

Технология обработки информации

Скоробогатов Роман Юрьевич

Программное обеспечение



Adobe After Effects

<https://www.adobe.com/ru/products/aftereffects.html>

Лекционное занятие по теме: **Переходы**

Содержание:

Введение:

- Понятие «переход»
- Виды переходов
- Задачи, которые решают переходы

Простые переходы:

- Наплыв
- Fade
- Переход через эффект
- Шторка

Сложные переходы:

- Сложные переходы
- Бесшовные переходы

Плохие переходы

Типы склеек

- Прямая (Cut)
- Наплыв (Dissolve)
- ЗТМ (Fade)
- Шторка/вытеснение (Wipe/Push)
- Графика (CG)

Склейка – соединение двух монтажных точек, которые представляют из себя начало одного клипа, и окончание другого.

Наплыв и ЗТМ (затемнение) – эффекты, чаще всего использующиеся что бы показать прошедшее время между кадрами.

Типы склеек 2-5 предназначены чтобы акцентировать внимание человека на смену плана. Прямая склейка многофункциональна, в некоторых приёмах она может показывать, что прошло время (например, jump cut).

Правило 30° / Правило двух шагов

При съёмке одного человека с двух и более камер, рекомендуется менять крупность, а также смещаться в сторону, на угол примерно в 30° (примерно два шага в сторону от предыдущей точки съёмки).

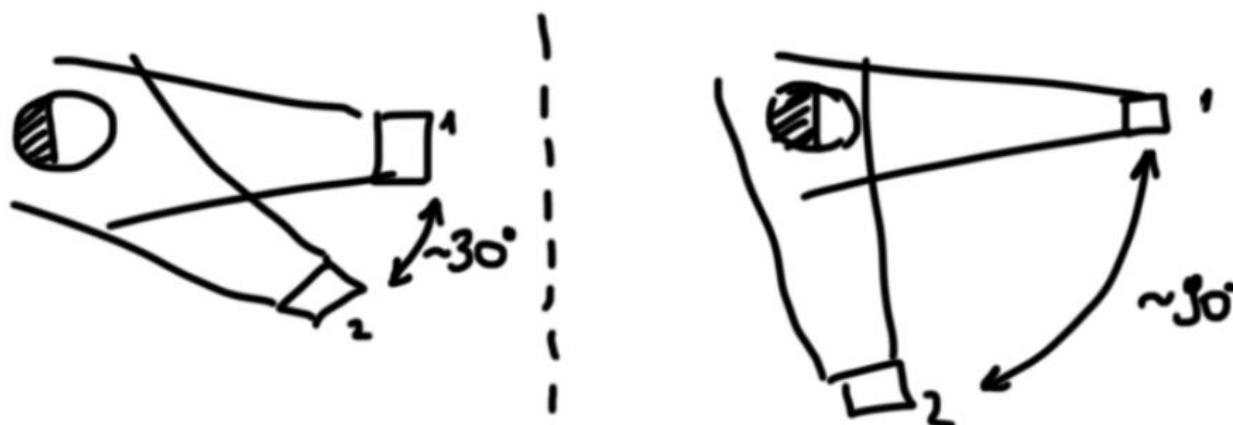


Рис1.Схема практического применения правила двух шагов

Введение

Понятие «переход»:

Переход - стык между сценами, а также динамичное изменение в рамках одной сцены, либо футажа.

Виды переходов:

Переходы условно разделяются на *простые* и *сложные* (продвинутые). Рассмотрим переходы, применимые с точки зрения моушен-дизайна при создании роликов.

Простые переходы

При создании простых переходов используются несложные инструменты - наплыв, прозрачность, простые маски и т.д.

Продвинутые переходы

При создании продвинутых переходов используются более инструменты и методы – сложные эффекты, промежуточные вспомогательные слои, сторонние расширения и т.д.

Переходы с помощью футажей

При использовании данного метода на стык размещается какой-либо дополнительный футаж, глич-переходы также достаточно востребованны в использовании.

Бесшовные переходы

Это способы создания переходов, позволяющих скрыть стыки за счет определенного движения либо поворотов камеры и эффектов.

Задачи, которые решают переходы

Основные задачи в ролике – получить приятную для восприятия смену планов, сцен и т.д., сделать красивый видеоряд, по возможности ролик должен быть динамичным для привлечения внимания.

Таким образом, выделяют две основные задачи, для решения которых используются переходы:

- закрытие стыка
- добавление динамики в ролик

При создании роликов следует внимательно подходить к выбору типов переходов, ведь неверно выбранный тип перехода может значительно ухудшить конечный результат.

