

Лабораторная работа №8

Adobe Photoshop. Анимации

Цель: научиться работать с анимацией в программе Adobe Photoshop.

Краткие теоретические сведения:

Анимация – это последовательная смена изображений, в результате которой кажется, что объект движется, изменяет форму, появляется и исчезает, а также с ним могут происходить другие динамичные действия.

При помощи анимации в программе Photoshop можно создавать слайд-шоу из фотографий или картинок, делать аватарки, баннеры, заставки для веб-страниц, динамичные открытки и различные презентации. Photoshop – графический редактор, и не рассчитан на сложные анимационные процессы. В программе есть два способа создания анимации – это покадровая анимация и анимация в режиме временной шкалы.

В приложении Photoshop для создания кадров анимации используется панель «Шкала времени». Каждый кадр представляет собой структуру слоев.

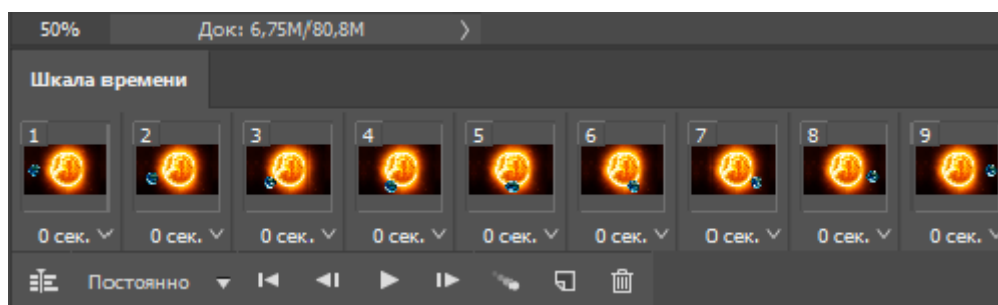


Рисунок 8.1 – Пример анимации

Создание нового документа. В закладке **Окно** открыть панели **Шкала времени** и **Слои**, если они еще не отображаются. Убедиться, что панель **Шкала времени** находится в режиме покадровой анимации. В середине панели **Шкала времени** щелкнуть стрелку вниз, чтобы выбрать кнопку **Создать анимацию кадра** (рисунок 8.2).

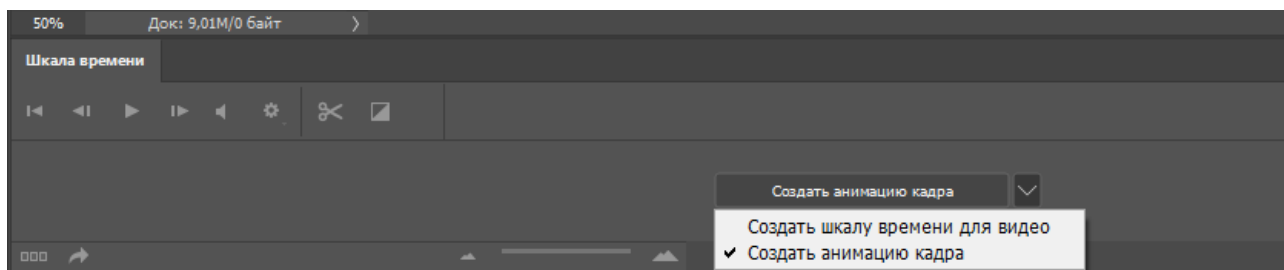






Рисунок 8.2 – Создание анимации кадра

Добавление слоя или преобразование слоя заднего плана. Поскольку слой заднего плана анимировать нельзя, следует добавить новый слой или преобразовать слой заднего плана в обычный.

Добавление содержимого к анимации. Если анимация включает несколько объектов, анимированных независимо друг от друга, или если требуется изменить цвет объекта либо полностью поменять содержимое в кадре, тогда нужно создать эти объекты в отдельных слоях.

