

Начало съемки.

Маленькая памятка.

Dragon Frame: кнопки

это очень просто:

съемка - Enter

просмотр - пробел

покадровый просмотр - кнопки вправо и влево

удалить - два раза нажать backspace

включить прозрачность- красный шарик внизу.

настройка фотоаппарата верхний левый угол - кнопка с фотоаппаратом.

создать видео CTRL+T

Другие способы съемки:

Программы:

<http://www.animashooter.ru/>

<http://www.breezesys.com/PSRemote/>

программа для удаленного захвата изображений у фотоаппаратов Cannon

А так же, самый простой способ съемки: фотоаппарат + штатив.

После съемки фотографии переносятся на компьютер и уже там создается видео. ----->

Бесплатная Программа для объединения кадров:

<http://yadi.sk/d/-hYIQRqgJDZmD>

а так же: киностудия Windows Live

Windows Movie Maker

более профессиональные:

Adobe Premiere, Adobe After Effects, Sony Vegas, Final Cut и др программы для видеомонтажа



Первые принципы анимации, с которыми мы познакомимся.

- Для одной секунды анимации нужно сделать 25 или 12 кадров в профессиональной анимации, 10 в лимитированной.

В детской анимации от 6 до 10 кадров в секунду.

- Все объекты двигаются по своей траектории, которые называются дугами или арками.
- У всех объектов есть замедление и ускорение.

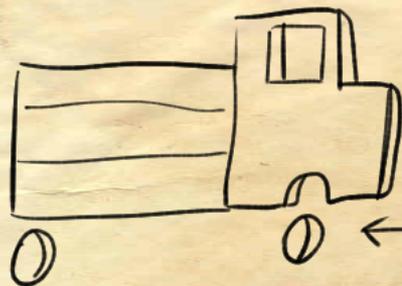
Для работы с движением аниматоры часто используют специальные схемы движений, видео примеры и наблюдения из жизни.

Используя принципы анимации мы можем добиться красивого, интересного анимационного движения. Поэтому важно не просто перемещать и фотографировать предметы, но и помнить об этих принципах и правилах, использовать их.

Упражнения:



машинка.

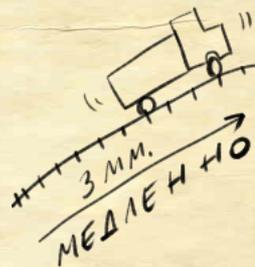


← плоская,
как пряничный
человечек
← колеса отдельно

небольшая,
от 2-х до 5 см.

задача: - соблюдать дугу
- соблюдать диапазон
движения
- поехать почему
где-то быстро, а где-то
медленно

- НЕ
забывать
о
КОЛЕСАХ



1 см.
БЫСТРО →

МЯЧ:

ОБЫЧНЫЙ



ПЛОСКИЙ



↑ деталь на-ся
«подменка»

НЕБОЛЬШОЙ 2-3 см
в диаметре

задача:

- научиться использовать «подменки»
- соблюдать дуги и диапазон!
- остановить мяч



ИМЯ:

МАША

→ делаем плоские буквы
определённого цвета $\approx 2-3$ см.
и шарики того же цвета
размером от 0,5 см до 2 см.

①

статика

②

↑
вверх на 3 мм

③

↑
вверх на 10 мм

④

↑ ↑ ↑ ↑
вверх на 30 мм

↑ ○ ○ ○ ○
вверх на 1 см

⑥

↑ ↑ ↑ ↑
вверх на 1 см

⑦

↑ ↑ ↑ ↑
вверх на 15 мм

⑧

↓ ↓ ↓ ↓
опускаем на 3 кадра
вниз на 1 мм.

Как из картинок сделать видео?

1) Переработать при помощи программы для съемки(Драгонфрейм, Анимашутер)

2) Взять последовательность картинок с фотоаппарата

(ВАЖНО ЧТОБЫ ОНИ БЫЛИ НАЗВАНЫ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНО БЕЗ ПРЕРЫВАНИЙ!

