

An underwater scene with a bright sun or moon in the upper right, casting light through the water. The seabed is sandy and covered with various colorful corals and seaweeds. The overall color palette is dominated by blues and greens, with vibrant accents of purple, pink, and orange from the marine life.

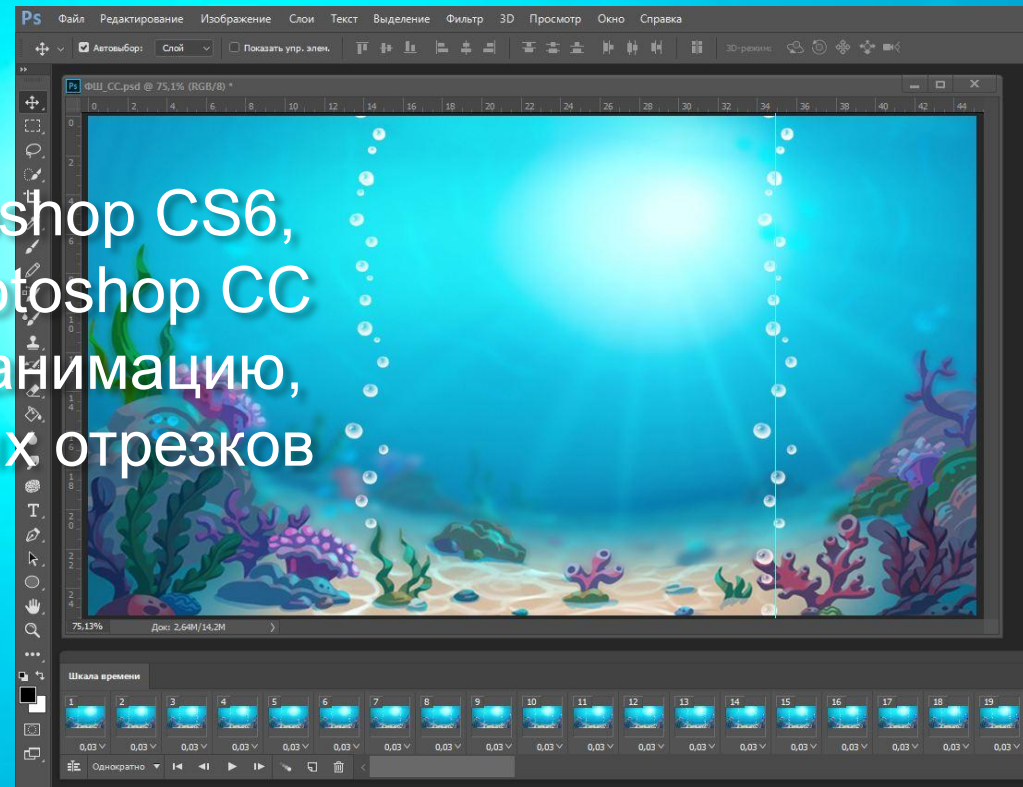
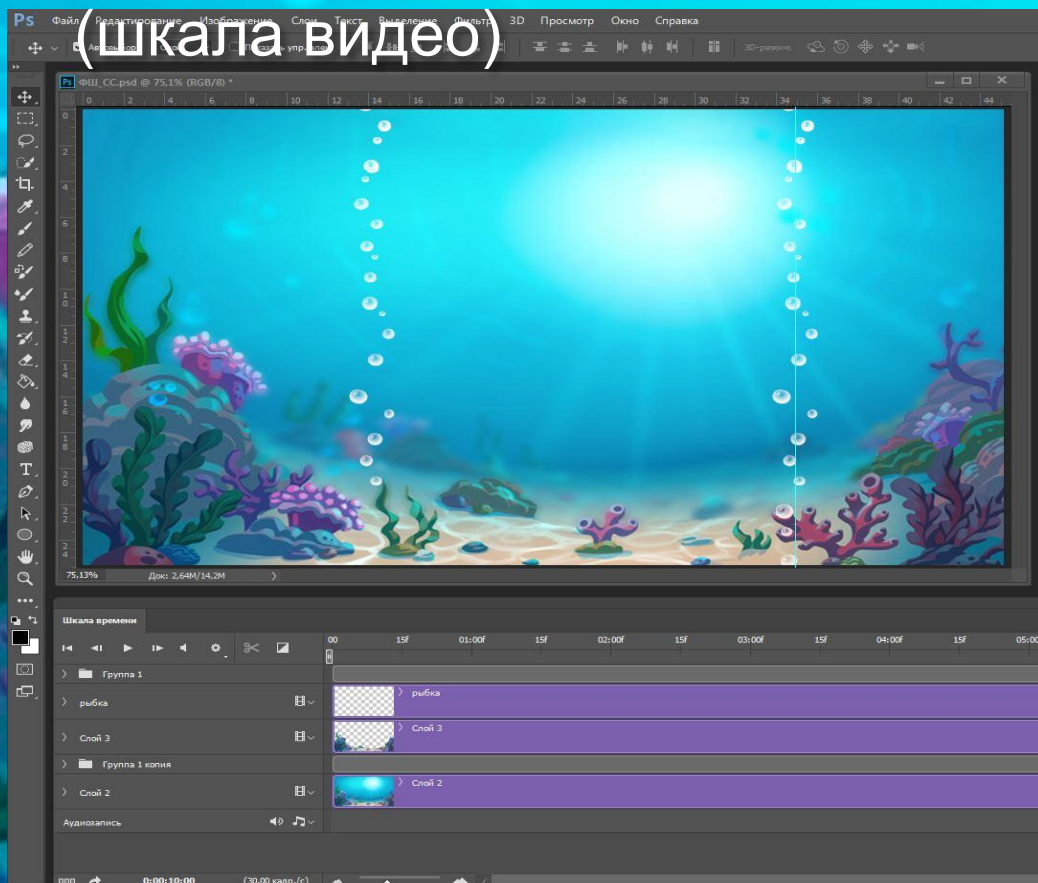
Анимация перемещения

в программе Photoshop СС

(Ключи
анимации)

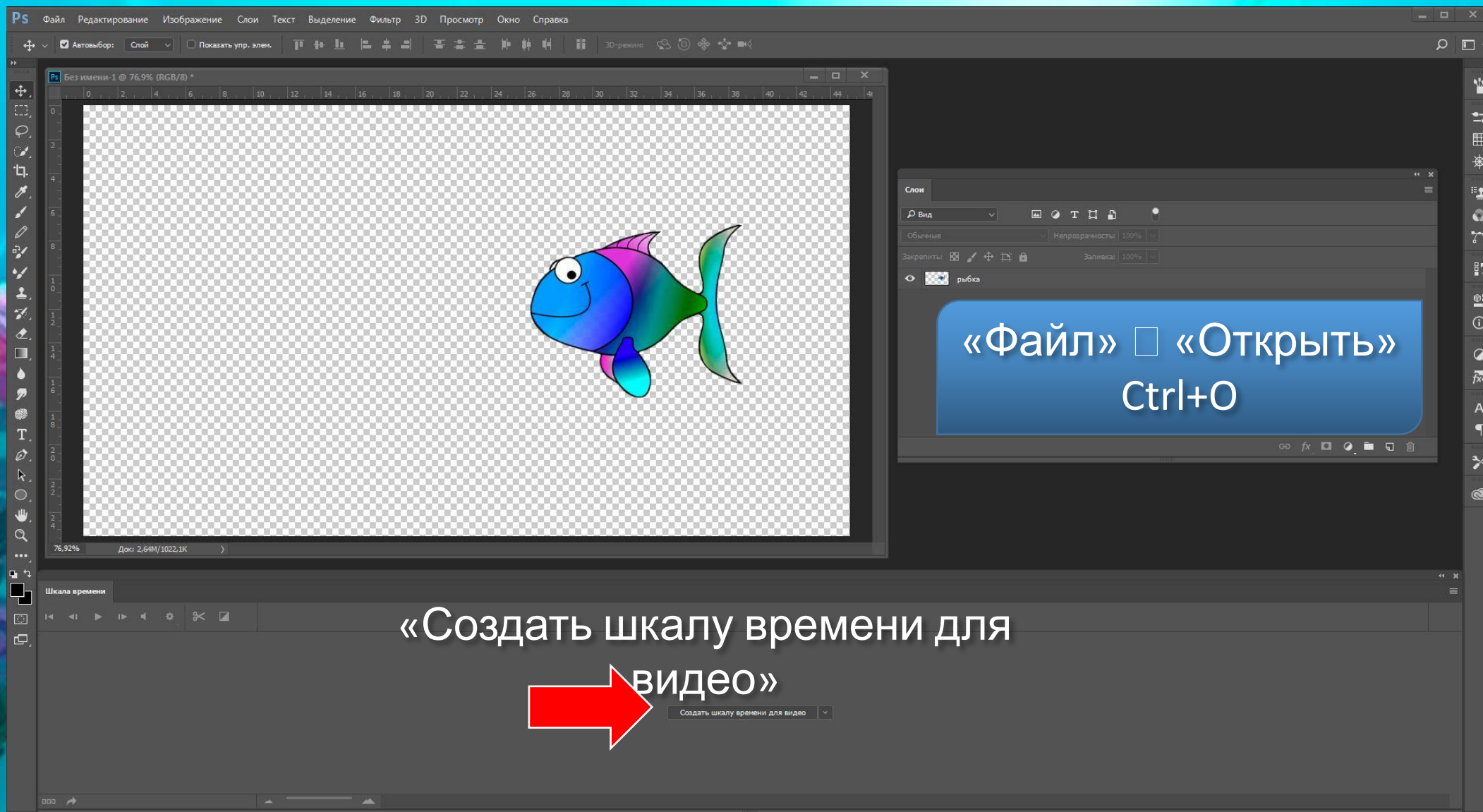
В отличие от программы Adobe Photoshop CS6, шкала времени программы Adobe Photoshop CC может представлять как покадровую анимацию, так и вариант непрерывных временных отрезков

