Generalny obieg pracy przy animacji klatek w Adobe Photoshop

W programie Photoshop do tworzenia klatek animacji służy panel **Oś czasu**. Każda klatka stanowi konfigurację warstw.

Otwórz nowy dokument

Jeśli nie są jeszcze widoczne, otwórz panele **Oś czasu** i **Warstwy** (menu **Okno** > **Oś czasu**). Panel **Oś czasu** musi być w trybie animacji klatek. Kliknij strzałkę w dół na środku panelu **Oś czasu**, wybierz polecenie *Utwórz animację klatek* i kliknij przycisk obok strzałki.

Oś czasu	
	Utwórz animację klatek 💌
	Utwórz oś czasu wideo
nnn 🔿	🗸 Utwórz animację klatek

Dodaj warstwę lub przekonwertuj warstwę Tło

Ponieważ warstwy *Tło* nie można animować, trzeba dodać nową warstwę lub przekonwertować tło na zwykłą warstwę (wystarczy dwukrotnie kliknąć warstwę tła).

Jeżeli animacja zawiera kilka niezależnie animowanych obiektów lub jeżeli chcesz zmienić kolor obiektu albo całkowicie wymienić zawartość klatki, to utwórz obiekty na osobnych warstwach.

Widok osi czasu po rozpoczęciu pracy z plikiem graficznym:

1: tu ustawiamy czas wyświetlania poszczególnych klatek, jeśli wybierzemy opcję **Bez opóźnień** klatki będą wyświetlane natychmiast jedna po drugiej

2: tu dodajemy kolejna klatkę



Edytowanie warstwy/warstw zaznaczonej klatki

Gdy jest więcej niż jedna klatka wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wyświetl lub ukryj warstwy (czynność wykonujemy w panelu Warstwy).
- Zmień położenie obiektów, aby zawartość się poruszała (czynność wykonujemy w polu roboczym,).
- Zmień krycie warstw, aby zawartość pojawiała się lub znikała (czynność wykonujemy w panelu Warstwy).
- Zmień tryb mieszania warstw (czynność wykonujemy w panelu Warstwy).
- Dodaj style warstw (można czynność wykonać za pomocą panelu Warstwy a potem w oknie Styl warstwy).

Styl warstwy	×	Styl warstwy		×
Style Balchenie gradientu Opcjemieszania: Własne Gradient Faza i plaskorzeba Knycie: 95 %s Kordur Festura 95 %s Obcys Gradient: Odwrotnie Style Gradient: Wordwrotnie Style Style Odwrotnie Style Style Odwrotnie Style Style Odwrotnie Style Style 100 %s Nałożenie koloru Ustaw jako domyślne Przwróć domyślne	OK Anulığ Nowy styl Pedgişd	Style Opcje mieszania: Własne Faza i plaskorzéba Kontur Fasta i plaskorzéba Kontur Cohorie Cohorie Cohorie Sabya Nalożenie koloru Nalożenie gradientu Nalożenie uszdku Blask zewnętrzny Geń	Struktur Struktur Rozmar:	OK Anuluj Novy styl Podgled

Program Photoshop zapewnia wiele narzędzi pozwalających zachować te same parametry warstwy lub nadać efekt płynnej zmiany w różnych klatkach:

Generowanie klatek pośrednich

Jest to rodzaj tweeningu. Jeśli w kolejnej klatce nastąpiła jakakolwiek zmiana w stosunku do klatki poprzedzającej, np. uległo zmniejszeniu krycie warstwy to zaznaczamy drugą klatkę i wciskamy przycisk **Wygeneruj klatki pośrednie** u dołu osi czasu.



Klatki można przemieszczać metodą "przeciągnij i upuść".