Добавление кадра к панели Шкала времени. Добавление кадров является первым шагом при создании анимации. Открытое изображение отображается на панели **Шкала времени** как первый кадр новой анимации. Каждый добавляемый кадр первоначально является дубликатом предыдущего кадра. После этого кадр редактируется с помощью панели **Слой**. Следует убедиться, что панель **Шкала времени** находится в режиме покадровой анимации и нажать кнопку **Создание копии выделенных кадров** .

Выбор кадра. Для выбора одного кадра анимации следует выполните одно из следующих действий на панели **Шкала времени**:

- щелкнуть левой клавишей мыши на кадр;
- чтобы выбрать следующий кадр последовательности в качестве текущего, нужно нажать кнопку **Выбрать следующий кадр** ;
- чтобы выбрать предыдущий кадр последовательности в качестве текущего, нужно нажать кнопку **Выбрать предыдущий кадр** ;
- чтобы выбрать первый кадр последовательности в качестве текущего, нужно нажать кнопку **Выбрать первый кадр** .

Для **выбора нескольких кадров** анимации следует на панели **Шкала времени** выполнить одно из следующих действий:

- чтобы выбрать несколько последовательных кадров нужно, удерживая кнопку **Shift**, щелкнуть левой клавишей мыши на второй кадр. Все кадры, находящиеся между первым и вторым включительно, добавятся к выделенным кадрам;

- чтобы выбрать непоследовательные кадры нужно, удерживая кнопку **Ctrl**, щелкнуть на кадры, которые нужно добавить к выделенным;

- чтобы выбрать все кадры в меню панели нужно выбрать команду **Выделить все кадры**;

- чтобы отменить выделение одного кадра из нескольких выбранных нужно, удерживая кнопку **Ctrl**, щелкнуть на данный кадр.

Редактирование слоев выбранного кадра. Для редактирования слоев выбранного кадра следует выполнить одно из следующих действий:

- включить или отключить видимость для разных слоев;
- изменить положение объектов или слоев, чтобы создать впечатление движения содержимого;

- изменить непрозрачность слоя, чтобы содержимое постепенно возникало или исчезало;

- изменить режим наложения слоев;
- добавить к слоям стили.

Приложение Photoshop предоставляет инструменты, которые помогают сохранить одинаковые характеристики слоя в разных кадрах.

По мере необходимости можно добавлять кадры и редактировать слои. Количество новых кадров ограничивается только системной памятью, доступной для Photoshop.

С помощью команды **Создать промежуточные кадры** можно создавать новые кадры с промежуточными изменениями между двумя существующими

кадрами на панели. Это самый быстрый способ создать впечатление движения объекта по экрану или заставить его постепенно появляться и исчезать.

Задача параметров времени отображения кадра и повторов. Время отображения можно назначить каждому кадру и задать число повторов, чтобы анимация выполнялась один раз, определенное количество раз или постоянно.

Просмотр анимации. Для воспроизведения анимации следует использовать элементы управления панели **Шкала времени**. Затем сохранить с помощью команды **Сохранить для Web**

Сохранение анимации. Предусмотрены разные варианты сохранения анимации кадра:

- сохранить в виде анимированного GIF-файла с помощью команды «Сохранить для Web».
- сохранить файл в формате Photoshop (PSD) для дальнейшей работы с анимацией.
- сохранить последовательность изображений, видео в формате QuickTime или как отдельные файлы.

Задание 1

1. Создание объекта.

1.1 Создайте документ, например, 400×400 пикселей (белый фон, цветовая модель RGB).

1.2 Нарисуйте линию внизу документа с помощью кисти размером 1 пиксел (рисунок 8.1). Она будет показывать поверхность, что поможет нам держать рисунок на одном уровне.