0001,0002,0005 - плохо!

0001,0002,0003,0004 и так далее - хорошо!) иначе программы не считывают все полностью

3) Воспользоваться программами которые есть в Windows по умолчанию Movie Maker или Киностудия Live

Задать количество кадров в секунд(напр, 10 кадров в секунду для детской анимации)

Полезный материал:

книги: “Тайминг в анимации”

<http://yadi.sk/d/XnNj--4CB3vaV>

Ф.С.Хитрук “Профессия-аниматор”

Джек Хамм “Как рисовать животных” <http://yadi.sk/d/JQzU1rYBB3vda>

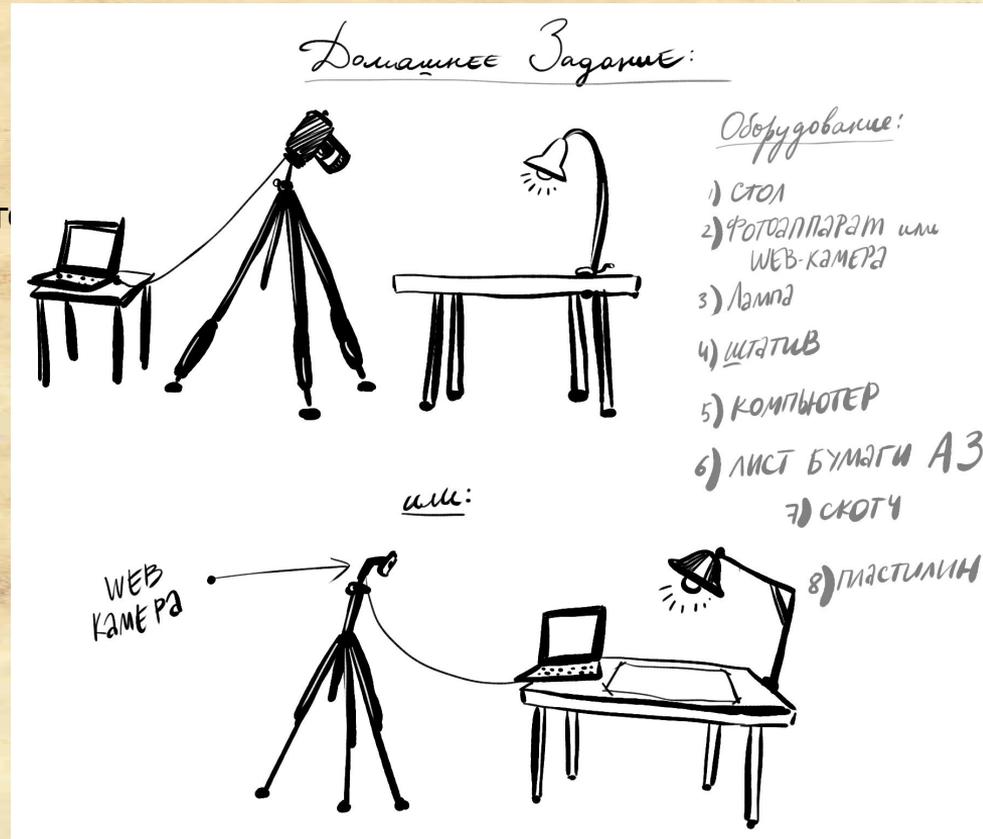
Фотокнига Animals in Motion <http://yadi.sk/d/n6gWPD6fB3vUj>

Анатолий Петров <http://yadi.sk/d/DkijOkagJEL3M>

Внимание! Все книги только для ознакомления! После прочтения материал рекомендуется удалить.

Домашнее задание:

- снять все три упражнения
- попробовать их собрать в видеоролики
- если не получится сразу - ничего страшного
- выложить материал на сайт



Спасибо за внимание!