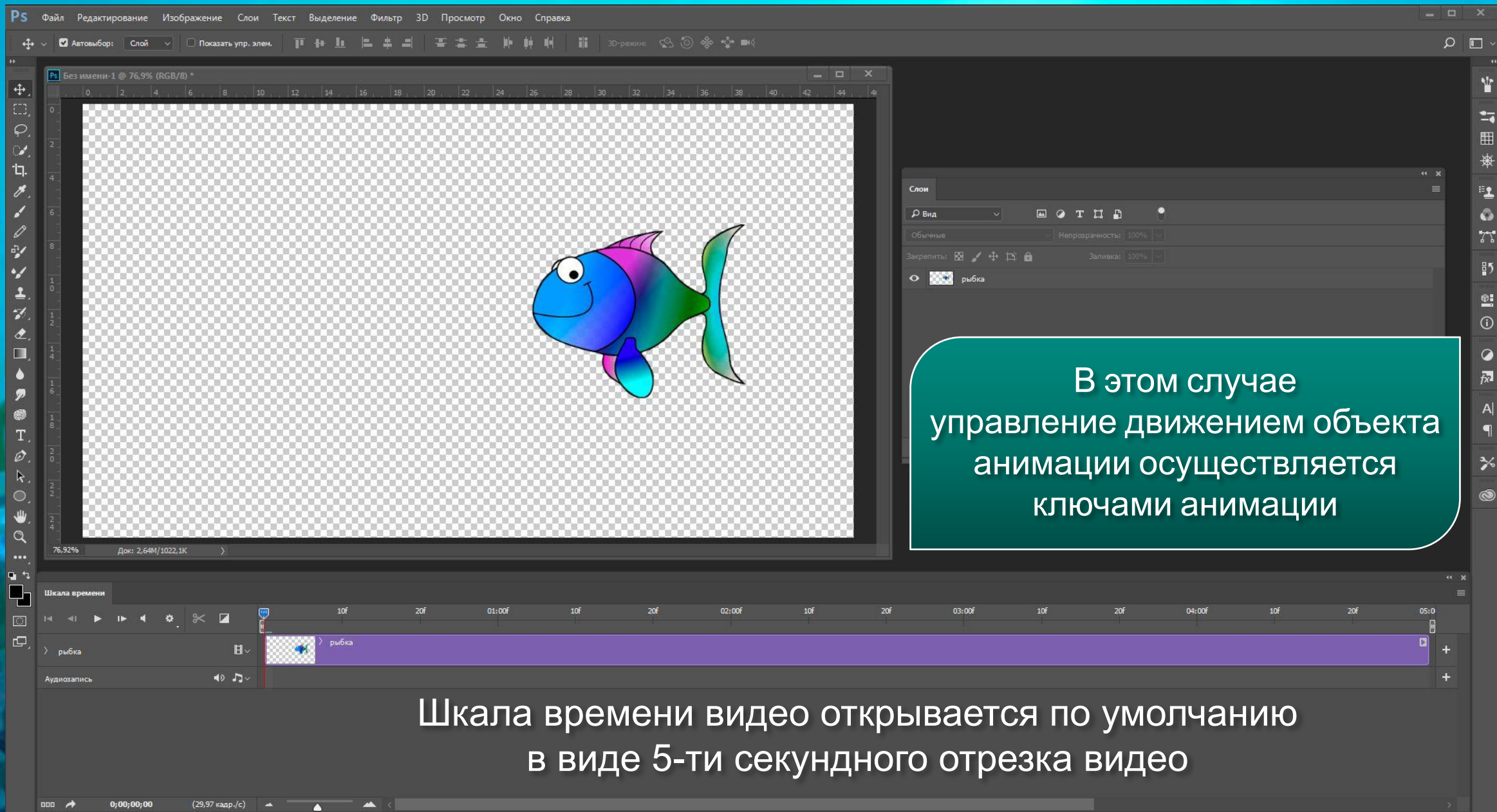
(шкала видео)



Переключатель вида шкалы времени находится в левом нижнем углу шкалы: «Преобразовать в шкалу времени видео»

Открыть программу и поместить в нее объект анимации на прозрачном фоне (формат PNG)

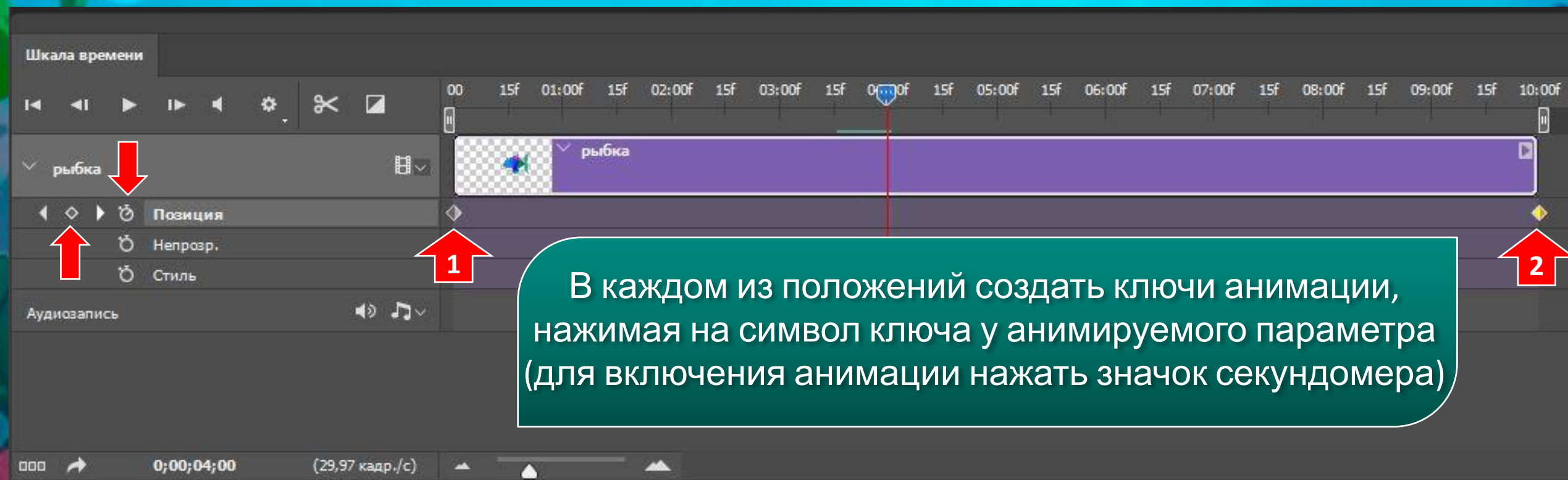




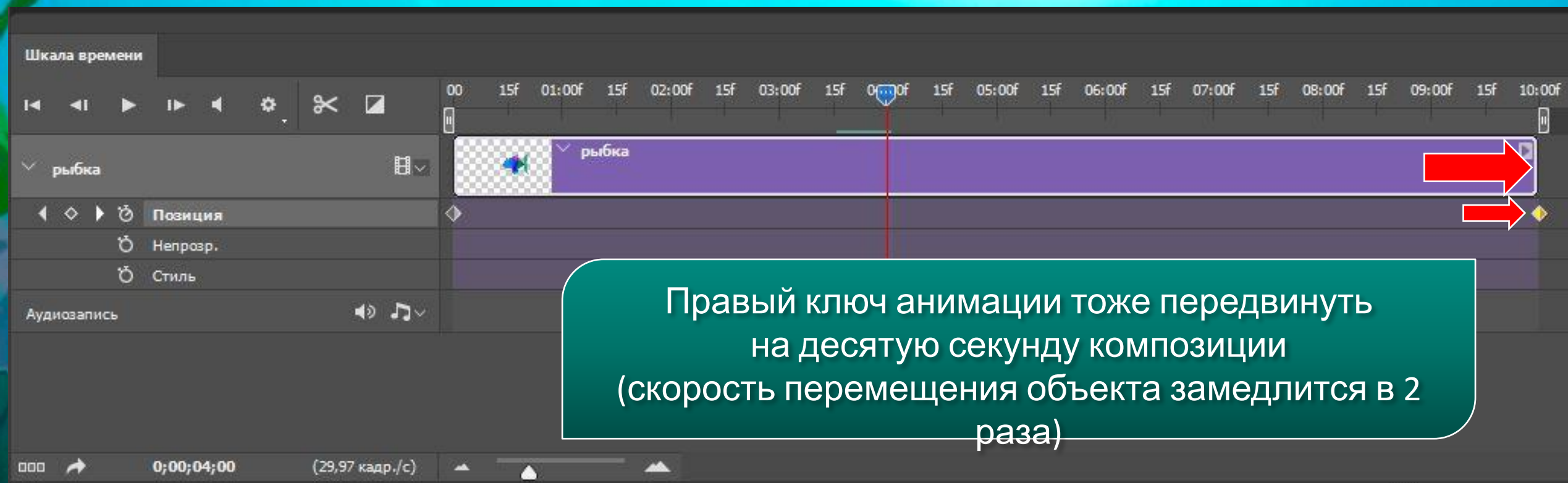
В этом случае
управление движением объекта
анимации осуществляется
ключами анимации

Шкала времени видео открывается по умолчанию
в виде 5-ти секундного отрезка видео

Нажав на галочку в названии слоя,
открыть перечень анимируемых параметров композиции:
это «Позиция», «Непрозрачность» и «Стиль»
Анимировать перемещение рыбки:
в начале эпизода она находится за правой кромкой композиции,
а в конце (на 5-й секунде) перемещается за левый обрез кадра