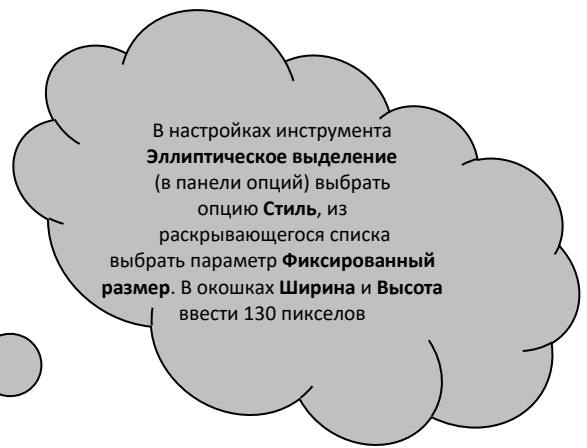
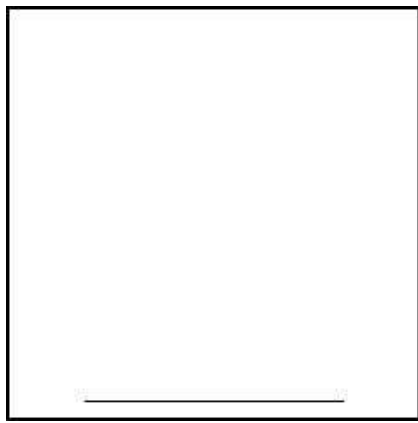

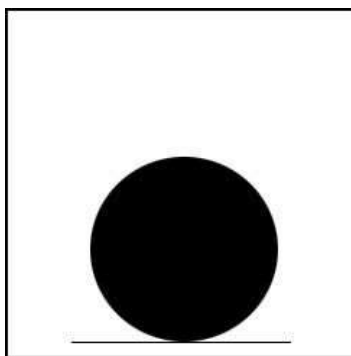
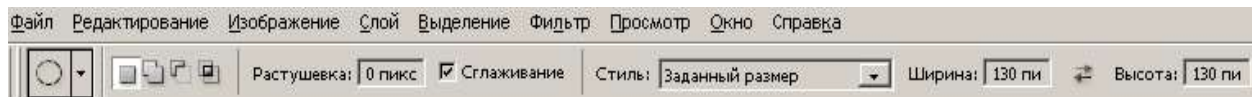


Рисунок 8.1 – Этап 1.2 задания 1

1.3 Создайте новый слой, назовите его «1».

1.4 Создайте фиксированное выделение 130×130 пикселей с помощью инструмента  (рисунок 8.2).




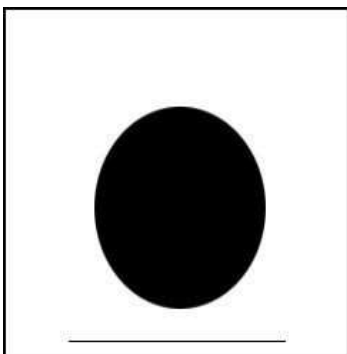
Залейте выделение любым цветом. Снимите выделение. Переместите круг к линии инструментом 


Рисунок 8.2 – Этап 1.4 задания 1

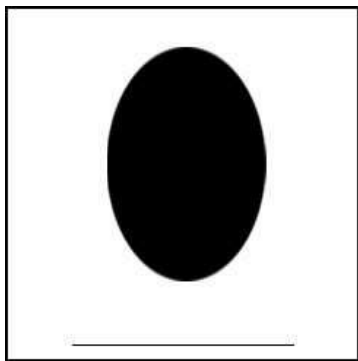


1.5 Скопируйте слой под названием «1», переименовав его в «2». Отключите отображение слоя «1», чтобы он не мешал (отключите значок глаза рядом со значком слоя).

1.6 Выполните команды Главного меню **Редактирование** → **Свободное трансформирование**.

