

關鍵影格動畫製作

關鍵影格動畫

關鍵影格動畫，是由關鍵格一個一個的時間點所構成的，在 PR 及 AE 都可以來製作，PR 及 AE 每一個項目都有，如縮放、旋轉、透明等都有獨立的時間線，所以可以很細部的調整每一個細項的動畫。

AE Keyframe / AE 關鍵影格的重要觀念

❖ 關鍵影格的重要觀念

關鍵影格的「視覺特性」是：「隨著時間改變而產生物件的動態變化」。

時間

在 AE 裡，動畫的時間以影格（Frame）做為單位，在精確的時間點設定動態，也就是「關鍵影格」。

物件的動態變化

我們可以將它想像成物件各種不同的視覺（屬性）改變，如基本的位置、旋轉角度、物件尺寸到特效的變化等，「關鍵影格」就是在設定的時間點上，記錄這些改變的數值。

也就是因為時間與動作兩者間不停的相互改變而產生了我們熟知的：動畫。

❖ Key Frame（關鍵影格）的設定

使用 AE 製作動畫是屬於電腦動畫的範疇，不同於傳統卡通動畫，需要每一個影格都要製作動態變化來累積出連續的動畫效果，電腦動畫的方便之處在於：程式會自動補上關鍵影格間的動態效果。

而在大家開始設定動態之前，請大家先遵循一個口訣：

「定下第一個 Key Frame …> 然後移動時間軸 …> 再改變動態數值」，這樣就能順利產生出基本的一段動畫。接著只要根據自己的動畫需求，不斷的重複進行以上步驟，電腦就會自動產生其它的關鍵影格。而當有許多的關鍵影格串連在一起時，動畫就產生了！

簡單實作

遊戲中的血條