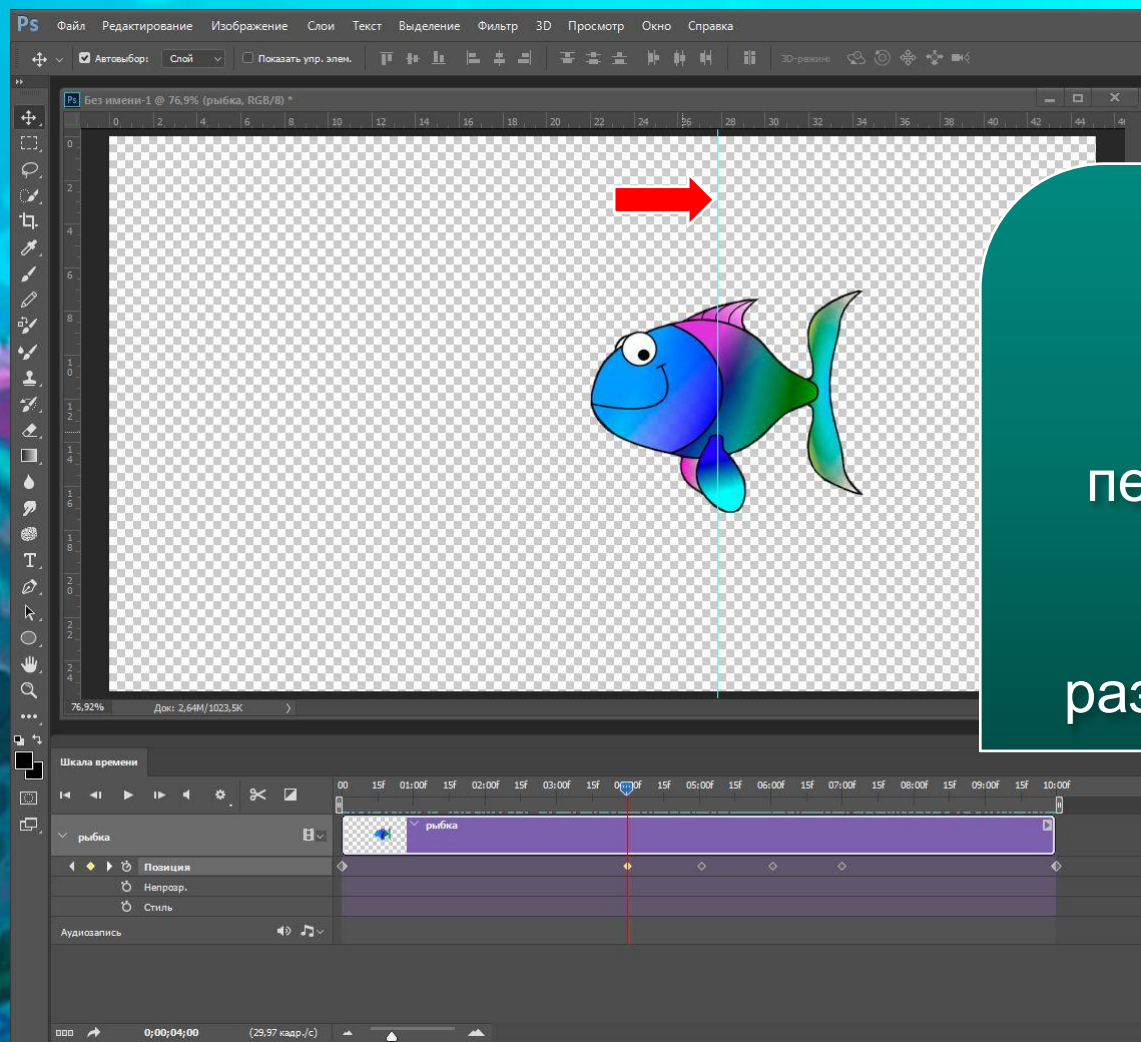
Увеличить время композиции:
для этого нужно просто потянуть за край временного отрезка
и удлинить отрезок времени до нужной продолжительности



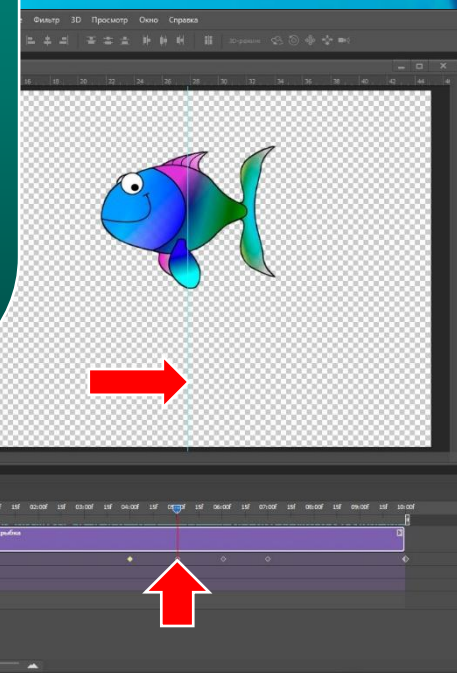
The screenshot shows a software interface with a timeline at the top labeled 'Шкала времени' (Time Scale) ranging from 00 to 10:00f. Below the timeline is a layer named 'рыбка' (fish) with a purple bar representing its duration. Two red arrows point to the right edge of this bar, indicating where to drag to extend it. The interface also includes playback controls, a settings menu, and a preview window showing a fish character. A text box in the foreground provides instructions on how to extend the composition.

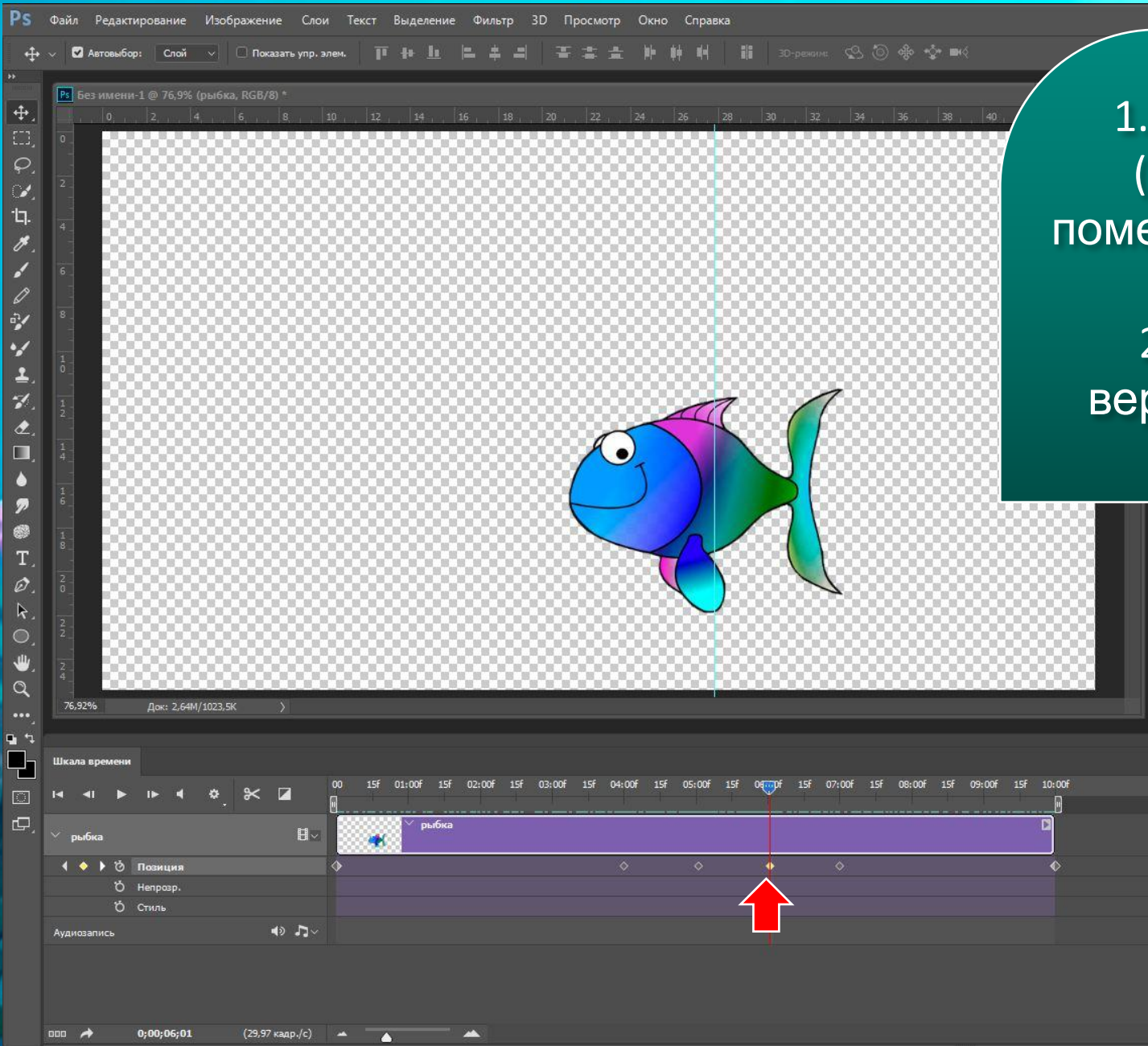
Правый ключ анимации тоже передвинуть
на десятую секунду композиции
(скорость перемещения объекта замедлится в 2
раза)

Движение рыбки равномерное, прямолинейное Создать промежуточные ключи для изменения характера движения

