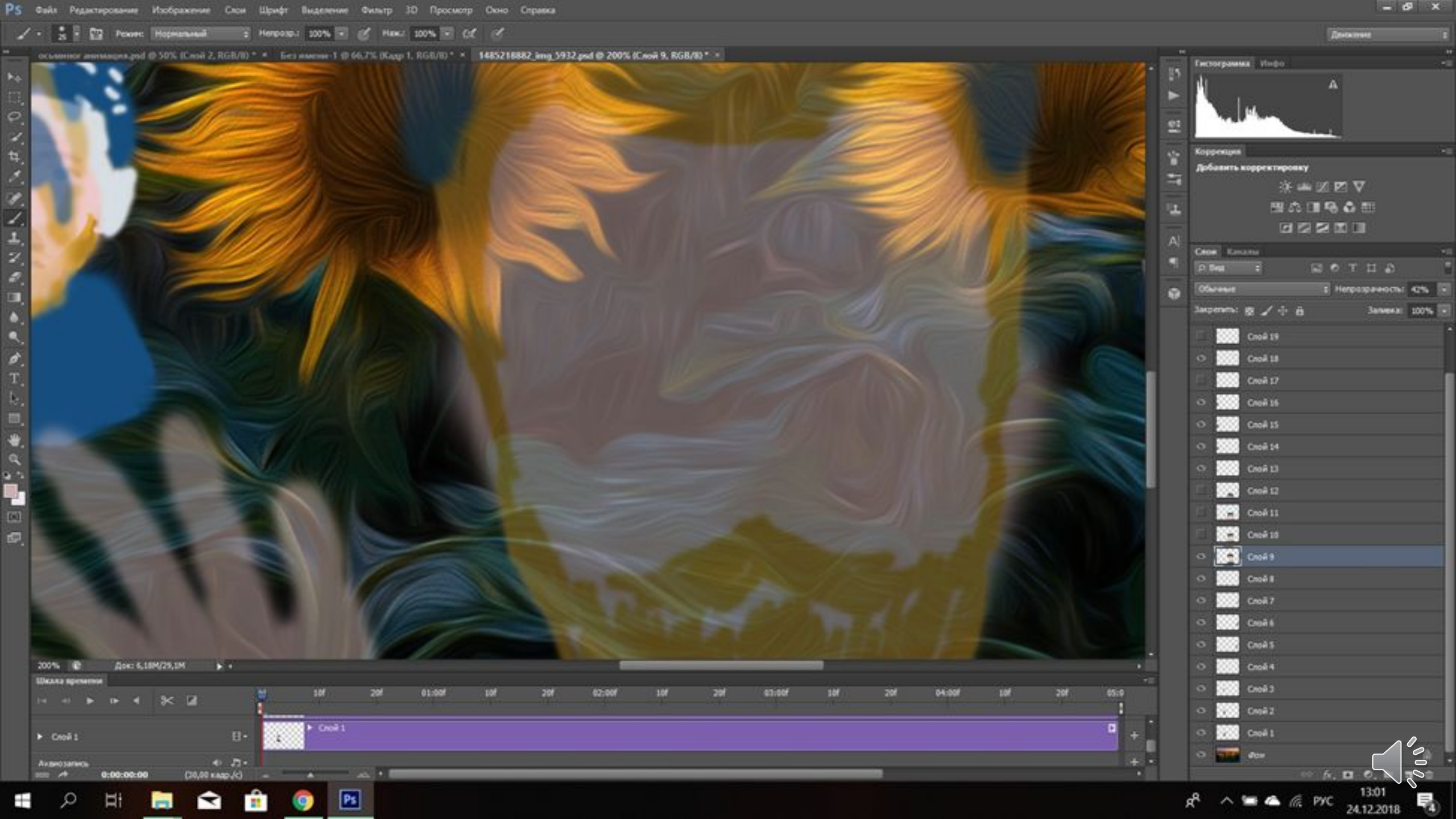
После того, как персонаж был размещён в нужных местах, необходимо его прорисовать. При чём одинаково!





