(Виды анимации. Режим анимации. Создание покадровой анимации.)

Практическая работа

Задание 1. Создайте изображение круга

1) Откройте файл, не меняя исходных параметров рабочей области.

2) Создайте изображение цветного круга, используя инструменты Окружность и Сплошная заливка.

Задание 2. Создание ключевых кадров анимации

- 1) Переходим в **Режим анимации**, нажав кнопку с зелёным человечком в правом нижнем углу экрана **Включить режим редактирования анимации**. Зелёный человечек на кнопке сменится на красного, и вокруг рабочей области появиться красная рамка.
- 2) В панели Слои, потомки, Ключевые кадры, Параметры переходим на вкладку Ключевые кадры. Нажимаем кнопку Добавить новый ключевой кадр (+) внизу панели. В окне отобразиться наш первый ключевой кадр, который будет находиться в нулевом кадре (*Bpems Of*). Напишем Описание кадра Первый кадр.

- 2	P			100 H				
арения	Длительность	Переход	Описание	Название	Значение	Twn		
. ar	or	(nepelitud)	Пальняя позным качеры	T Layfores no out 2	8,000000	inal		
			The second second second second second second second second	T BARARIE	1,000000	real		
				S Percent Consumeration	Corposte	integer		
				О Исхадная тачка	8,000000u,0,000000u	vector		
				C Xencr	«Встронный колст»	water		
				T Maxarrafispinasian	0,000000	real		
				Скащения во времени	01	араме		
				Энтерать потонов	0	(feed throughtered)		
				Terms descriptions	8,000000,0,000000,0	weater		
				T Outline Groe	0.000000	real		

- 3) Внизу рабочей области находится Дорожка времени. Поставим курсор мыши на вторую шкалу справа и щёлкнем левой клавишей. В поле Текущее время слева от дорожки появится значение *6f*, то есть мы в данный момент находимся в 6-ом кадре анимации (в дальнейшем можно просто вводить нужное значение в поле с клавиатуры). Далее нажимаем на панели Ключевые кадры кнопку Добавить новый ключевой кадр и напишем в его описании Движение объекта. Таким образом мы создали второй ключевой кадр.
- 4) Создайте не менее 5 ключевых кадров, располагая в них объект таким образом, чтобы он совершил дугу по всей рабочей области.
- 5) После того как наш объект «получил команды» движения по рабочей области необходимо отключить режим анимации. Для этого нужно нажать кнопку с красным человечком в правом нижнем углу экрана Выключить режим редактирования анимации. Красный человечек на кнопке сменится обратно на зеленого, и вокруг рабочей области пропадет красная рамка.

Задание 3. Сохранение анимации

Чтобы сохранить файл достаточно выполнить стандартную операцию сохранения. При этом будет сохранен файл в формате программы Synfig (.sifz), который необходим, если работа по созданию анимации ещё не завершена. Пользователь также может сохранить отдельные кадры в BMP, PPM, PNG, OpenEXR расширениях.

Но если файл доработан и готов к демонстрации его необходимо сохранить в том формате, который «поймет» видеопроигрыватель. Для сохранения полученных результатов используются **Theora**, **MPEG**, **Digital Video**, **AVI**, **GIF**, **MNG** форматы.

- 1) Для воспроизведения сохраним анимацию во внешний файл, для этого
- выберем в меню рабочей области Файл → Визуализация и
- в появившемся окне в поле Имя файла напишем Моя_первая _анимация.avi.
- *Цель* ставим **ffmpeg** и
- нажимаем рядом кнопку Параметры.

Сохранение анимации в программе Synfig Studio

(Виды анимации. Режим анимации. Создание покадровой анимации.)

2) В появившемся окне Целевые параметры Кодек (Ко́дек — устройство или программа, способная выполнять преобразование данных или сигнала. Для хранения, передачи или шифрования потока данных или сигнала его кодируют с помощьюкодека, а для просмотра или изменения — декодируют.) можно оставить по умолчанию <u>MPEG-4 part 2. (XviD/DivX)</u>, а вот Битрейт (Битрейт (от англ. bitrate) — количество бит, используемых для хранения одной секунды мультимедийного контента) видео необходимо существенно увеличить (поставим 12000, например), иначе качество видео будет очень плохим.

the second second second from the second	And a state of the second second	Charlen in the second second				[monored]
Дум фаула:	morne/vanya/	vid9_nepea	ая _анимация.ач	и		вора в
Дель:	Impeg				\$	Параметры
Тараметры						
<u>≺</u> ачество:	3					
⊈глаживание	1					0
🗌 Render gun	ent frame only	i.				10203
Inchestra un		1				
1300055/KG-MG B	DEMA LIDORE				б Целевно парам	етры.
Размер изоб	зажения			- 12	Доступ ые кодеки видео:	
Ширина		1280	Разреш. по Х	72,	MPEG-4 part 2. (XMD/DIVX)	
		Constraints.	and the second	1 70	Другой видео кодек:	
Высота:	1	1024 😂	Разреш. по т	1		
Bolcota: Image Span		1024 (5) 9,1788 (5)	Разреш, по т	1 (2)	трер4 Битрейт видео	
Высота: Image Span		1024 () 9,1788 ()	Разреш, по т.	1	трер4 Битрейт видес [12000]	
Высота: І <u>т</u> аде Span Область изоі Верхний де	Бражения Вражения	1024 (j) 9,1788 (j)	Разреш, по т.	3 583 211 0000	(тред4 Битрейт видес [12000]	() (0.01MeH
Высота: І <u>т</u> адо Span Область изо! В <u>е</u> рхний ле	бражения вый угол X	1024 [0] 9,1788 [0]	Разреш, по т.	3,5837110000	(тред4 Битрейт видес [12000]	(Одмени

Параметры **Качество** и **Сглаживание** ставим по максимуму 9 и 31 соответственно и нажимаем кнопку **Визуализация**. Ждём, пока в строке состояния внизу рабочей области не появиться надпись **Файл успешно визуализирован**.

4s	12f		lof	1	1.	1	- 1	E.	- 1	- 11	2s	1
KK	111	$\triangleleft \! \! \triangleleft$	\triangleright	\square	300		<					

Закрываем Synfig Studio и идём в папку со своим именем смотреть нашу анимацию какимнибудь видеопроигрывателем, например, Медиапроигрывателем VLC.

Ссылки на материалы к занятию

Практические работы в программе Synfig Studio: <u>http://synfigstudio.blogspot.ru/2013/03/1.html</u>

Одесская студия мультипликации: <u>http://animation-ua.com/ru/</u>

История мультипликации в России: <u>http://fb.ru/article/247513/istoriya-multiplikatsii-v-</u>rossii#image1258861

Студия анимации и дизайна «Картонная башня»: http://www.cartoontower.ru/node/287