Простые переходы

Наплыв

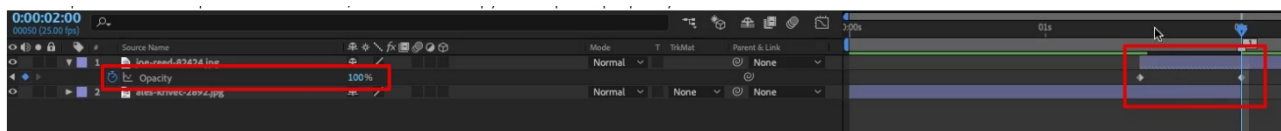


Рис1. Слои пересекаются по времени окончания/начала и анимируется параметр “Opacity”
Дополнения:

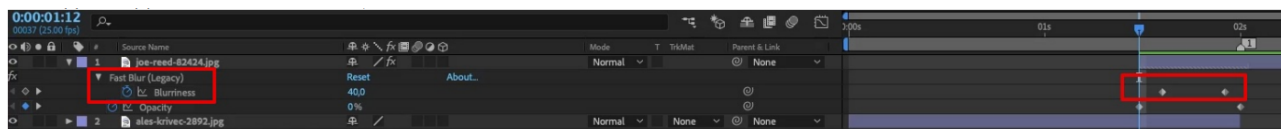


Рис2. Анимирован эффект “FastBlur” на появляющемся слое

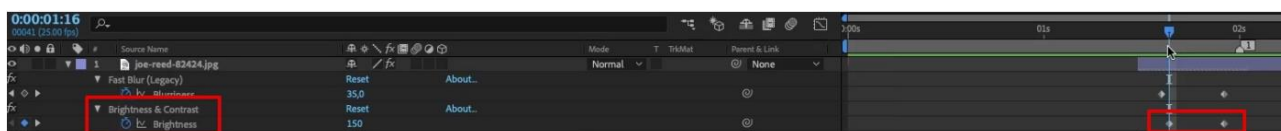


Рис3. Анимация эффекта “Brightness&Contrast”

Fade

Плавный переход через какой-либо цвет.

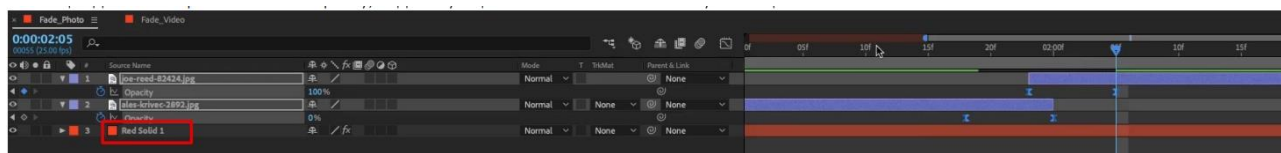


Рис4. Анимация, созданная изменением “Opacity”, в основе которой “Solid” нужного цвета

Помните, что важен тайминг (в районе секунды) – слишком длинный переход будет отвлекать внимание на себя.

Переход через эффект

Переход через эффект переключает внимание со смены видео на сам эффект.

Эффект накладывается через “Adjustment Layer”.

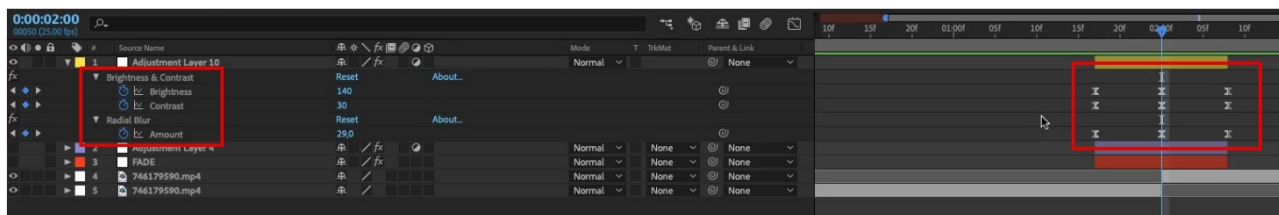


Рис5. В качестве эффектов можно использовать изменение “Brightness”, “Contrast”, “Blur”.

Для анимации используется 3 кейфрейма, по краям нулевые значения эффектов, по середине - 100%.

Кривые скорости - медленное начало, с ускорением к росту значения, и в обратном порядке.