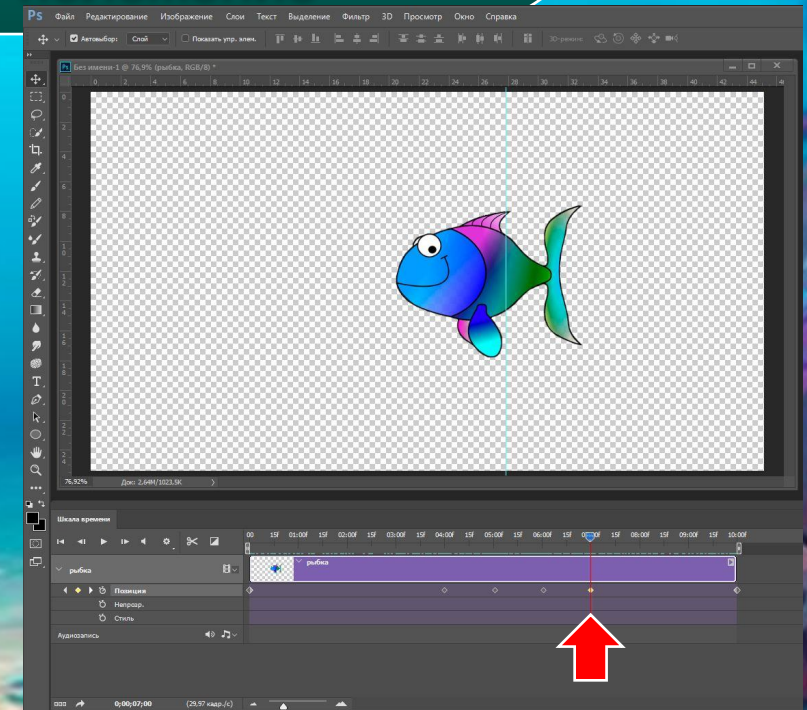


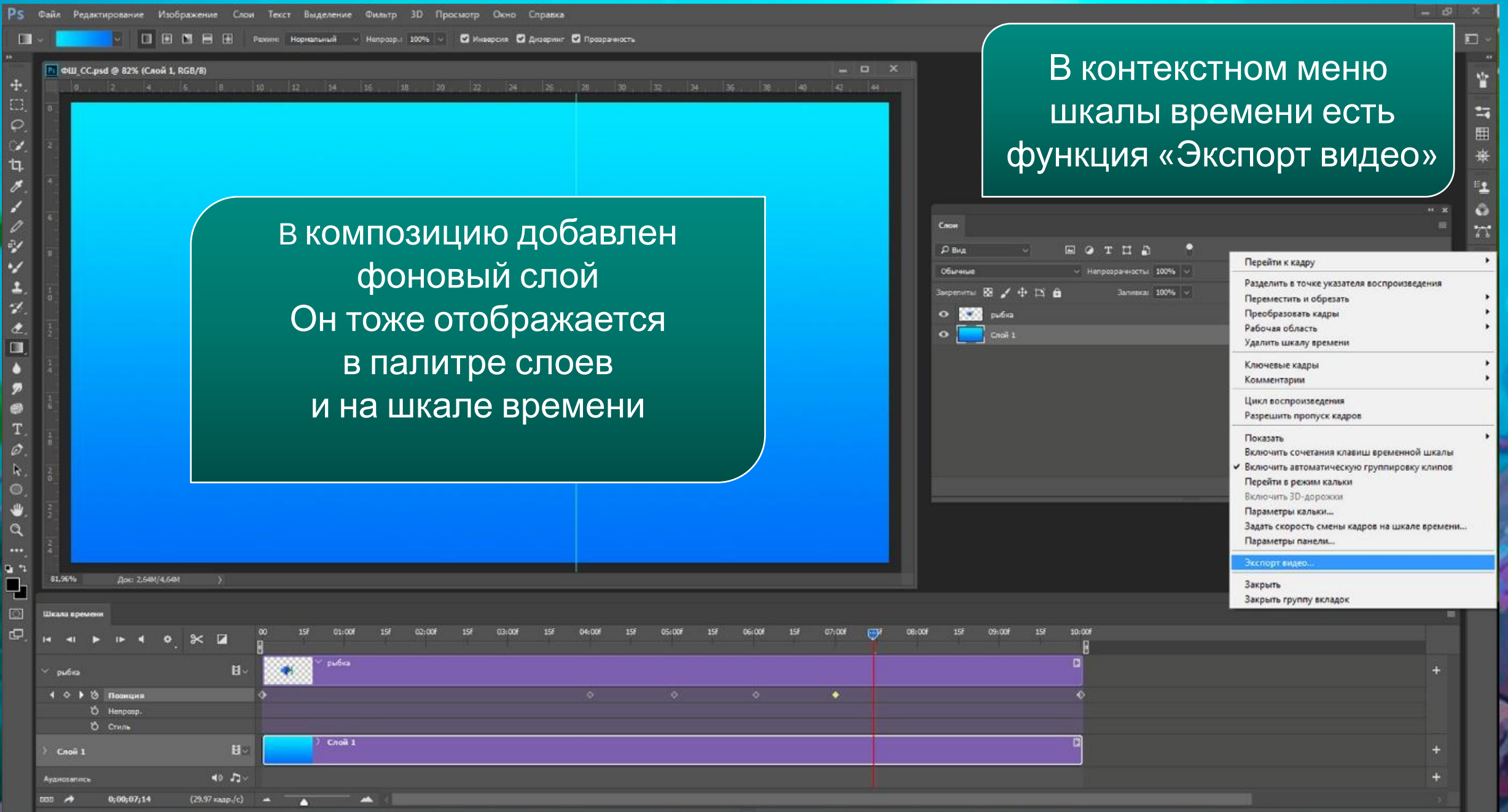
1. Добавить ключ на третьей секунде,
2. Через секунду переместить рыбку вверх, ориентируясь по направляющей, размещенной в композиции





1. Еще через секунду (пятая секунда) вновь поменять положение рыбки – сместить ее вниз
2. На шестой секунде вернуть рыбку в исходное положение





В контекстном меню шкалы времени есть функция «Экспорт видео»

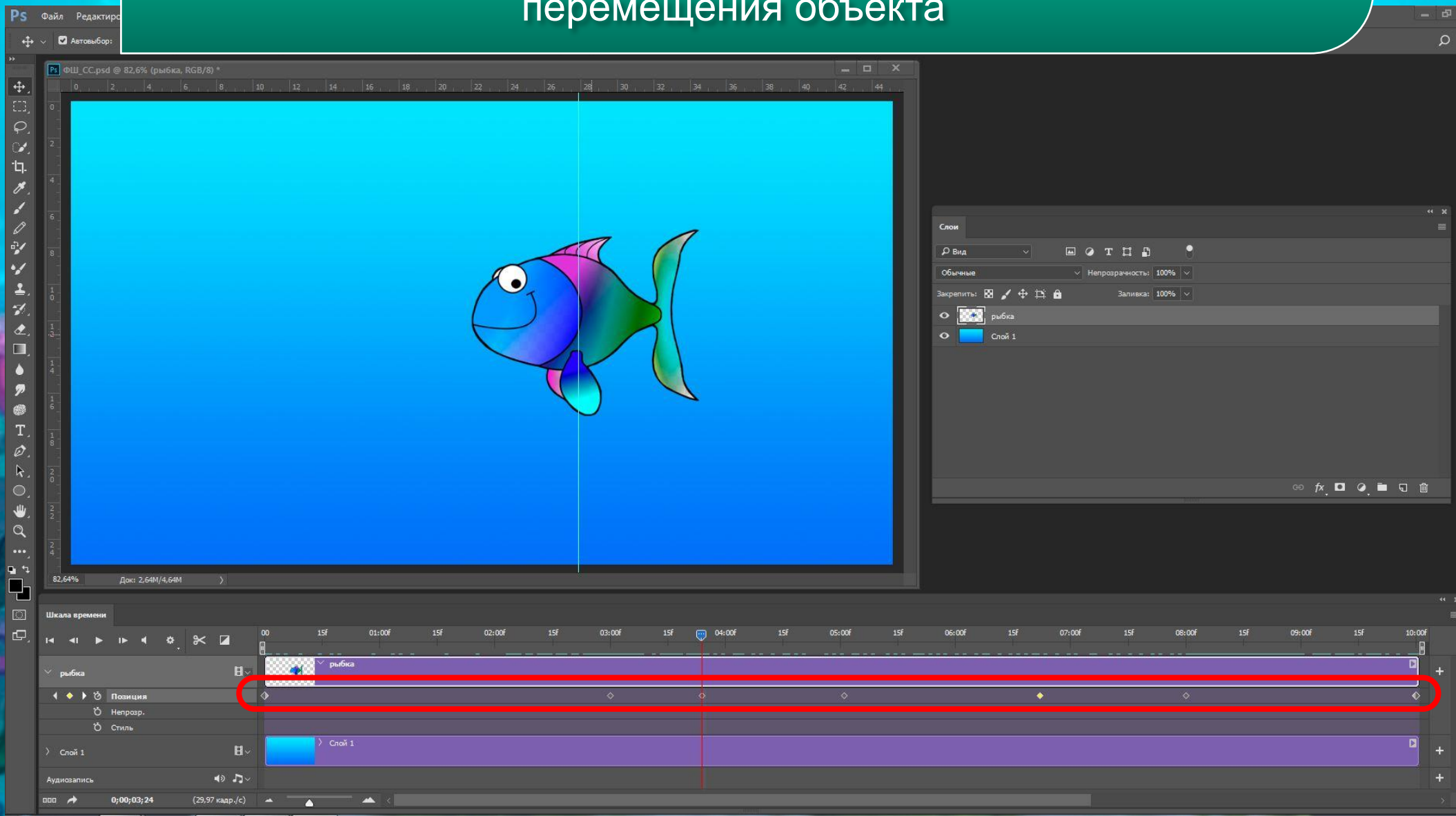
В композицию добавлен фоновый слой
Он тоже отображается в палитре слоев и на шкале времени

- Перейти к кадру
- Разделить в точке указателя воспроизведения
- Переместить и обрезать
- Преобразовать кадры
- Рабочая область
- Удалить шкалу времени
- Ключевые кадры
- Комментарии
- Цикл воспроизведения
- Разрешить пропуск кадров
- Показать
- Включить сочетания клавиш временной шкалы
- Включить автоматическую группировку клипов
- Перейти в режим кальки
- Включить 3D-дорожки
- Параметры кальки...
- Задать скорость смены кадров на шкале времени...
- Параметры панели...
- Экспорт видео...**
- Закрыть
- Закрыть группу вкладок