Powstałą animację można zapisać w formacie GIF poprzez polecenie **Plik > Zapisz dla Internetu** (np. GIF, 256 kolorów, jakość dwusześcienna wyostrzona, roztrząsanie; optymalizując kolory animacji, należy używać palet Adaptacyjnej, Percepcyjnej lub Selektywnej. Zapewnia to zgodność kolorów w różnych klatkach) lub wyrenderować jako plik mp4 (**Plik > Eksportuj > Renderuj wideo**).

Inne możliwe formaty:

- sekwencja obrazów Photoshop (.tif, .dicom, .png itd.)
- .psd dla importu do programu Adobe After Effects.
- Adobe Media Encoder: formaty CPS, H.264 i QuickTime (.dpx, .mp4, .mov)

Nazwa: yellow-autumn-	animation.mp4	Render
Wybierz folder C:\	Users\jsekulska\\Dydaktyka_nowa\Wizualizacja_animacja\Animacja_Photoshop\	Anong
Utwórz nowy podfo	der:	
Adobe Media Encoder		
Format:	H.264 🗸	
Ustawienia domyślne:	Wysoka jakość 🗸	
Rozmiar:	Rozmiar dokumentu V 1280 X 1024]
Szybkość odtwarzania:	Szybkość odtwarzania dokumentu 🗸 🛛 🛛 kl./s	
Kolejność pól:	Ustawienie predefiniowane (progresywnie)	
Proporcje:	Dokument (1,0) V	
	Zarządzanie kolorami	
Zakres		
 Wszystkie klatki 		
Kiatka początkowa:	0 Klatka końcowa: 599	
O Obszar roboczy:	0 do 599	

ostavienie. [bez nazv	(¥]	~		•=
GIF	\sim	·		
Adaptacyjna	\sim	Kolory:	256	\sim
Dyfuzja	\sim	Roztrząsanie:	88%	\sim
Przezroczystosc		Otoczka:		\sim
Bez roztrz. przezr.	\sim	Wartość:		\sim
2 przepiotem	Tylk	o internetowa:	0%	\sim
		Strata:	0	\sim
Konwertuj na sRGi	5			
Podglad: Kolor monitora	_			\sim
Metadane: Prawa autor	skie i kr	ontakt		~
Tables belevíu				
255			3	
Rozmiar obrazu 5z: 2560 piks W: 420 piks] 8];	akość:	Procent Dwusześcienn	a (w	9

Wygeneruj klatki pośrednie	×
Wygeneruj klatki pośrednie z: Poprzednia kl V Klatki do dodania: 3 Warstwy Wybrane warstwy Wybrane warstwy Parametry Położenie Krycie Efekty	OK Anuluj

Tworzenie animacji z osią czasu

3

Podczas animowania zawartości warstwy w trybie osi czasu w panelu **Oś czasu** należy ustawić klatki kluczowe. Odbywa się to poprzez przesuwanie wskaźnika czasu (pionowa cienka czerwona linia) z bieżącego położenia do innego miejsca na osi, a potem modyfikuje się położenie obiektu, krycie lub styl warstwy. Program Photoshop automatycznie dodaje lub modyfikuje serie klatek umieszczonych pomiędzy dwiema istniejącymi klatkami, równomiernie różnicując atrybuty warstw (położenie obiektu, krycie lub parametry efektów) w nowych klatkach tak, aby wywołać wrażenie ruchu lub innego przekształcenia.

Na przykład, aby warstwa stopniowo zanikała, ustawiamy jej krycie w klatce początkowej na 100%, a następnie klikamy stoper Krycie dla tej warstwy. Następnie przesuwamy wskaźnik czasu bieżącego do czasu lub numeru klatki końcowej i ustawiamy krycie tej warstwy na 0%. Program Photoshop przeprowadzi automatyczną interpolację klatek między klatką początkową a końcową, równomiernie zmniejszając krycie warstwy w nowych klatkach.



Ćwiczenie: Animacja z udziałem osi czasu

Otwórz plik yellow-autumn.jpg.