Рисунок 8.3 – Этап 1.6 задания 1

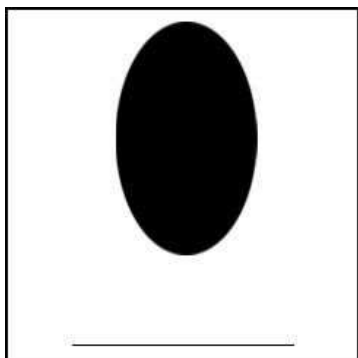
Трансформируйте круг так, чтобы получился овал, либо в настройках инструмента (в панели опций) введите в окне параметра **Шир.: 92 %** (рисунок 8.3). Переместите овал вверх **Инструментом** , либо, нажмите на клавиатуре клавиши со стрелкой вверх (одно нажатие означает смещение на один пиксель).



1.7 Скопируйте слой «2», переименовав его в «3». Отключите отображение слоя «2».

1.8 Снова примените произвольную трансформацию (либо произвольно, либо **Шир.: 90 %**). Переместите овал еще немного вверх.

Рисунок 8.4 – Этап 1.8 задания 1



1.9 Скопируйте слой «3», переименовав его в «4». Отключите отображение слоя «3».

1.10 Примените трансформацию (либо произвольно, либо **Шир.: 88 %**). Переместите овал еще выше.

Рисунок 8.5 – Этап 1.10 задания 1

1.11 Отключите отображение слоя «4». Скопируйте слой «1», переименовав его в слой «5». Перетащите его в палитре слоев на самый верх. Палитра слоев на данный момент должна принять вид, представленный на рисунке 8.6.

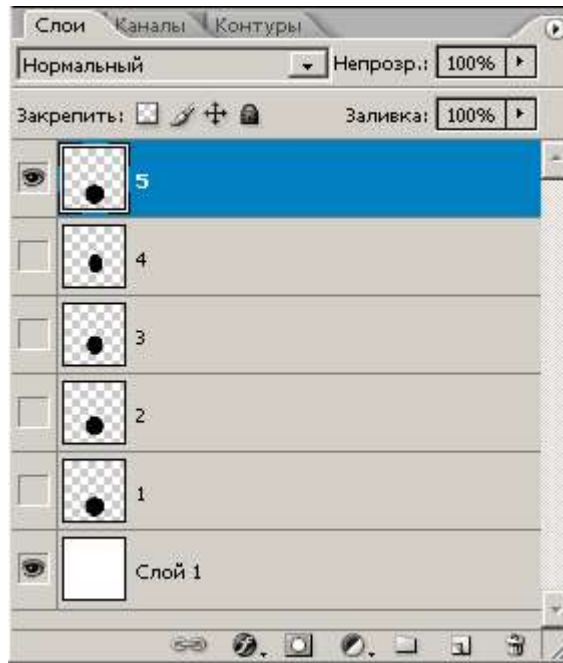
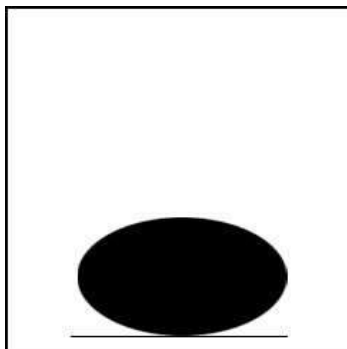
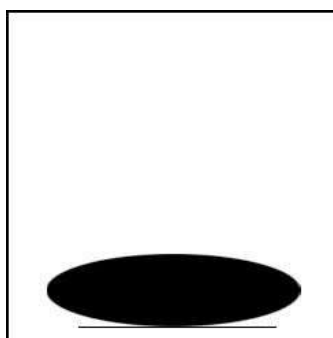


Рисунок 8.6 – Палитра слоев



1.12 Снова трансформируйте круг (либо произвольно, либо **Шир.: 113 %; Выс.: 65 %**). Переместите овал к линии поверхности (рисунок 8.7).

Рисунок 8.7 – Этап 1.12 задания 1



1.13 Скопируйте слой «5», переименовав его в «6». Уберите видимость слоя «5». Снова трансформируйте круг (либо произвольно, либо **Шир.: 120 %; Выс.: 63 %**) и переместите его к линии (рисунок 8.8).