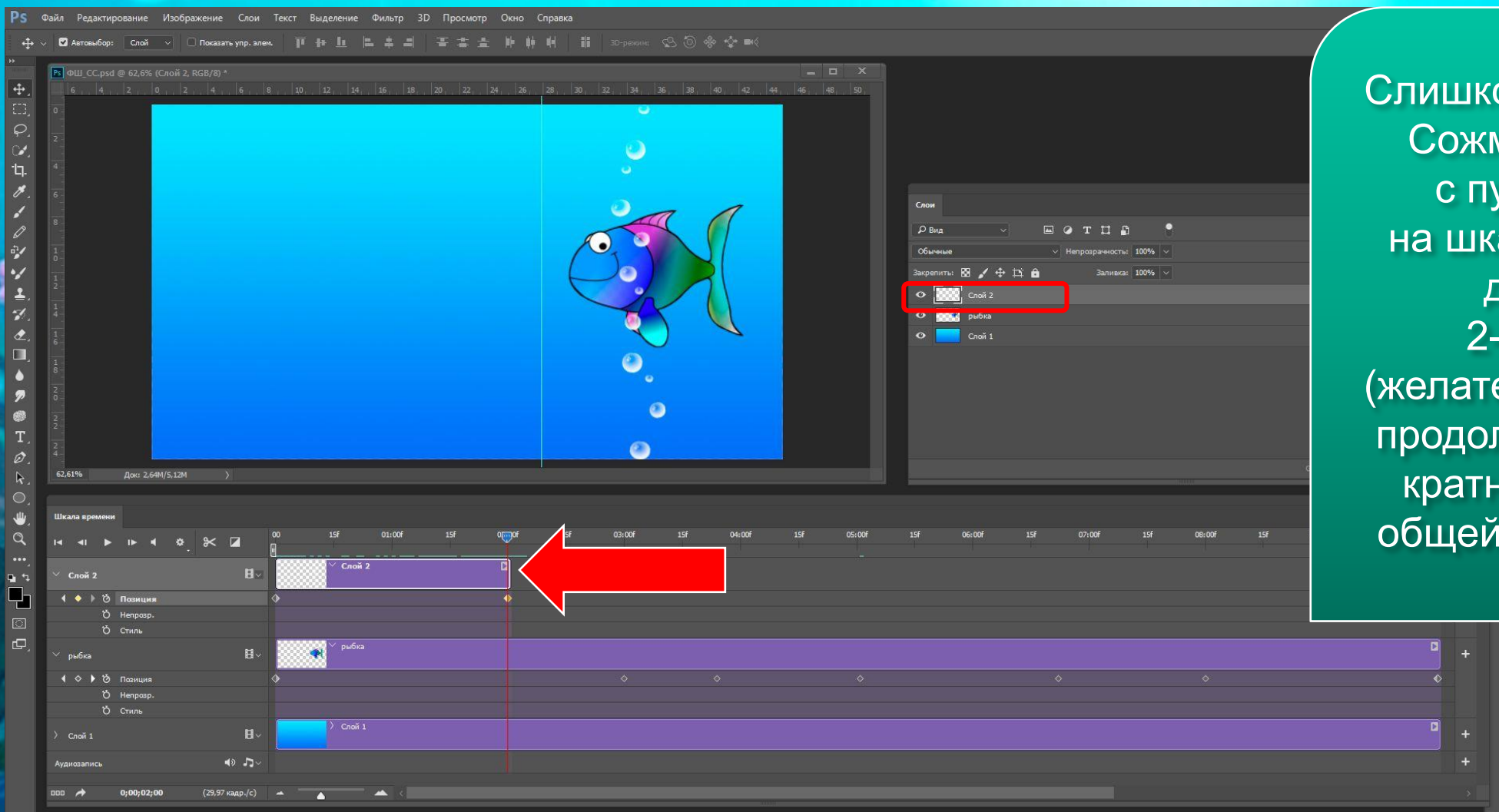
В результате рыбка совершает несколько промежуточных перемещений, фиксируемых ключами анимации



Всего лишь изменяя положение ключей на шкале времени, можно регулировать характер (скорость) перемещения объекта

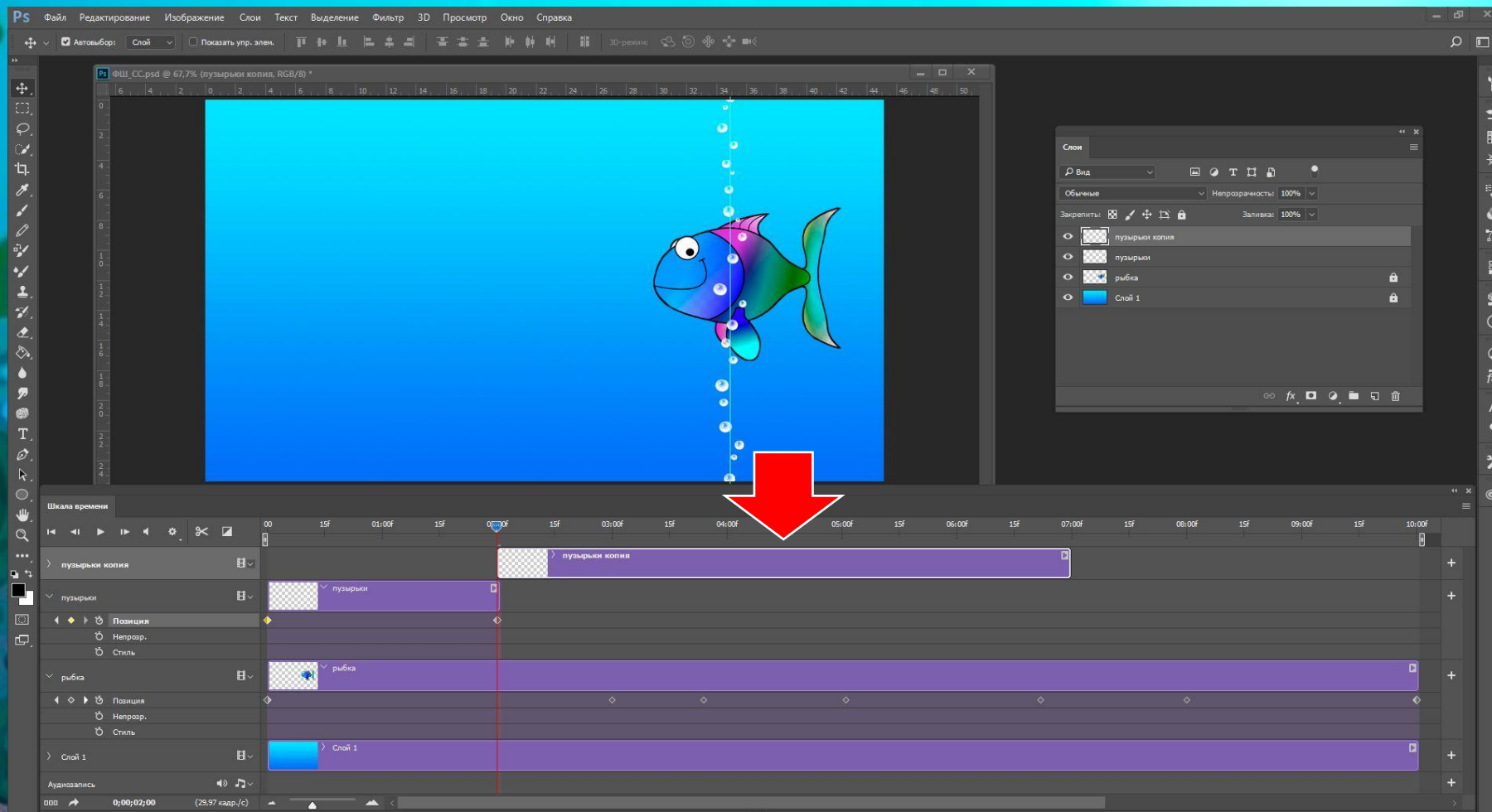


А еще из предыдущего урока возьмем слой
всплывающих пузырьков воздуха и проанимируем
их перемещение по вертикали



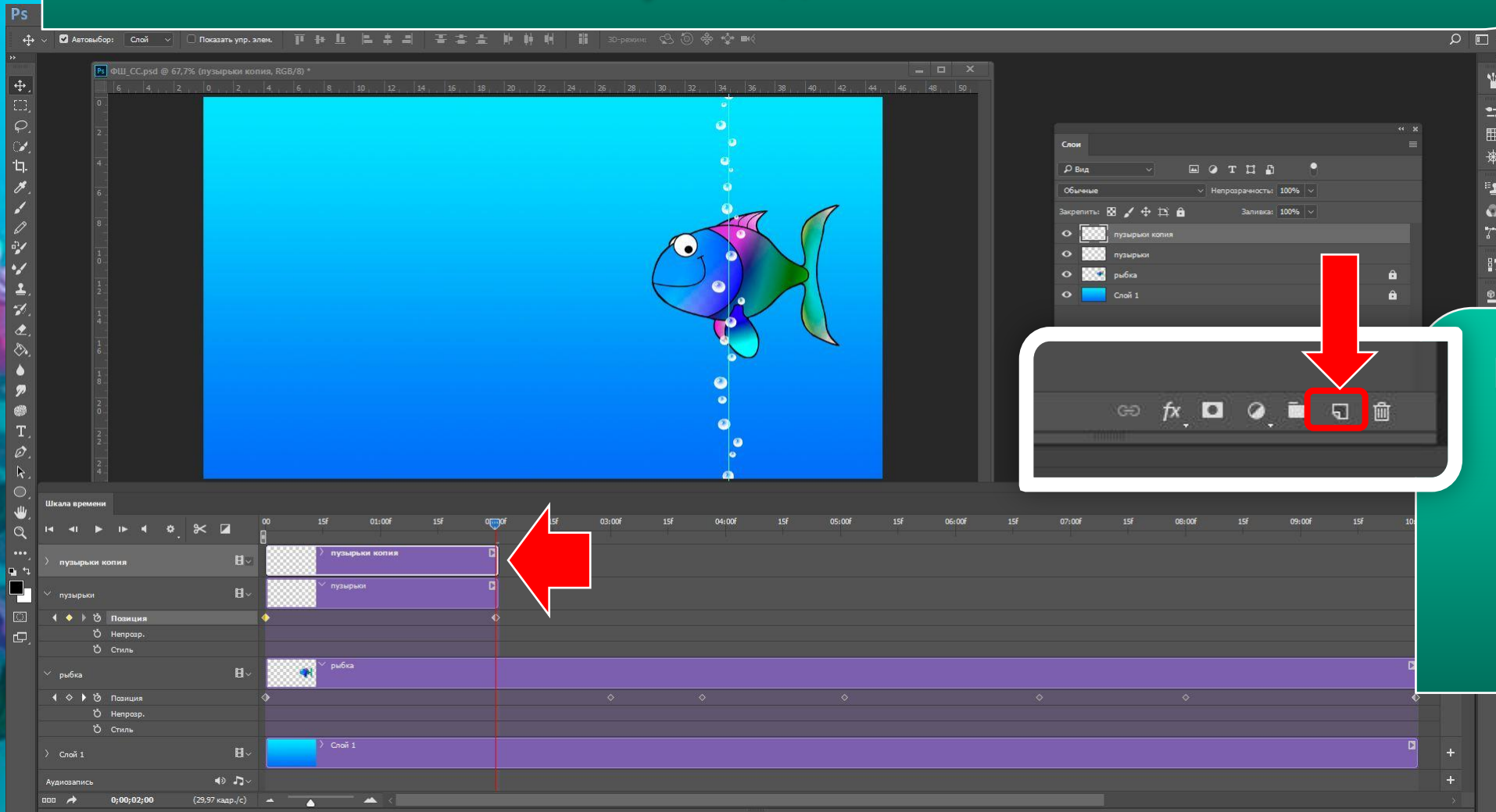
Слишком медленно?
Сожмем отрезок
с пузырьками
на шкале времени
до 5 или
2-х секунд
(желательно сделать
продолжительность
кратной времени
общей композиции)

Через 2 секунды анимация с пузырьками закончится — значит нужно заполнить ею остальные 8 секунд композиции



Если использовать прежний прием копирования: Ctrl+J, на шкале времени появится копия слоя продолжительностью 5 секунд (по умолчанию) без ключей анимации

Чтобы дублировать анимированный слой
применить другой прием копирования «Drag-and-drop»:
захват слоя левой кнопкой мыши и перенос его
на иконку «Создать новый слой»



Копия будет
абсолютно
идентична
исходной
(с ключами
анимации)

Сдвинуть копию на шкале времени так,
чтобы движение пузырьков не прерывалось

Шкала времени

00 15f 01:00f 15f 02:00f 15f 03:00f 15f 04:00f 15f 05:00f

пузырьки копия

пузырьки

Позиция

Непрозр.

