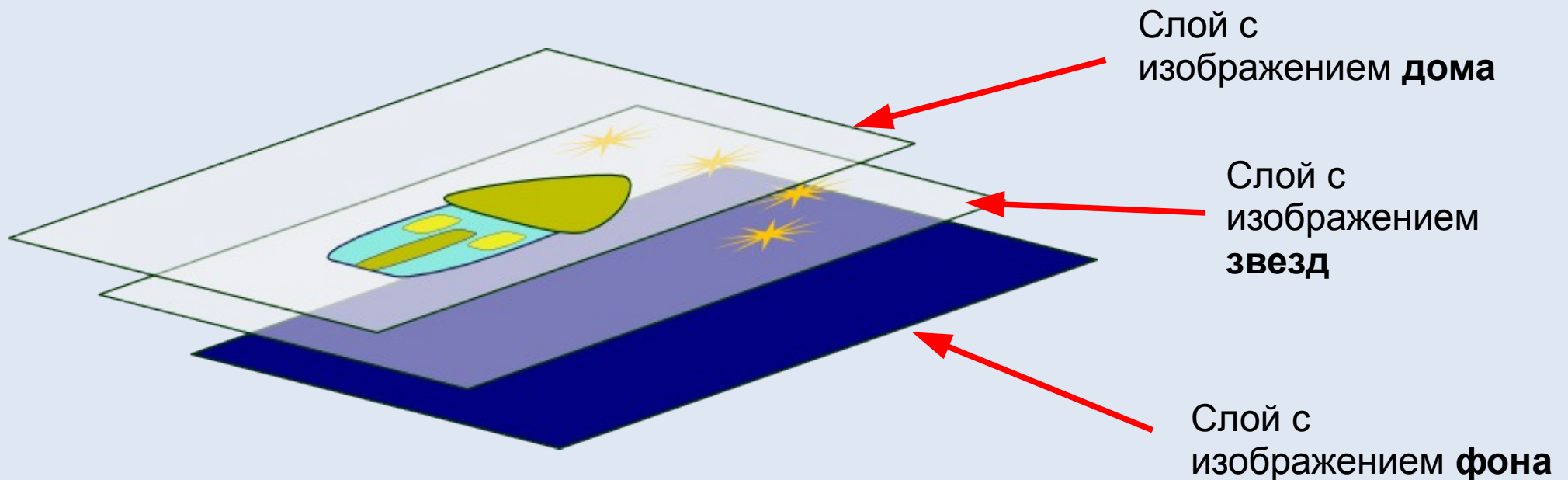


Роль слоев в компьютерной анимации

Презентация к третьему уроку цикла
«Введение в компьютерную анимацию»