Otwórz panel **Oś czasu**. Kliknij strzałkę w dół na środku panelu, wybierz z menu polecenie **Utwórz oś czasu** wideo, a następnie kliknij przycisk na lewo od strzałki. Jeśli panel Oś jest otarty ale w trybie animacji klatek, kliknij ikonę **Konwertuj na oś czasu wideo** w lewym dolnym rogu panelu.

Dodaj warstwę i umieść na niej plik *lisc.jpg*. Do warstwy z liściem dodaj *Styl warstwy Cień*.



W ustawieniach ustaw szybkość odtwarzania osi czasu na 24-30 kl/s.



Na osi czasu wyciągnij klatkę z tłem do około 15 sekund (na początek) - złap za jej prawą krawędź i przesuń w



Za pomocą tego suwaka można ustawić szczegóły osi czasu: 🚥 🔌 0:00:16:01 (24,00 KL/s) 🖾 👞 👞 🛀

Rozsuwamy atrybuty warstwy 1:



Włączamy stopery dla położenia, krycia i stylu warstwy co powoduje dodanie klatek kluczowych dla tych atrybutów:



Przesuń czerwony wskaźnik do 5 sekundy filmu i ustaw skalę obiektu (zmniejsz liść) i obróć go: pojawi się tu klatka kluczowa, która oznacza zmianę. Klatkę taką można dalej przesuwać i modyfikować.



Zrób zmianę także dla położenia i skali liścia w klatce 1 – liść umieść prawie poza widocznym projektem: tu zmniejsz krycie warstwy i zmień położenie cienia (opcja *Odległość* w oknie *Styl warstwy*):

Styl warstwy	×
Opcje mieszania: Własne Prza i plaskorzeźba Kontur Obrys Otrys Cień wewnętrzny Blask wewnętrzny Blask wewnętrzny Blask wewnętrzny Blask wewnętrzny Blask newnętrzny Blask newnętrzny Blask newnętrzny Blask newnętrzny Blask newnętrzny Blask newnętrzny Blask zewnętrzny Ustaw rgław	↓ ↓ ↑ 75 0 1000000000000000000000000000000000000

To spowoduje, że liść stopniowo pojawi się i "połączy" ze swoim cieniem.

Od około 6-9 s wstaw kolejną warstwę z liściem:



Na początek włącz stopery dla położenia, krycia i stylu tej warstwy, a potem odbij w poziomie liść (*Edycja* > *Przekształć* > *Odbij w poziomie*). Teraz zastosuj podobne efekty jak dla liścia 1, z tym że drugi liść może przesunąć się z prawej strony ekranu.

6

Dodaj jeszcze dwa-trzy liście, dla niektórych liści można zastosować nałożenie koloru:

Styl warstwy		
Style Opcje mieszania: Domyślne a raz i plaskorzeźba b kontur Tekstura b Obrys Gleń wewnętzmy Blask wewnętzmy Blask kzewnętzmu Blask kzewnętzmy Blask kzewnętzmy Cł Małożenie gradientu Nałożenie gradientu Blask zewnętzmy Cł Geń	Nałożenie koloru Kolor Tryb mieszania: Żwykły Krycie: 20 % Ustaw jako domyślne Przywróć domyślne	OK Anudi Podgad

Dodaj animacje liści w pewnej sekwencji czasowej oraz na zakończenie dodaj ścieżkę dźwiękową.



	Audio	
Głośność:		73%
Narastanie:	~ 	2,33 s
Zanikanie:	•	2,12 s
	📃 Wycisz dźwięk	

Naciskając na warstwę dźwięku prawym przyciskiem myszy możemy ustawić głośność, narastanie dźwięku na początku animacji i zanikanie na końcu.

Zaplanuj samodzielnie kolejne etapy i efekty animacji, np. dodaj warstwę z narysowanym prostokątem, dodanym efektem faza i zmniejszonym kryciem warstwy. Dodaj też kolejną warstwę na tekst.

Na koniec wyrenderuj plik .mp4.