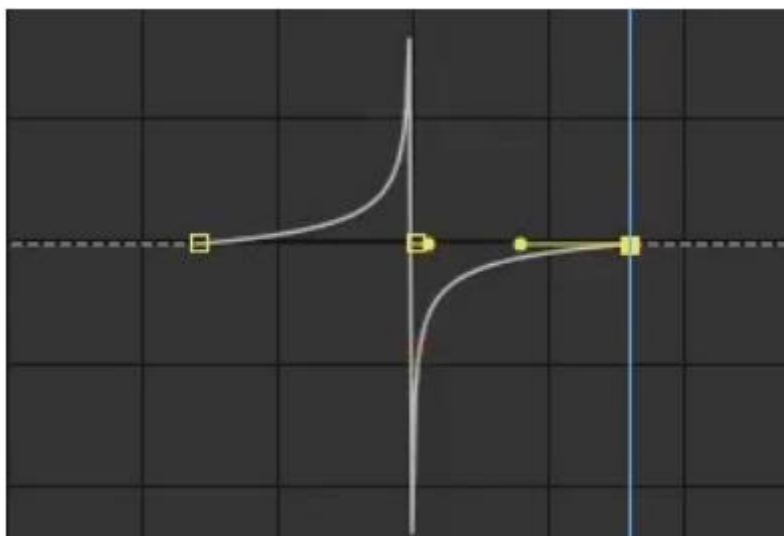


Рис6. График кривой скорости

Дополнительно можно тонировать момент перехода в общий для обоих

Шторка:

- Маска
- Прямоугольная маска на слое, анимированная по “Mask Path”
- Эффект “Linear Wipe”

Тайминг шторки ~ 1-1.5 секунды.

Сложные переходы

Разбиение на части

Тайминг ~ 1-1.5 секунды.

- Эффект “Block Dissolve”
- Эффект “Venetian Blinds”

Стоит поработать с графиком скорости и использовать несколько копий с разной шириной “Width”.

Дополнительный футаж

Использование футажа, например “Light leak” в режиме наложения “Add”, “Glitch”.

Футаж в качестве “Luma Matte”

Искажение

“CC Scale Wipe”

Используется два корректирующих слоя “Adjustment Layer” и эффект “CC Scale Wipe”, анимируется значение эффекта с равными значениями на слоях.

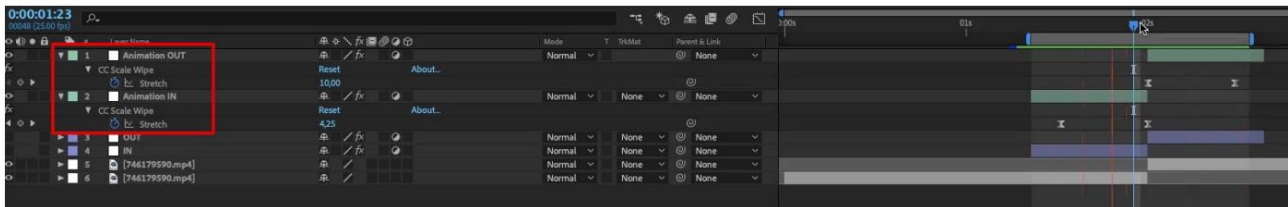


Рис.7 Два корректирующих слоя “Adjustment Layer” и “CC Scale Wipe”

Настройка графика скорости не меняется.

Сложные переходы

Бесшовные переходы

- “Optics Compensation”
- Активируем параметр “Reverse Lens Distortion”
- Остальное, как с эффектом “CC Scale Wipe”.
- “Motion Tile” + “Transform”
- На корректирующем слое размещаем эффекты “Motion Tile” и “Transform”

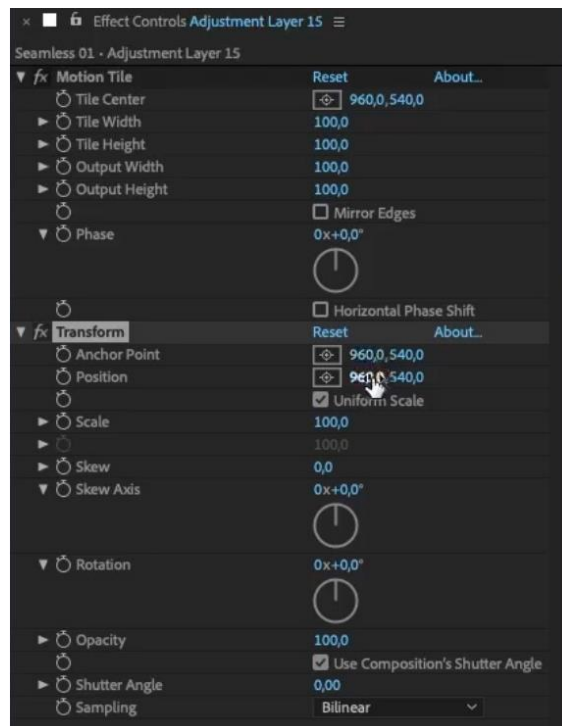


Рис8. Окно настройки и работы с “Transform”

В “Transform” анимируется “Anchor” Point или “Position” для задания движения.

