
Практическая работа: Анимация эффектов

Что надо знать и уметь, чтобы выполнить задание: уметь пользоваться инструментами рисования, уметь редактировать векторные объекты, уметь использовать различные заливки, уметь импортировать векторную и растровую графику и редактировать ее, уметь создавать покадровую анимацию, анимацию движения и формы, уметь создавать и пользоваться символами различных типов, знать основные приемы маскирования слоев.

Задание

Эта работа отличается от предыдущих заданий. Вам просто предлагаются советы по созданию некоторых природных и физических явлений, которые придадут живости и реалистичности вашей анимации. Какую из предложенных анимаций выбрать — решать вам.

Желаем успеха!

Советы по выполнению

- Команда "Смягчить края заливки" в меню "Изменить\Форма" — прекрасный инструмент, при помощи которого края объекта можно сделать мягкими. Для создания более обширных эффектов размытия лучше использовать Adobe Photoshop. При этом не следует забывать про прозрачный фон в этих файлах и про увеличение размера файла после импортирования такой графики.
- Возможно, в вашей анимации вы примените эффекты временной шкалы — взрыв, тень и т. д.

Огонь

- Огонь можно разделить на два типа: маленькое пламя и большое.
- Менее крупные языки пламени обычно слегка колеблются и двигаются вверх-вниз. Если понаблюдать за свечкой, можно заметить, что движение очень спокойное, огонь колеблется из стороны в сторону, иногда высота пламени увеличивается. Для передачи движения пламени свечи достаточно создать четыре-пять ключевых кадров пламени и повторить их в разной последовательности. Пятно в нижней части языка пламени немного светлее остальной части. Оно может быть полупрозрачным, чтобы был виден фитиль. Для этого светлого ореола вокруг фитиля можно задать легкое круговое движение.
- Большой огонь отличается намного большей живостью. Пропорции и темперамент языков пламени могут быть всевозможными. Фактически самих рисунков пламени может быть около трех. Но каждому ключевому кадру надо придать оригинальности преобразованием — наклоном, масштабом, поворотом, изменением тона и др. Реалистическую глубину огня можно имитировать с помощью дополнительных слоев.

Вода

- Текстура воды постоянно меняется, поэтому анимировать воду достаточно трудно. Попробуем изобразить волны. Нарисуем 6 одинаковых прямоугольников в 6 ключевых кадрах (между ними по 4-5 промежуточных). В каждом ключевом кадре с помощью "Ластика" и "Кисти" сделаем верхний край в виде волн. Добавим анимацию формы между всеми кадрами. Если движение надо зациклить, поместим анимацию в символ. В этом случае надо, чтобы последний кадр анимации совпадал с первым. А чтобы этот кадр не дублировался, поставим ключевым предпоследний кадр и после этого последний удалим. В этом случае циклическая анимация будет без задержек.
- Для иллюзии глубины можно применить линейный градиент — чем дальше, тем темнее цвет.

Ветер

- Сам по себе ветер невидим. Чтобы передать ветер, необходима анимация окружающих предметов (и, возможно, наличие звука). Флаги и свободная одежда предоставляют великолепную возможность изобразить ветер. Анимация делается покадрово, чтобы избежать однообразия. Если ветер несильный, делайте "затишье" через каждые несколько кадров.

Дождь или снег

- Капли дождя или снежинки падают случайным образом. Создайте несколько символов с анимацией движения маленькой линии сверху вниз. Создайте новый символ. В нем разместите экземпляры этих символов на столе случайным (ни в коем случае не равномерным) образом. На основной линейке временной шкалы разместите несколько экземпляров получившегося нового символа, убедившись, что размеры и расстояния между ними неодинаковы.
- По мере приближения к земле объекты обычно набирают скорость. Используйте ускорение в анимации движения.
- Для создания иллюзии глубины поместите один слой с дождем перед персонажами, а другой — за ними.

Имитация объема на плоскости

- Во втором упражнении мы уже пытались симитировать объем на плоскости с помощью различных градиентов.
- Объекты, расположенные дальше от глаза зрителя, всегда темнее и движутся медленнее, чем объекты на переднем плане. Чем глубже внутрь кадра от переднего плана, тем сильнее рассеивается свет.
- Для перемещения света по объекту используйте анимацию формы и инструмент преобразования градиента для его изменения.

Стекло

- Используйте эффект прозрачности для символа, созданного только из заливки.