

Практическая работа 134 - 135

Создание анимационной графики в растровом формате

Создание готового анимационного продукта средствами растровой графики

Создание анимации (баннера) в Adobe Photoshop.


Наиболее интересной способностью Adobe Photoshop является создание анимированных рисунков, например, баннеров для сети Internet.

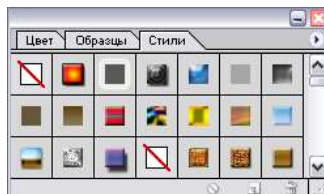
Итак, что такое Баннер (Banner)?

В простейшем случае это графическая гиперссылка, представляющая собой графический файл формата .GIF или .JPG, помещаемая на web-страницу. Как правило, имеет прямоугольную форму. Для обеспечения быстрой загрузки баннера на него обычно накладывают ограничения по информационному размеру (например, не более 15 Кбайт). Самый распространенный размер баннеров 468 на 60 пикселей, хотя помимо этого существует изрядное количество баннеров других размеров. Также получили распространение HTML-баннеры, CGI-баннеры, Java-баннеры, Flash-баннеры - все это дает возможность более эффектно воздействовать на посетителей сайтов.

Порядок работы

Начнём. Для начала откроем файл banner.jpg (Файл → Открыть), который находится в папке Banner на вашем компьютере в Общих Документах.

Затем выбираем инструмент Прямоугольник (значок ) и рисуем прямоугольник по границам рисунка. В результате получается чёрный прямоугольник, который располагается на новом слое. Оставляем этот слой активным и находим панель со страничкой «Стили»:



В этом окне выбираем стиль для фона нашего будущего баннера. После этого полученные два слоя сливаем в один с помощью команды (Слой → Выполнить сведение).



Мы получили основу для нашего баннера.

Теперь нам надо выбрать изображения, которые будут на нашем баннере. Варианты можно найти в папке Banner. Открываем выбранные файлы (не более двух). Сначала на полученный фон помещаем первое изображение, например:



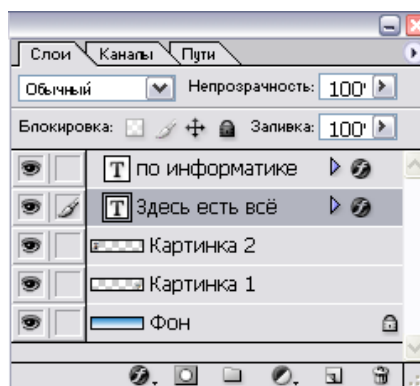
Новому слою задаём имя «Картинка 1». Теперь помещаем на полученное изображение вторую картинку и полученному слою задаём имя «Картинка 2»:



Выбираем инструмент **T.** для печати текста на баннер. Каждую строку печатаем на новом слое, настройки текста выбираем произвольно. Для каждого слоя выбираем свой стиль:

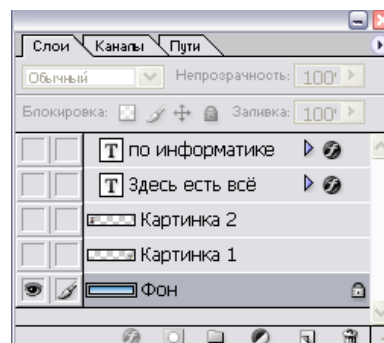


Панель со вкладкой «Слои» теперь выглядит следующим образом:



Делаем активным нижний слой с именем «Фон» в Палитре слоев (щелчком мыши).


Затем отключаем видимость всех остальных слоёв щелчком по «глазу»:



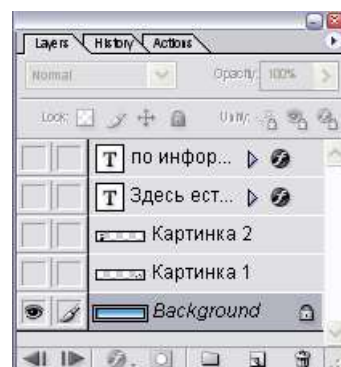
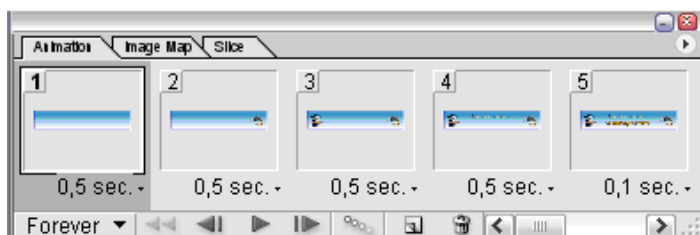
Основа готова. Приступаем к созданию анимации. Щелкаем кнопку





(Редактировать в ImageReady). В открывшемся окне Adobe ImageReady выполняем команду (Window → Animation), если оно отключено.

В окне «Animation» щелкаем кнопку , которая находится в правом верхнем углу, и выполняем команду «Make Frames From Layers».

Кнопки внизу предназначены для управления анимацией. В этом окне анимация разбита на кадры (фреймы), которые и будут меняться в зависимости от того, как мы их настроим. В окне Layers для каждого кадра мы делаем видимыми слои, которые должны отображаться:



Настраиваем время смены кадров на 0,5 секунды и щёлкаем мышкой на кнопку  для запуска анимации.