Стиль

рыбка

рыбка

Слой 1

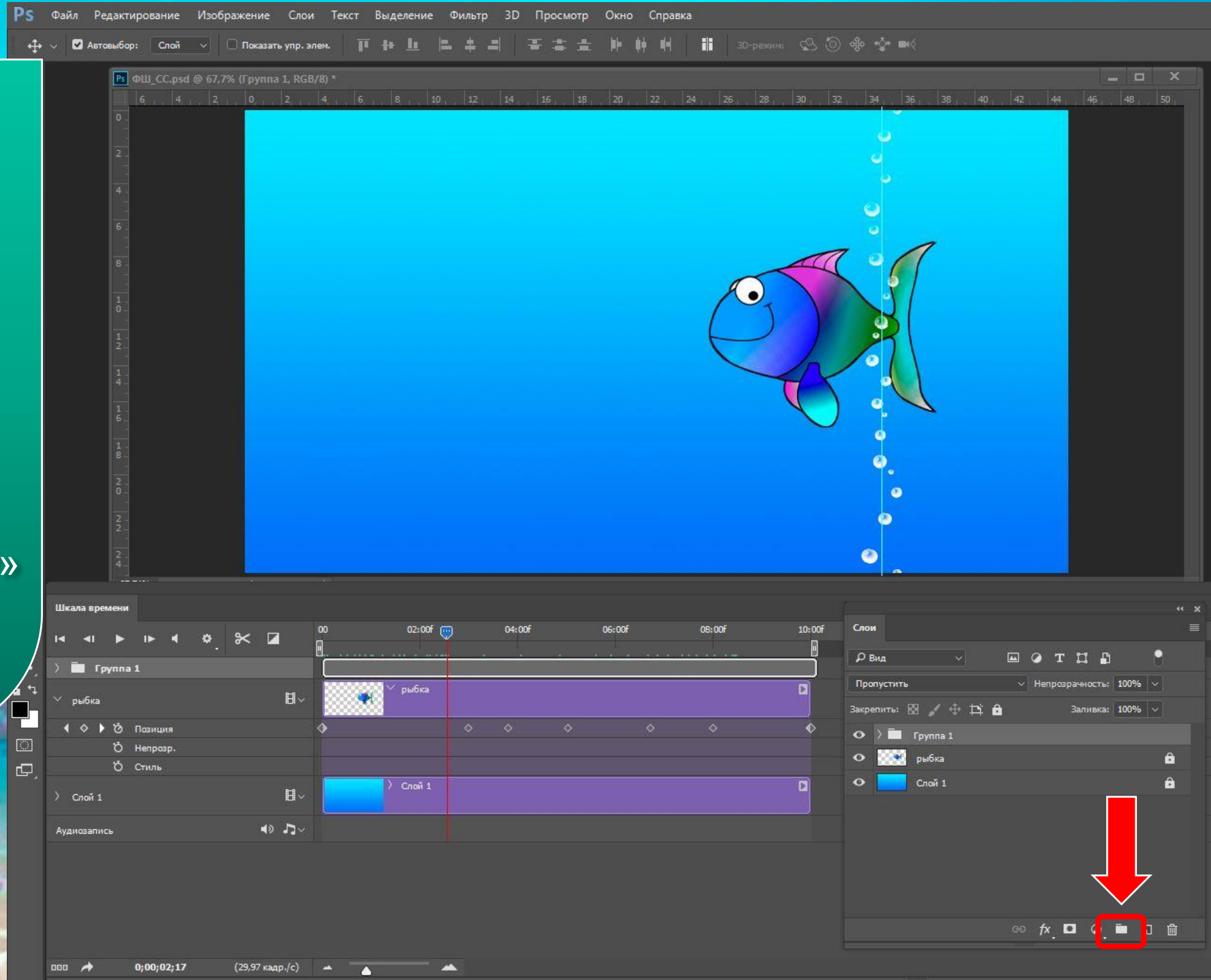
Слой 1

Аудиозапись

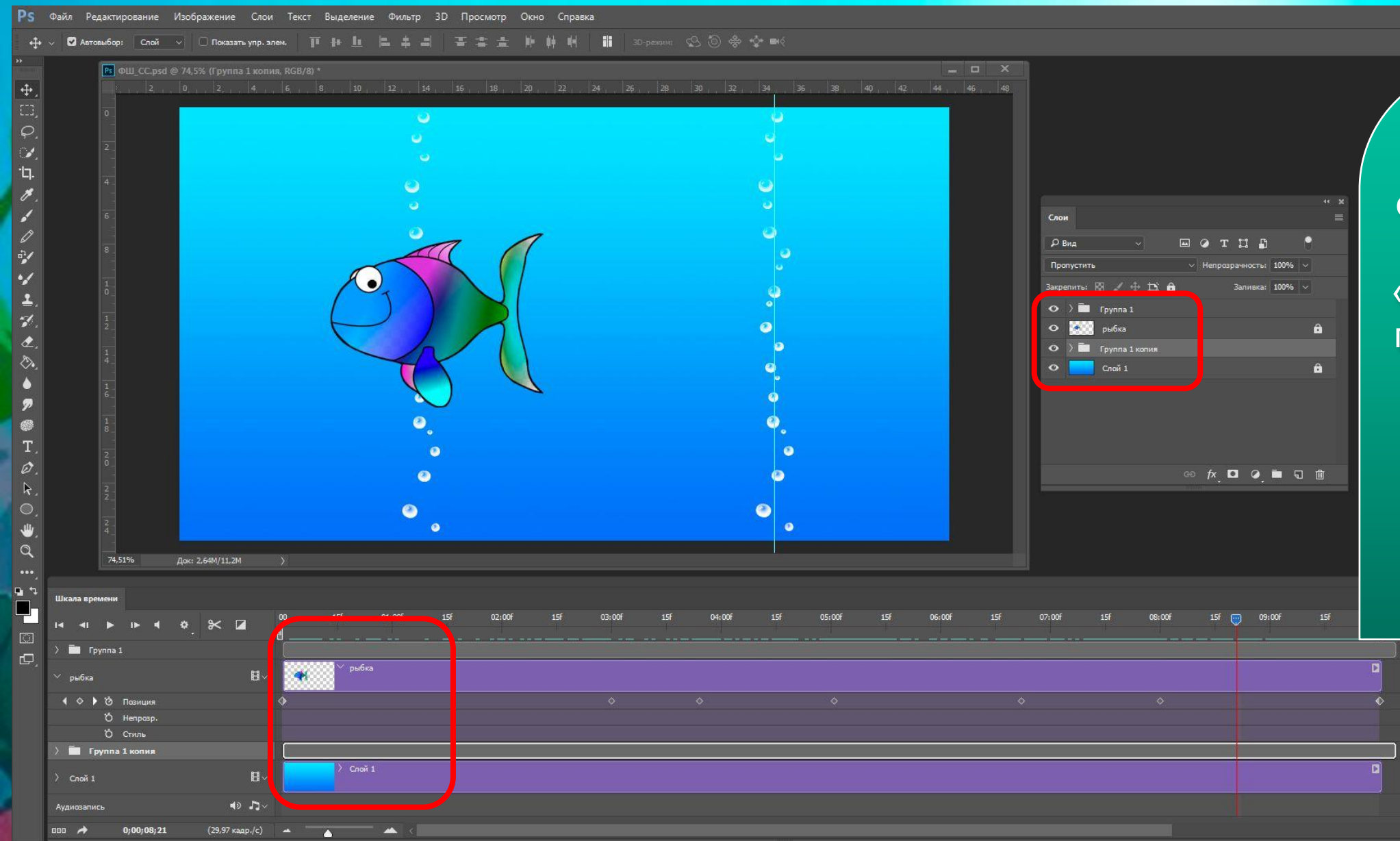
0:00;02;28 (29,97 кадр./с)

Повторить прием копирования
еще 3 раза

Чтобы уменьшить количество дорожек с видеоклипами на шкале времени, выделить слои одного типа и перетащить их на иконку «Создать новую группу» в палитре «Слои»

