

ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ АНИМАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ В AFTER EFFECTS

При работе с анимацией персонажей в Adobe After Effects можно выделить два варианта создания анимации: перекладкой и puppet-анимация. Анимация перекладкой используется для создания анимации не требующей деформации составляющих частей тела. Поэтому используется в основном для создания несложных анимаций таких как походка персонажа. Эффект «Puppet» работает путем деформации части изображения в соответствии с положением булавок, которые вы размещаете и перемещаете. Эти булавки определяют, какие части изображения перемещаются, какие части остаются неподвижными и какие части находятся впереди, когда части перекрываются [1].

Для того чтобы анимировать растрового персонажа, необходимо основные элементы, которые будут подвергаться изменениям, расположить на разных слоях в Adobe Photoshop.

Следующим этапом после импорта является расстановка булавок деформации, отвечающих за перемещение. Они должны располагаться в местах, в которых будут происходить изменения. При расстановке булавок деформации на лице необходимо несколько булавок поставить по краям лица для того, чтобы не происходила деформация формы лица.

Для анимации моргания нужные для этого булавки передвигались в нужное положение. Но работа булавок не идеальна, поэтому для исправления небольших недочетов можно использовать эффект «Liquify». В данном эффекте желательно анимировать свойство «Distortion Mesh», которое отвечает за искажение изображения.

Для анимации дыхания надо понимать, как работает грудная клетка. При вдохе у человека приподнимаются плечи, а также немного увеличивается грудная клетка. Для этого надо анимировать тело. Анимация осуществляется по тому же принципу, что и лицевая анимация с добавлением булавок деформации, отвечающих за увеличение. Благодаря этим точкам, создается анимация для расширения грудной клетки при вдохе персонажа.

ЛИТЕРАТУРА

1. Adobe After Effects Help. // Adobe. – 2019. – P. 266–268.