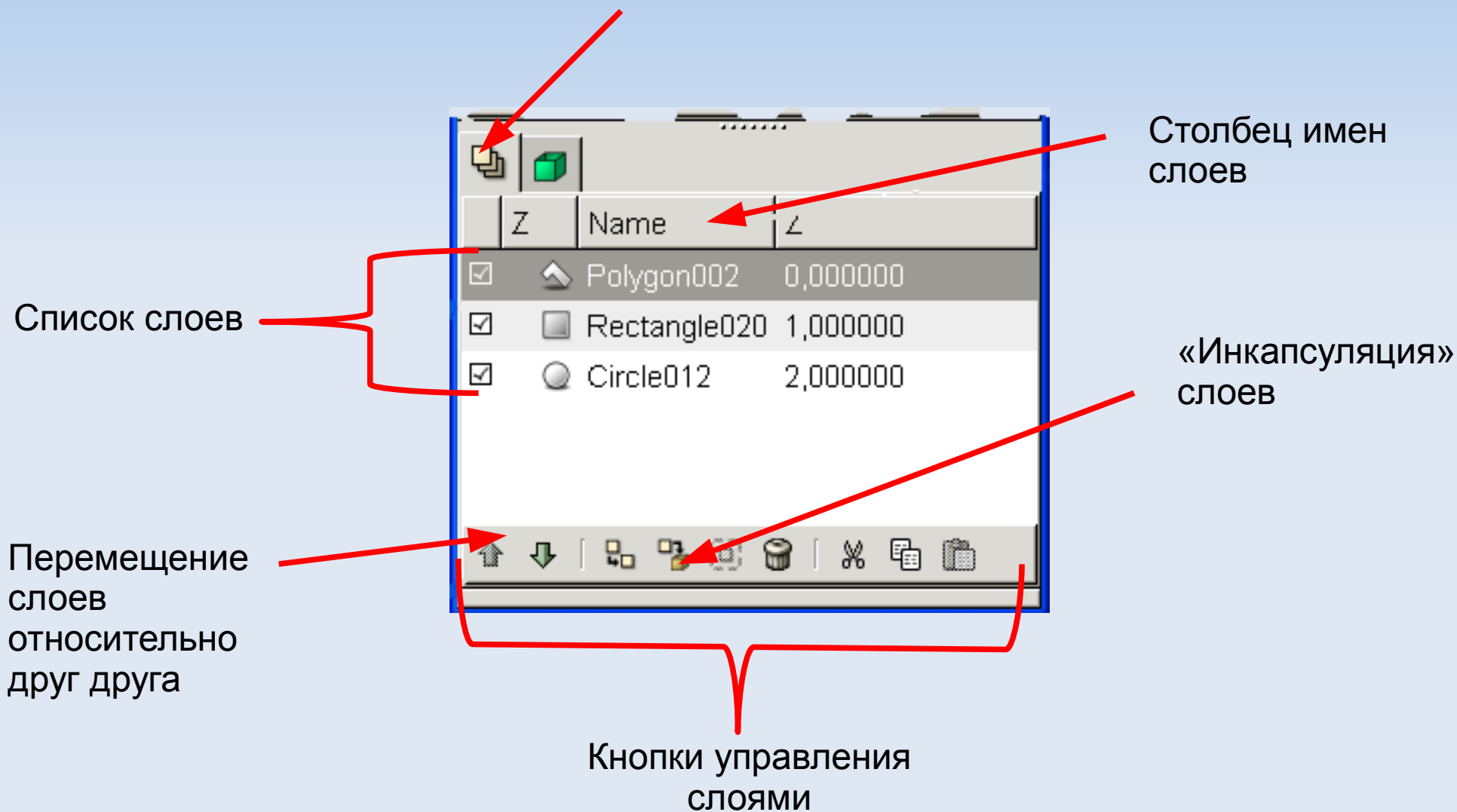
Понятие слоя

- Слои предназначены для изоляции части изображения и ее возможного изменения независимо от других частей рисунка.
- Количество слоев может быть различным.
- Слои можно перемещать относительно друг друга, выдвигая на передний план то или иное изображение.



Панель слоев

Панель Layers

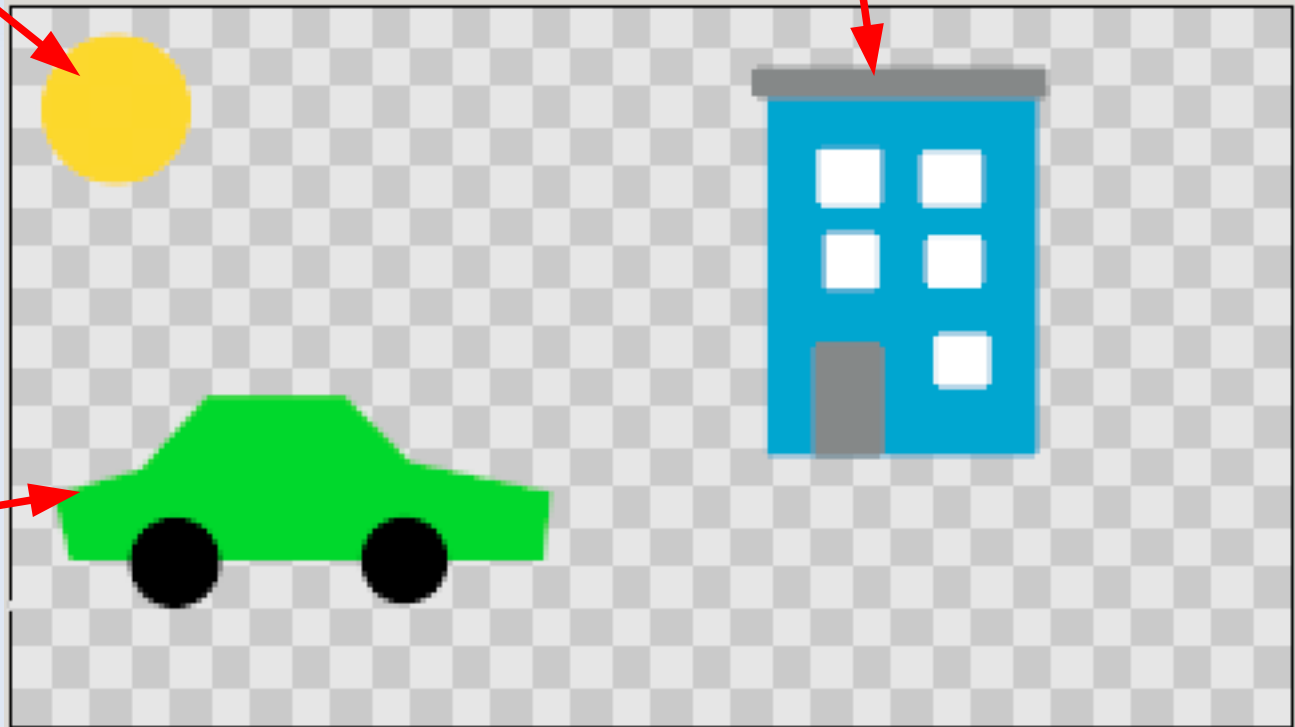


Сложное изображение

Изображение солнца, созданное с помощью круга (Circle)