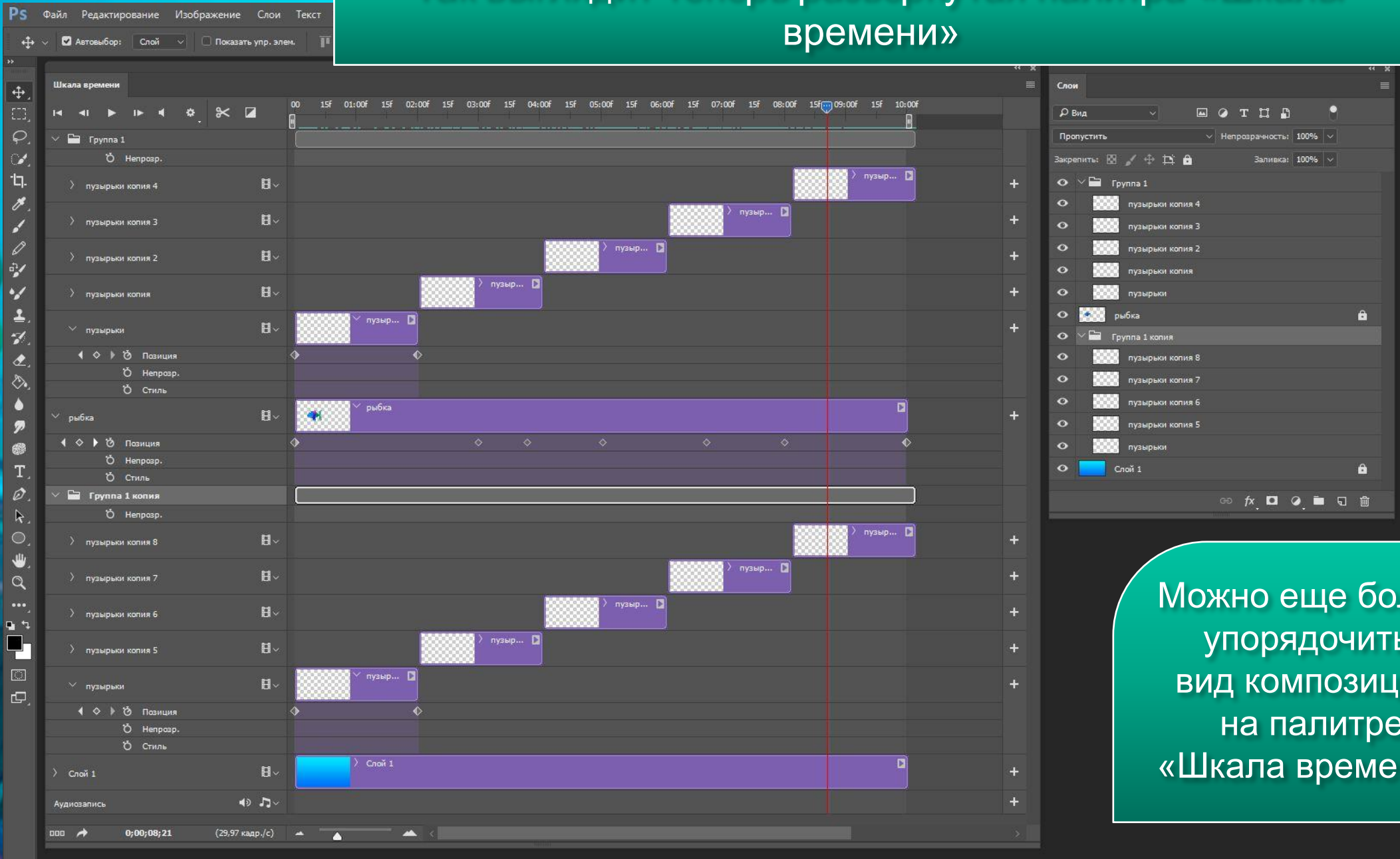


Дублировать группу



Размещение слоев на палитре «Слои» или «Шкала времени» позволяет менять взаимное расположение объектов в композиции (ближе/дальше)

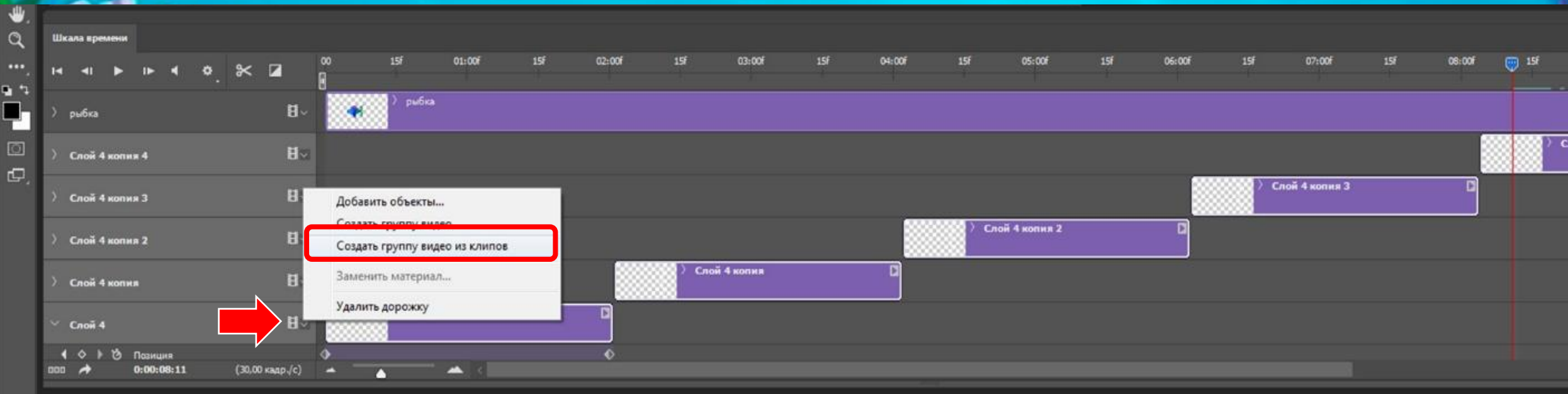
Так выглядит теперь развернутая палитра «Шкалы времени»



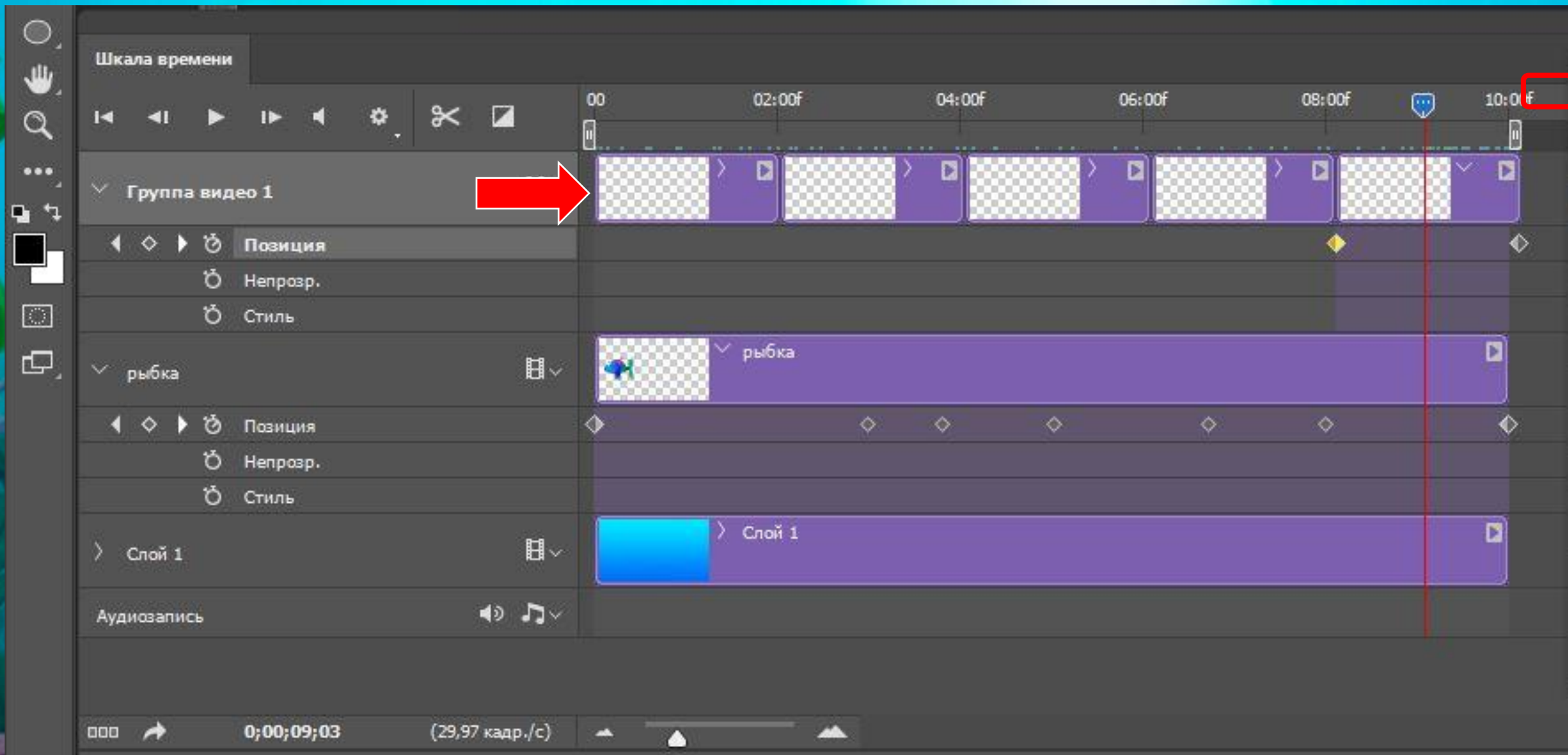
Можно еще более
упорядочить
вид композиции
на палитре
«Шкала времени»

Чтобы уменьшить количество дорожек с видеоклипами на шкале времени, следует

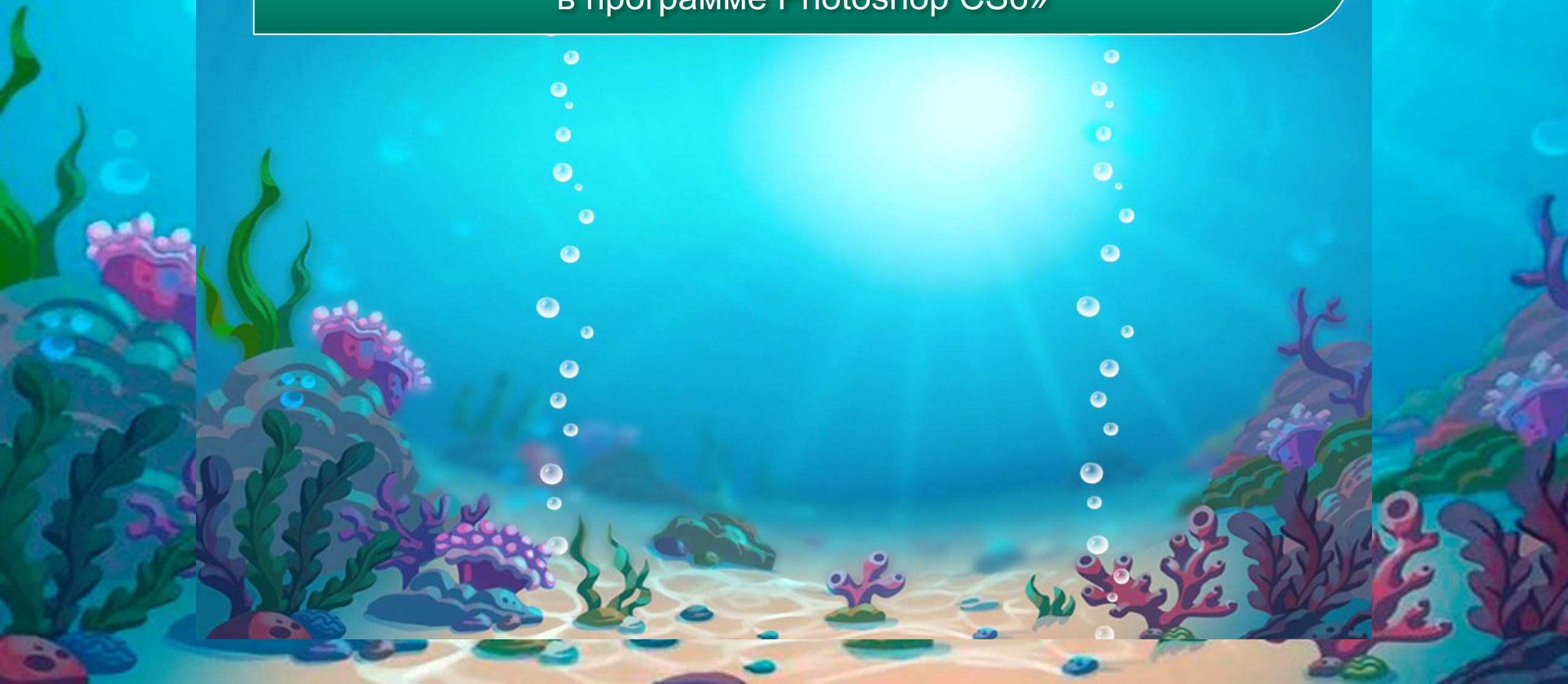
- 1) выделить все слои группы;
- 2) открыть контекстное меню иконкой в правой части любого слоя и выбрать функцию «Создать группу видео из клипов»