Рисунок 8.8 – Этап 1.13 задания 1

1.14 Скопируйте слой «6», переименовав его в «7». Уберите видимость слоя «6». Снова трансформируйте круг (либо произвольно, либо **Шир.: 125 %; Выс. 95 %**).

Таким образом, палитра слоев будет иметь следующий окончательный вид (рисунок 8.9).

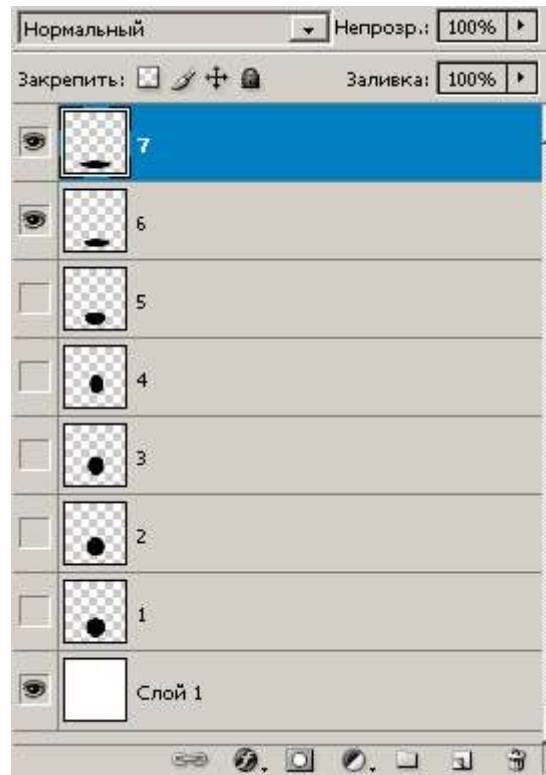


Рисунок 8.9 – окончательный вид палитры слоев

2. Создание анимации

Перейдите в панель анимации. Если панели анимации нет на экране, то вызовите ее, выполнив команды меню **Окно → Анимация**.

Первый кадр создается по умолчанию. В данный момент должен быть виден слой «7». Отключите в палитре слоев видимость слоя «7». Включите видимость слоя «1». Видимый слой будет отображаться в кадре следующим образом (рисунок 8.10).

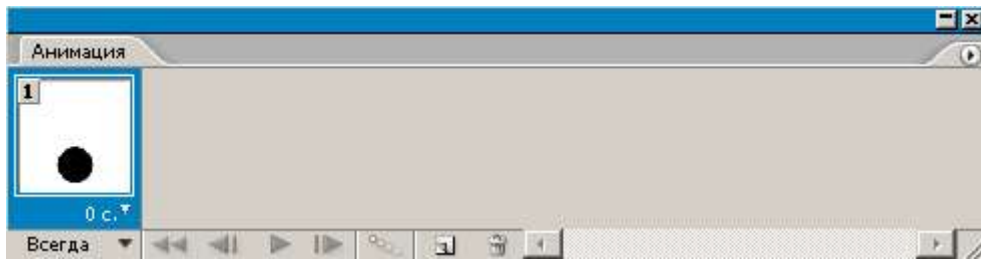


Рисунок 8.10 – Видимый слой «1»

2.1. Нажмите на панели анимации значек нового листа. Появится второй кадр (рисунок 8.10).

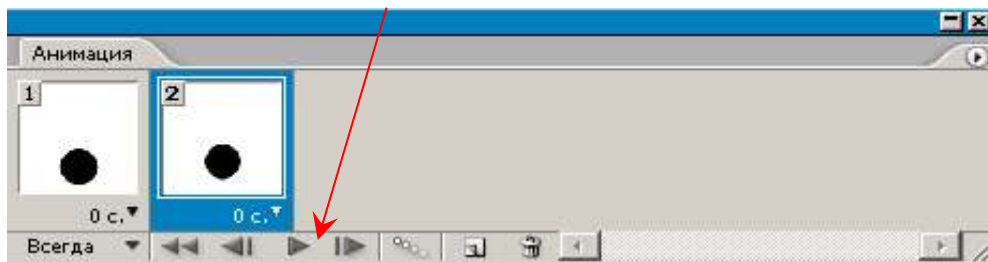


Рисунок 8.11 – Видимый слой «2»

Отключите видимость слоя «1», включите видимость слоя «2».