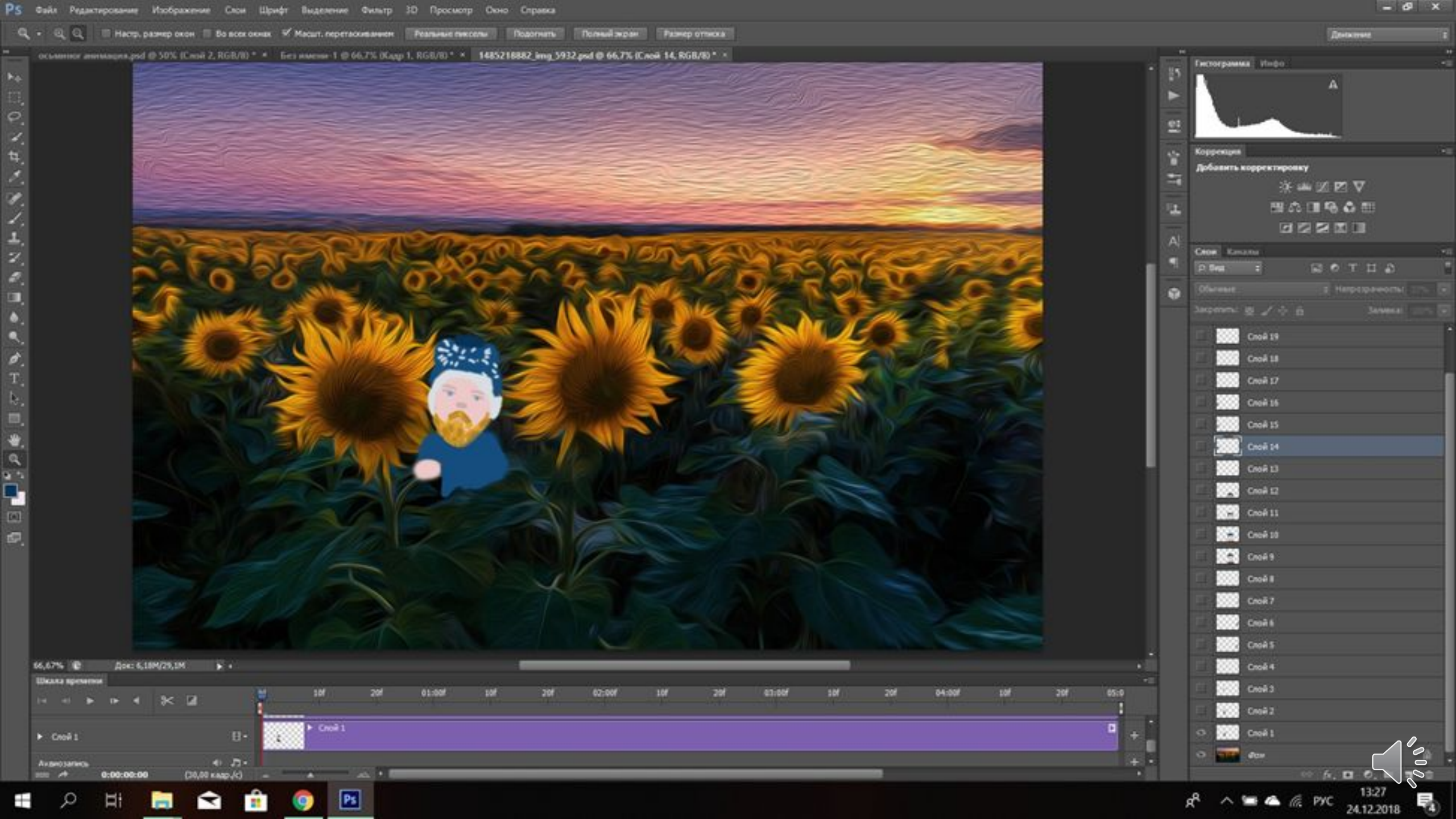






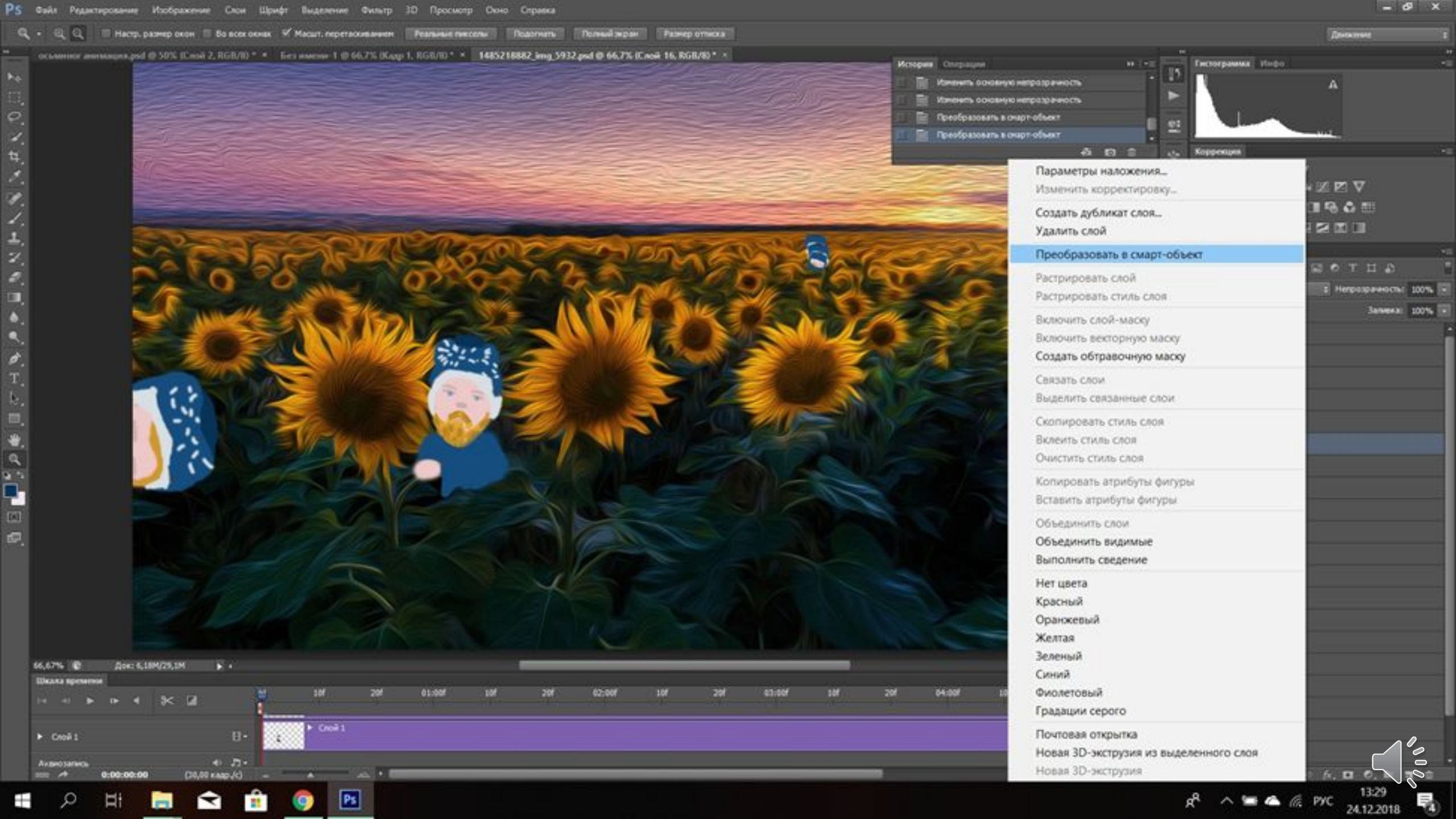
После работы над персонажем
нужно кликнуть на «Рабочая
среда» и выбрать «Анимация»