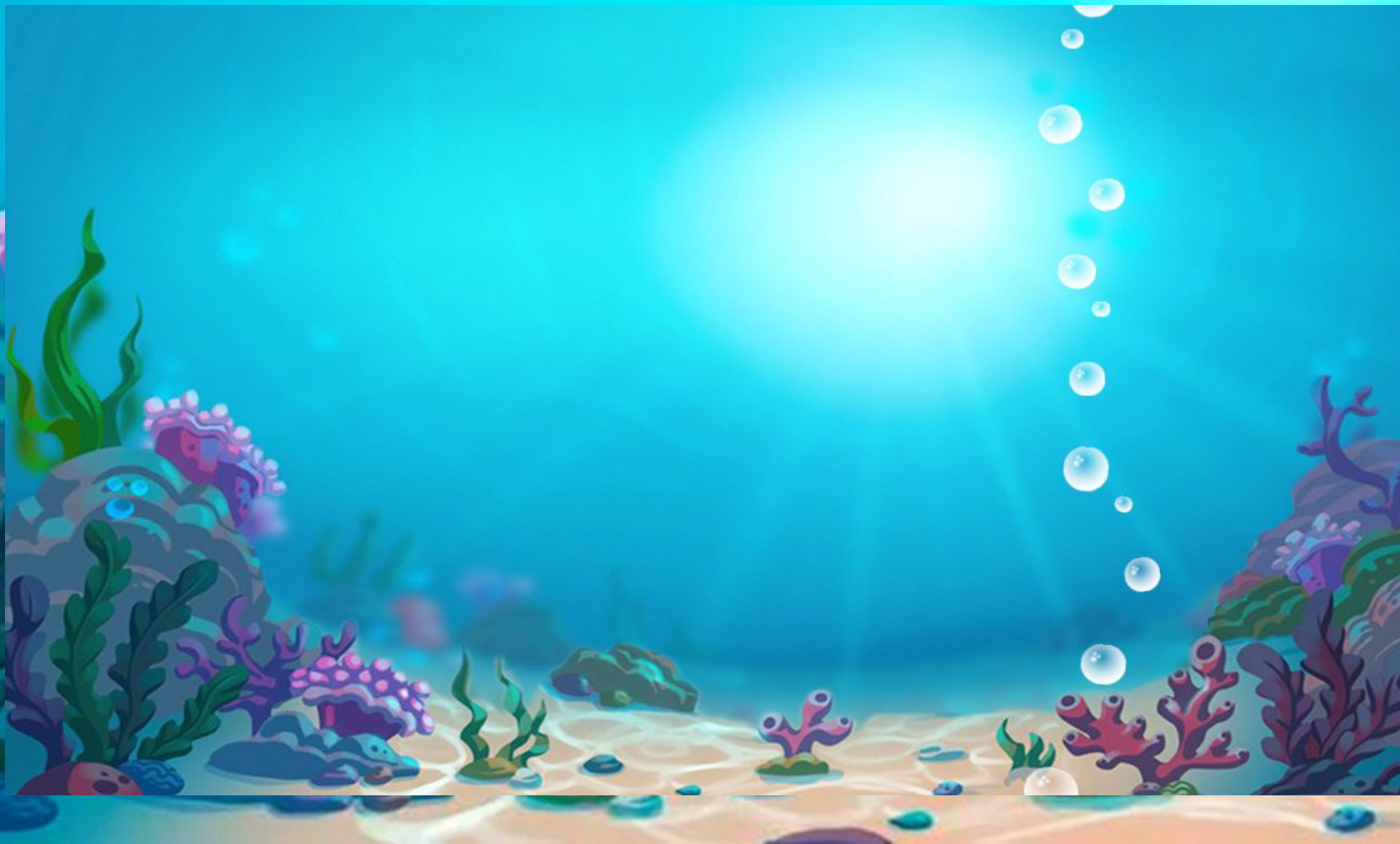
Все слои группы объединятся следующим образом:



Теперь вместо фонового слоя подставить композицию с морским пейзажем, которая была использована в предыдущем уроке «Анимация перемещения в программе Photoshop CS6»



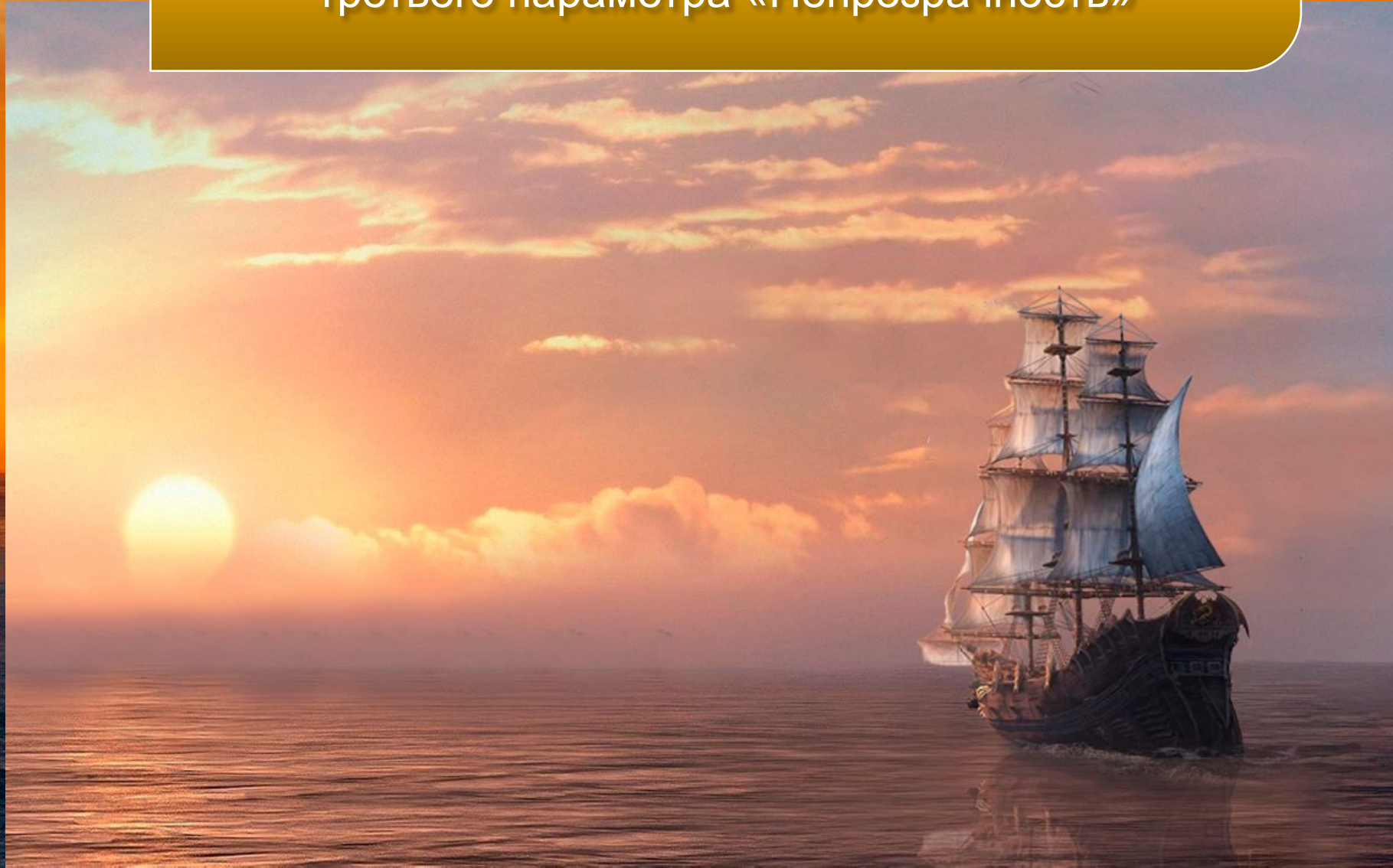
В списке раскрывающихся параметров,
предлагаемых для анимации
есть параметр «Стиль»
(в закладке «Окно» выбрать строку «Стили»)



Задание:
В созданной
композиции
анимируйте
этот параметр
для объекта
«Рыбка»

Задание2

Самостоятельно выполнить анимацию
третьего параметра «Непрозрачность»



Итак в данном уроке:

- 1) создана анимация перемещения объекта в программе Adobe Photoshop CC 2017;
- 2) слои на шкале времени представлены как видеоклипы;
- 3) анимация осуществлена созданием ключей анимации;
- 4) рассмотрены способы изменения скорости перемещения объектов;
- 5) изучены приемы копирования анимированного слоя и объединения слоев в группы или в группы видео



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