Дом, состоящий из восьми прямоугольников (Rectangle)

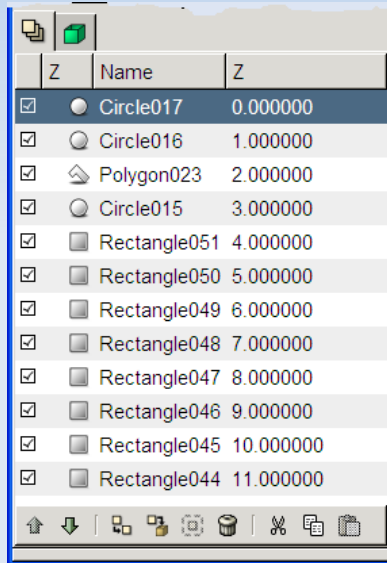
Машина, состоящая из многоугольника (Polygon) и двух кругов (Circle)



Организация слоев изображения

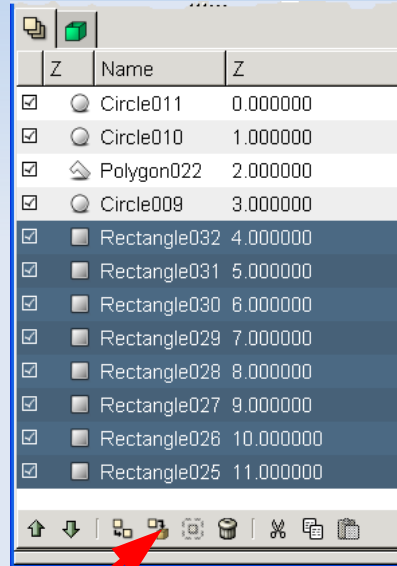
Этапы:

1



Список слоев после создания изображения

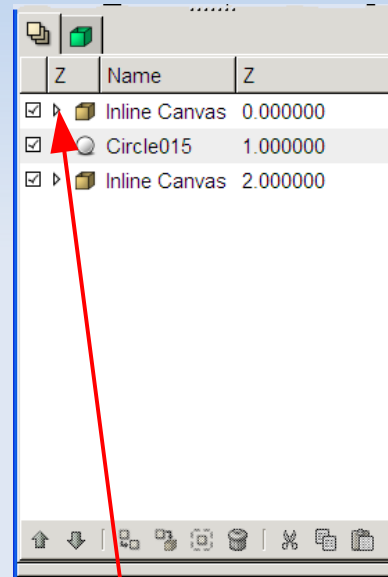
2



Кнопка для объединения слоев

Выделение слоев, формирующих дом

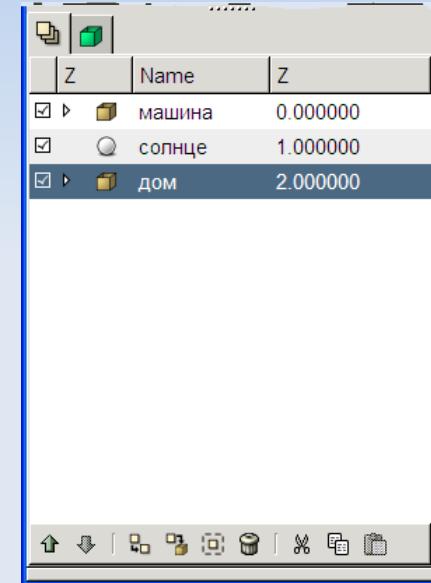
3



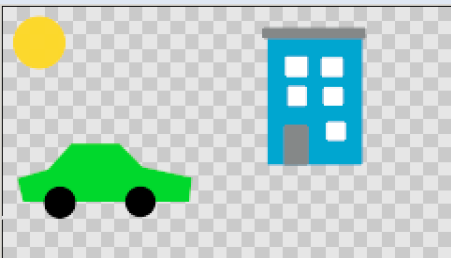
Раскрывает содержимое слоя

Список слоев после инкапсуляции

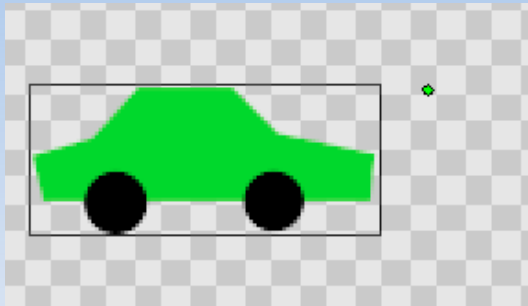
4



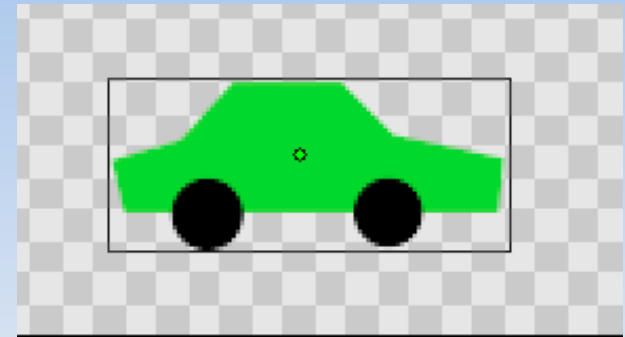
Список слоев после инкапсуляции и переименования



Корректировка «точки центра»

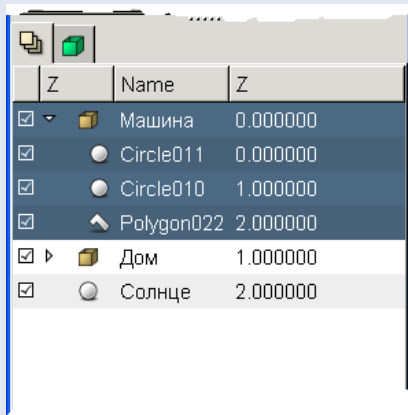


1

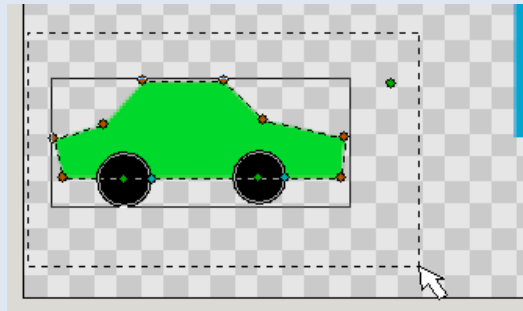


2

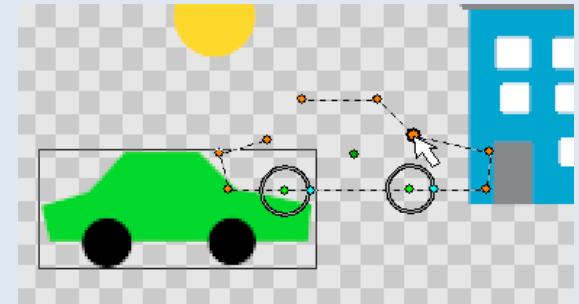
3



Выделение слоев



Выделение меток с помощью Normal Tool



Перемещение объекта на «точку центра»

Этапы создания анимации

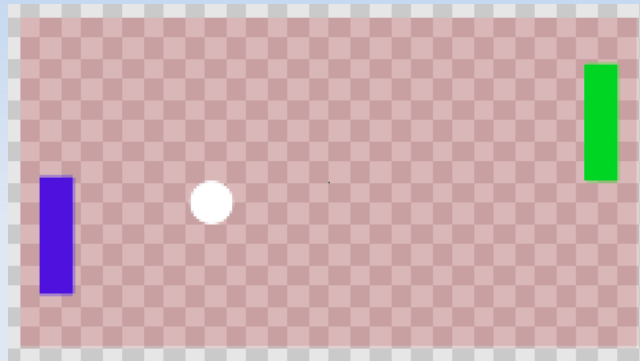
- 1 Включить режим анимации.
- 2 Создать ключевые кадры в начале 1-й и 5-й секунд.
- 3 Перейти в последний кадр.
- 4 Переместить изображение солнца в центр холста, а машины — на правую границу холста.
- 5 Создать ключевой кадр в начале 4-й секунды.
- 6 Переместить машину немного назад (в центр холста).

Выводы

- Слои в компьютерной графике играют важную роль. Они позволяют менять одни объекты рисунка не затрагивая другие.
- Обычно для работы со слоями в графических и анимационных средах предусмотрена специальная панель.
- Слои можно перемещать (поднимать и опускать). Верхний слой в списке слоев образует передний план изображения.
- Часто в программах компьютерной анимации допускается группировка слоев.
- Каждый слой анимируется отдельно. Часть слоев может не содержать анимации.

Самостоятельная работа

1. Создайте мультфильм «Теннис», в котором должны двигаться как ракетки так и мяч.



2. Создайте мультфильм «Светофор», где по сценарию должен сначала гореть красный свет 1,5 секунды, затем желтый — полсекунды и, наконец, зеленый — 1 секунду.

3. Самостоятельно придумайте сценарий какого-нибудь мультфильма и реализуйте его в Synfig Studio.