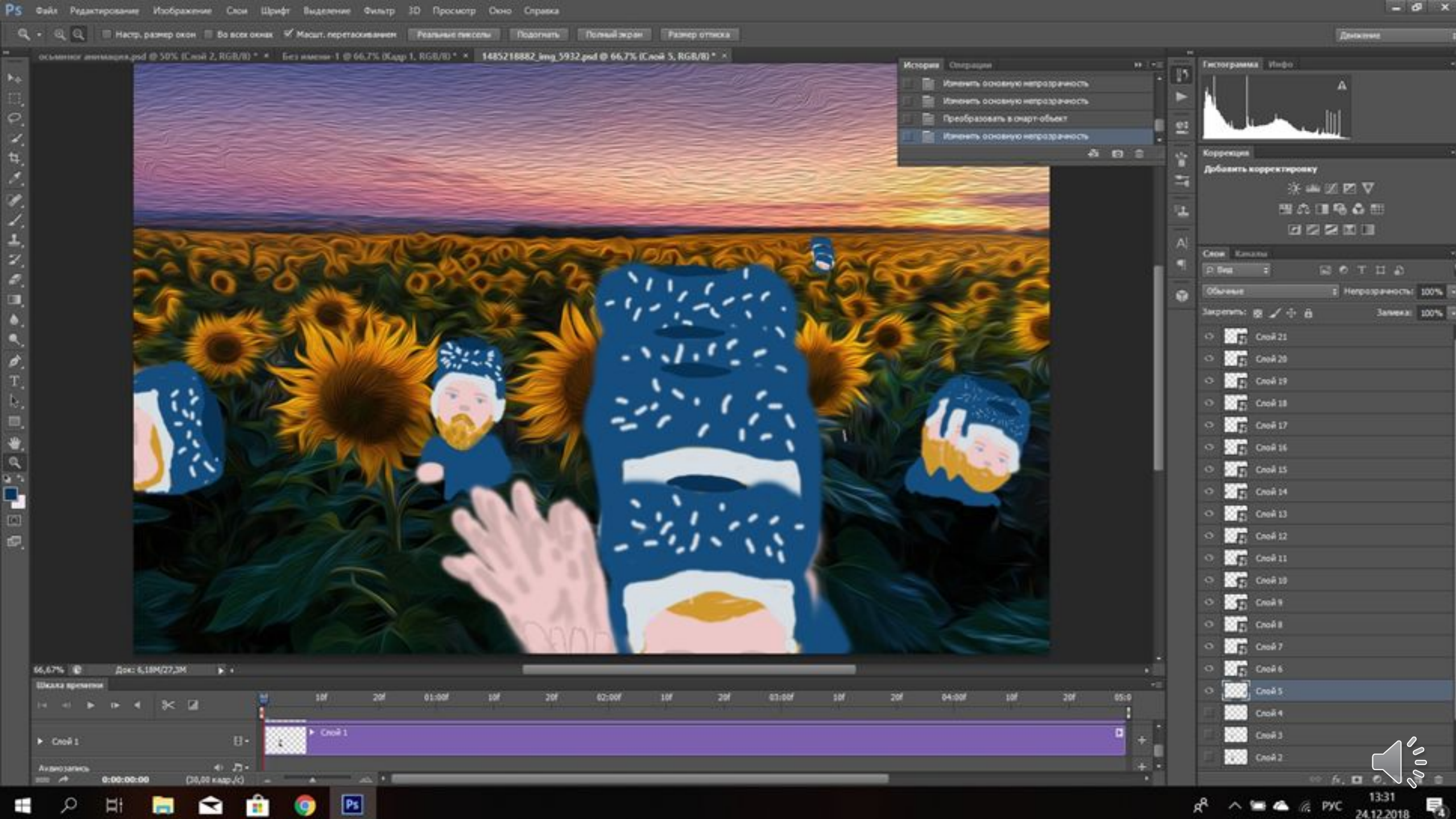
Также необходимо преобразовать каждый слой в смарт-объект, но перед этим каждому слою вернуть свою прозрачность.