“Motion Tile” позволяет сдублировать недостающую часть изображения (направление задается параметром “Output Width”, значение равно начальному + смещение из “Transform”), “Mirror Edges” разворачивает дублированную часть.

На втором корректирующем слое создаем аналогичную первой анимации (не зеркальную), так чтобы футаж двигался в том же направлении, “Mirror Edges” не включаем.

Активация “Motion Blur” – в “Transform” отключаем параметр “Use Composition's Shutter Angle” и задаем “Shutter Angle” – 360.

Rotation

Вариантом предыдущего перехода может быть анимирование параметра “Rotation” в “Transform”.

Bump

“Tile Height” + “Transform”.

Один корректирующий слой, 3 ключевых кадра. Средний ключевой кадр располагается за точкой стыка, анимируется параметр “Position” с большим

значением. Первый и третий ключевые кадры - идентичные, с одинаковыми значениями.

“Tile Height” используем без параметра “Mirror Edges”.

Анимационная кривая требует более детальной настройки. Ключевым является то, что резкий пик скорости находится не на стыке, а чуть раньше.

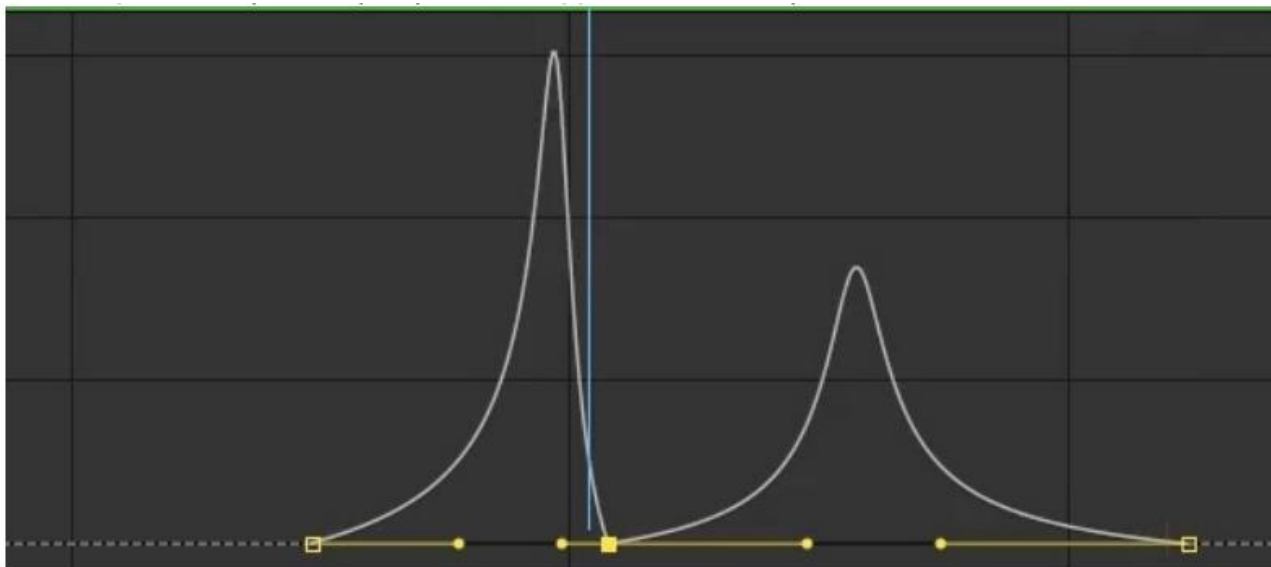


Рис8. Анимационная кривая

Zoom

В основе лежит эффект с “Optics Compensation”, к которому добавляется “Transform” анимируемый по “Scale”, для большего значения “Scale” на стыке.

Выход из точки стыка

- Анимация в обратную сторону.
- Обратный зум - на точке стыка начальное значение у “Scale” (“Transform”) (25%) после чего данный параметр анимируется до 100 %.
- Так же применяем “Motion Tile” для заполнения окружающей пустоты.
- Не забываем активировать “Motion Blur”.

Плохие переходы

- Слишком быстро/медленно
- Плохой график скорости
- Малая величина размытия у шторки
- Несоответствие геометрии перехода общему стилю видео
- Несоответствие перехода стилю видео