2.2. Снова создайте кадр, отключите видимость слоя «2», включите видимость слоя «3».

2.3. Создайте кадр (кадр под номером 4), уберите видимость слоя «3», включите видимость слоя «4».

2.4. Выполните действия в обратном направлении:

– создайте кадр (кадр под номером 5), уберите видимость слоя «4», включите видимость слоя «3»;

– создайте кадр (кадр под номером 6), уберите видимость слоя «3», включите видимость слоя «2»;

– создайте кадр (кадр под номером 7), уберите видимость слоя «2», включите видимость слоя «1».

Панель анимации на данный момент должна принять следующий вид:

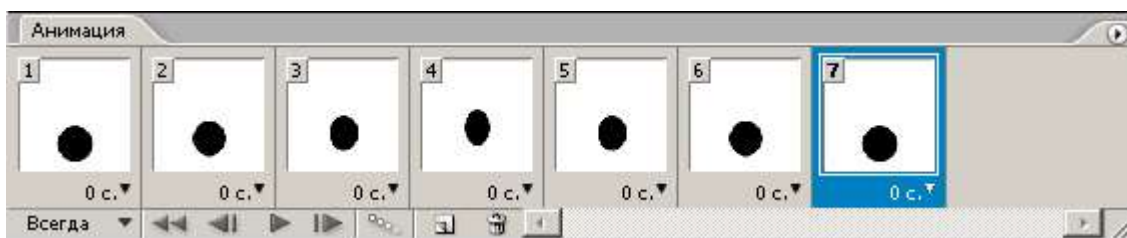


Рисунок 8.12 – Панель анимации

2.5. Далее выполните следующие действия:

создайте кадр (кадр под номером 8), уберите видимость слоя «1», включите видимость слоя «5»;

создайте кадр (кадр под номером 9), уберите видимость слоя «5», включите видимость слоя "6";

создайте кадр (кадр под номером 10), уберите видимость слоя «6», включите видимость слоя «7»;

создайте кадр (кадр под номером 11), уберите видимость слоя «7», включите видимость слоя «6».

создайте кадр (кадр под номером 12), уберите видимость слоя «6», включите видимость слоя «5».

Анимация готова. Воспроизвести ее можно, нажав кнопку **Запуск воспроизведения анимации** на панели анимации (рисунок 8.13).

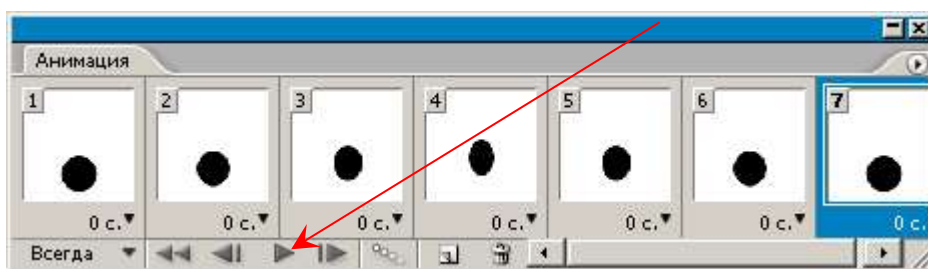


Рисунок 8.12 – Готовая анимация

2.6. Сохраните анимацию, последовательно выполнив команды главного меню **Файл** → **Сохранить для Web...** (расширение .gif).

Задание

1 Создайте собственную анимацию, которая была бы связана с маркетинговой деятельностью предприятия (организации, фирмы). Анимация может содержать рисунок, надпись, фото.

2 Сохраните файл с расширением .psd, .jpeg или .gif.