- 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 слой
- 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



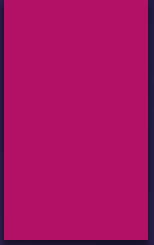
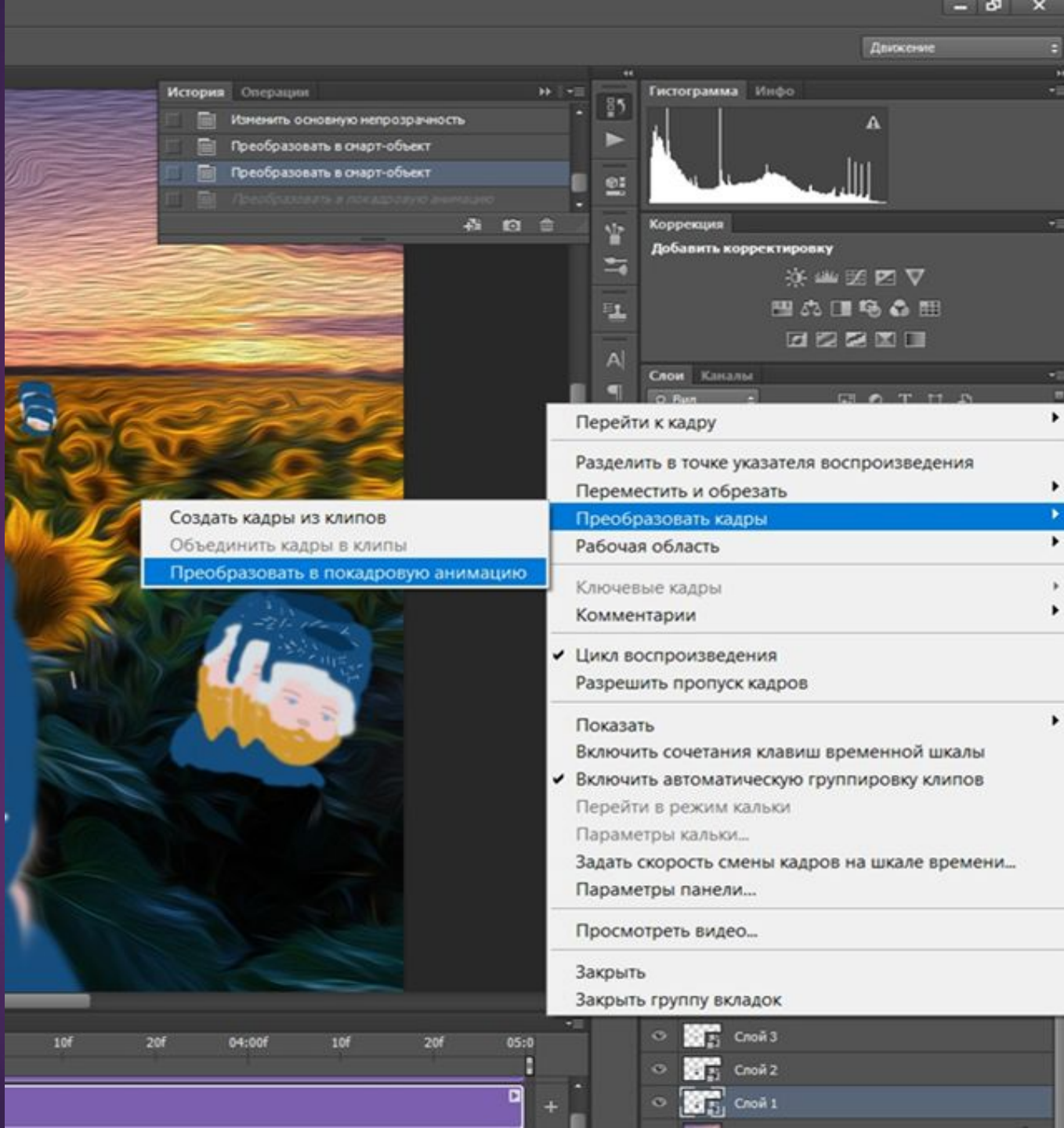


Теперь можно переходить к работе над раскадровкой. Выбираем «Окно – Шкала времени».