Создадим эффект мигания текста. Для этого создадим копии 5-го кадра с помощью значка  и поочерёдно в кадрах скрываем текст. Чем больше копий создаём, тем дольше будет мигать текст. Однако, начиная с 5-го кадра, время необходимо изменить на 0,1 секунды.

Сохраняем анимированную картинку командой (File → Save Optimized) или (File → Save Optimized As ...). Сохранять рисунок можно в форматах .gif или .html.

Чаще всего анимацию мы встречаем в сети Internet в виде баннеров – подвижных рекламных картинок.

Задание 2

Нам понадобятся 2 файла с блестяшками и картинка, которую мы будем анимировать:



Урок показан на примере Photoshop CS2 и выполним в более новых версиях фотошопа

1. Открываем в фотошопе обе блестяшки и ту картинку, где собираемся создавать эффект (Если вы взяли картинки с блестяшками отсюда, то необходимо, когда вы их открыли перевести в RGB (**Image – Mode – RGB Color**)).

2. Будем делать Красной шапочке сверкающую шапочку, платье и туфельки. Сначала нам надо все то, что мы будем делать блестящим — выделить. Есть несколько способов:

- С помощью инструмента лассо (**Lasso Tool**) 

- С помощью «волшебной палочки» 

- С помощью быстрой маски (**Edit in Quick Mask Mode**): Нажмите на клавише кнопку **Q** и вы перейдете в режим быстрой маски, после этого возьмите кисть (Brush Tool) (можно нажать **B**) и просто рисуйте по шапочке, платью и туфлям, чтобы их выделить, они должны выделяться розовым цветом. После того, как выделили в режиме быстрой маски опять нажмите **Q** – так вы выйдете из режима, теперь инвертируйте выделение – **Ctrl+Shift+I**.

В итоге мы должны получить выделенные шапочку, платье, туфли.



3. Создадим шум:

Фильтр – Шум — Добавить шум (**Filter – Noise — Add Noise**) – параметр в моем случае установила на 50, но вы смотрите сами по картинке.



4) Далее необходимо сохранить наше выделение, для этого в меню Выделение – Сохранить выделение (**Select – Save Selection**) введите любое имя, например выделение 1, нажмите Ок.

5) Далее снимите выделение – **Ctrl+D** и продублируйте слой – **Ctrl+J**, либо Слой — Дублировать слой (**Layer—Duplicate Layer**).

Далее необходимо вернуть наше выделение: Выделение – Загрузить выделение (**Select – Load Selection**) во втором поле **Channel** выбираем наше выделение 1 и нажимаем Ок.

6) Теперь переходим на файл с блестяшками.

Выбираем один из этих файлов и жмем выделить все – **Ctrl+A**

Потом Редактирование — Определить образец (**Edit – Define Pattern**), даем ему имя и нажимаем Ок.

Тоже самое проделываем со вторым файлом.

7) Возвращаемся к своему изображению, т.е. к нашей красной шапочке. Выбираем один из слоев, а другой делаем невидимым (убираем рядом с ним на палитре слоев глазик).

Заливаем слой: Редактирование — Залить (**Edit—Fill**) – Shift+F5 , только выбираем не цвет а один из образцов в диалоге заливки (Use надо выбрать Pattern (Использовать — образец)), и ниже Custom Pattern выбираем наш образец).

Аналогично делаем с другим слоем, только выбираем второй образец блестяшек для заливки.

Снимите выделение – **Ctrl+D**

Должно получиться что-то вроде этого:

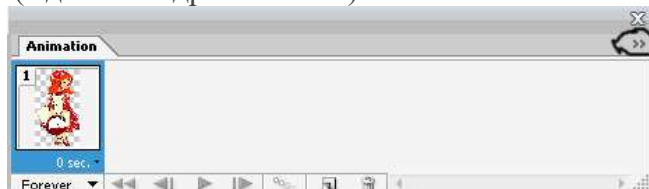


(На скринке виден только один слой с блестяшками, второй скрыт)

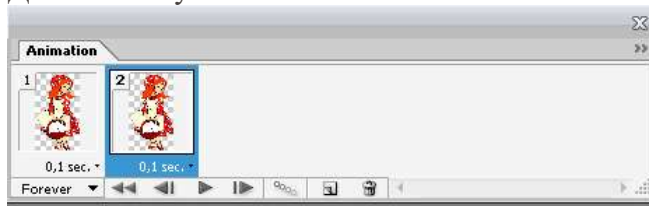
8) Осталось все это анимировать. Переходим в **Image Ready** (Shift+Ctrl+M)

Если у вас не открыто окно анимации, то его можно найти в **Window – Animation** (Окна — Анимация)

Нажмите на треугольничек в этом окошечке и выберите – **Make Frames from Layers** (Сделать кадры из слоев).



Должно получиться вот так:



Теперь в каждом кадре поставьте хотя бы по 0,1 секунде и нажмите play.

Чтобы сохранить Файл –Сохранить для Web и устройств

Задание 3

Найдите в Интернете картинки лес, волк

Создайте анимационную композицию на тему сказки Красная шапочка