龙猫弹性运动

1、首先在 ps 中将所有素材进行抠图分层,将需要进行 K 动作的角色元素,处理干净。
2、除了单独的缩放运动之外还有像是角色的耳朵和眼睛的运动,耳朵可以让他左右旋转运动,眼睛可以上下眨眼睛。这个时候就需要将耳朵和眼睛单独抠图、并且把背后的图修补好。
3、进入 AE 软件中,将 PSD 源文件导入 AE 进行合成

A 🕨 🖇 🔍	Ø. ₽ , ₽,) 🗄		\$ _
项目 ☰ ■	效果控件 组 3			
	龙猫▼ 1920 x 1080 (1.00 △ 0:00:10:00, 25.0)) 00 fps		
<i>ب</i> حر				
名称 🔺	♥ 类型	大小	帧速率	网
201 合成 1	■ 合成			Å
▶ 龙猫	■ 合成			
• 🗖 龙猫 个图层	■ 文件夹			
🖳 🔲 🎦 🖓 🛛 8	3 Брс 🔟			

4、安装 Motion2 插件 通过窗口调出 Motion2 插件

000		
Motion 2 \equiv		
Motion v2		
< 0 × 0 > 0		0 1. 0 1. 0 1.
+ EXCITE	📥 BLEND	🔆 BURST
CLONE	⊻∎ ЈОМР	NAME
[·] NULL	💽 ORBIT	₆ ∕ [®] ROPE
WARP 🖳	\bigcirc spin	
Task Launch		İ

5、双击 PSD 源文件进入到龙猫的合成中。

6、将每个元素的锚点位置进行更改,将锚点放到需要缩放的位置,可以通过向后平移锚点 工具或者是用 Motion2 的锚点工具。

7、全选所有的元素给一个缩放动画,给缩放动画添加 EXCITE。

8、双击进入龙猫角色合成里面,制作眼睛,耳朵的动画。

9、调整所有图层,出场顺序。