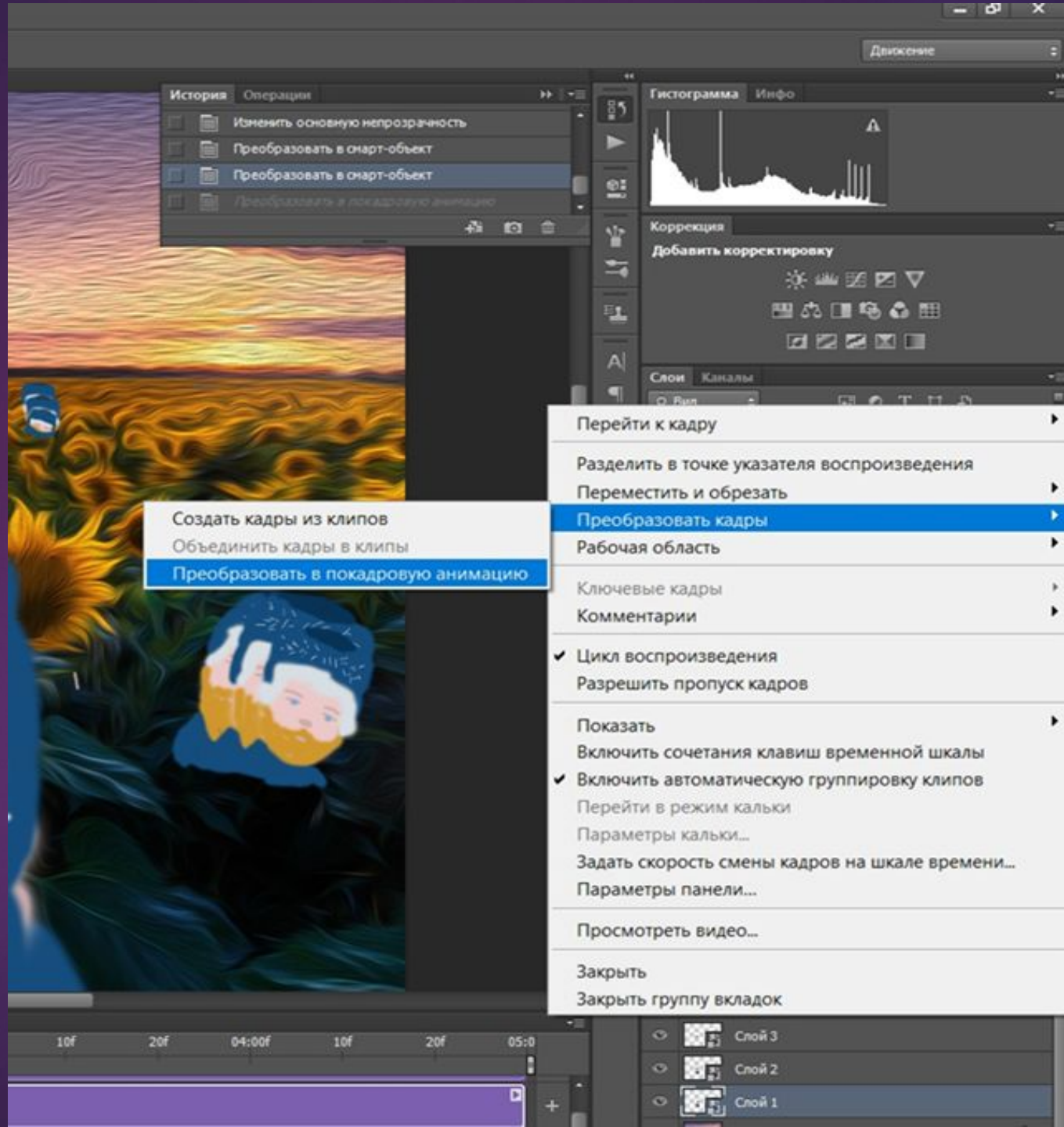
Теперь нужно преобразовать
кадры в покадровую анимацию.

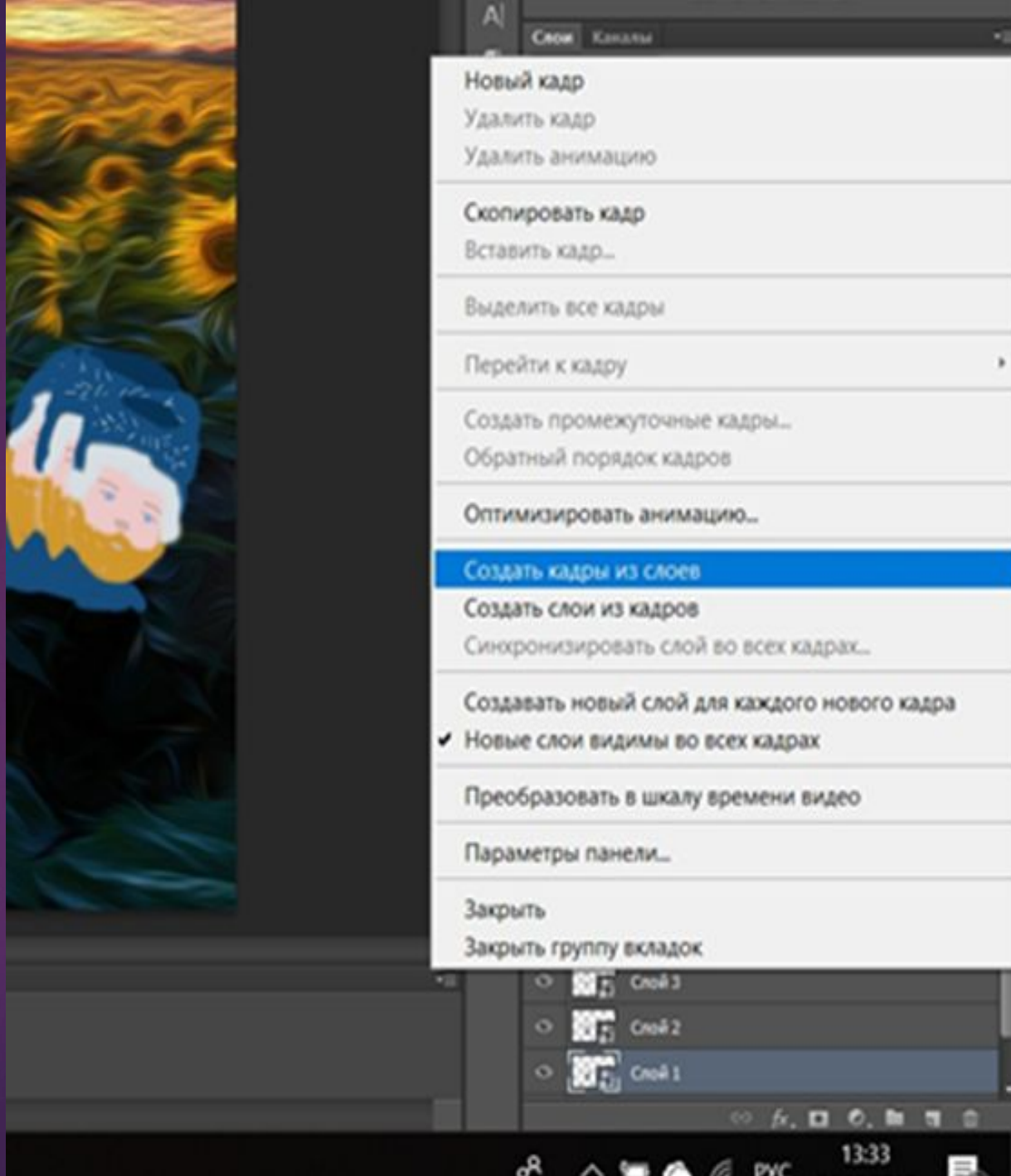




Далее нужно нажать «Создать кадры из слоев».







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

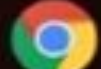
2,0

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

1

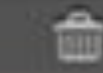
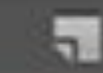
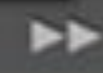
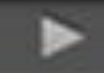
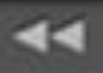
0,

0,5 ▾ 0,2 ▾ 0,2 ▾ 0,2 ▾ 0,5 ▾ 0,2 ▾

6 7 8 9 10



Однократно ▾



АНИМАЦІЯ ГОТОВА.





Спасибо за внимание!

