

第15章

视频与动画

本章学习要点：

- 了解 Photoshop 中视频的处理方法
- 掌握动态素材的导入与输出
- 掌握时间轴动画的创建方法
- 掌握帧动画的创建方法

第15章 视频与动画

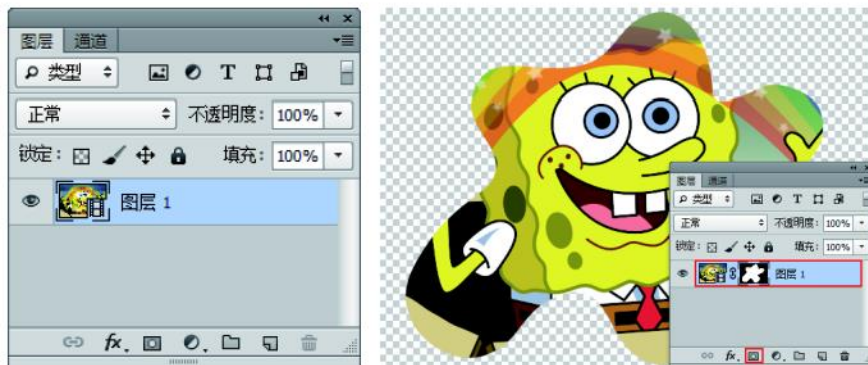
15.1 了解 Photoshop 的视频处理功能

动画是在一段时间内显示的一系列图像或帧。每一帧较前一帧都有轻微的变化，当连续、快速地浏览这些帧时就会产生运动或发生其他变化。在 Photoshop 中可以导入视频文件或者序列图像，并对其使用绘制工具，添加蒙版，应用滤镜、变化、图层样式和混合模式等进行修饰编辑。另外，还可以通过修改图像图层来产生运动和变化，创建基于帧的动画，或创建基于时间轴的动画。



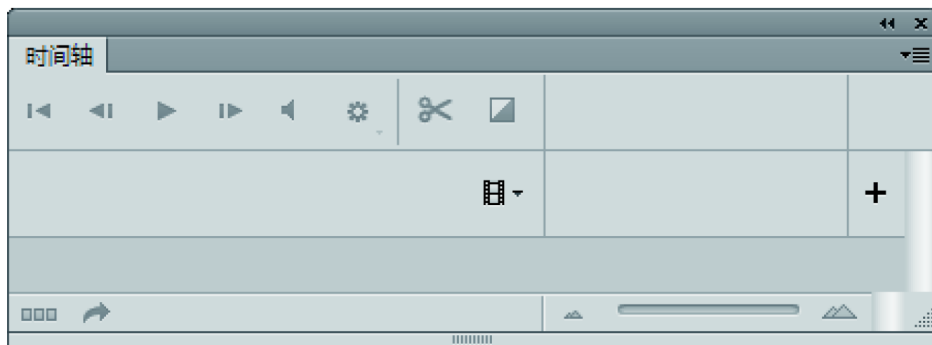
第15章 视频与动画

视频图层与普通图层相似，也可以在“图层”面板中显示缩略图。差别在于视频图层的缩略图右下角带有图，
开一个动态视频文件或图像序列文件，Photoshop 会自动创建视频图层，用户可以像编辑普通图层一样使用画笔、仿制图章等工具在视频图层的各个帧上绘制和修饰，也可以在视频图层上创建选区或应用蒙版。



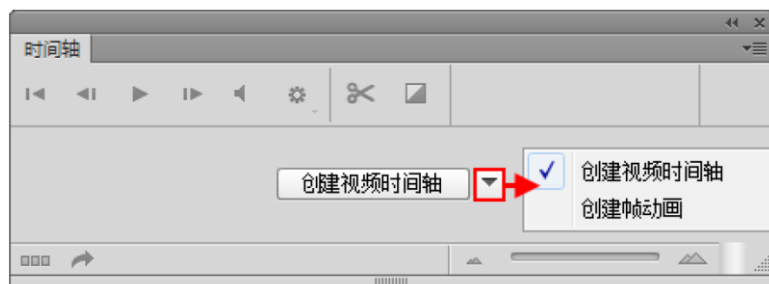
认识时间轴动画面板

执行“窗口 > 时间轴”命令，可以打开“时间轴”面板。Photoshop 的视频与动画功能主要集中在“时间轴”面板中，在这里既可以对动态视频进行剪辑、添加特效等编辑操作，也可以从零开始制作一个有声有色的动画的文档。执行“窗口 > 时间轴”命令，打开“时间轴”面板。

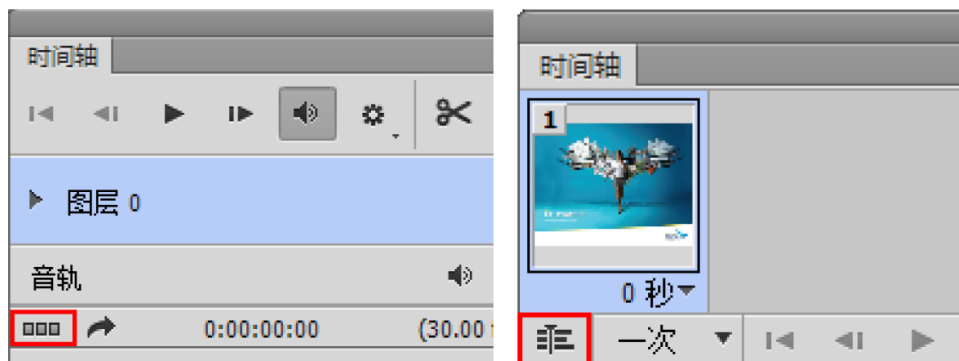


第15章 视频与动画

如果当前已经打开了一个图片文档，那么打开的“时间轴”面板则有些不同，可以看到中央有这样一个“创建视频时间轴”按钮。如果单击了按钮右侧的下拉箭头则可以看到另一种选项“创建帧动画”，实际上“时间轴”面板包含两种状态“时间轴动画”和“帧动画”，单击那一项即可打开该面板并创建这一种类型的动画。

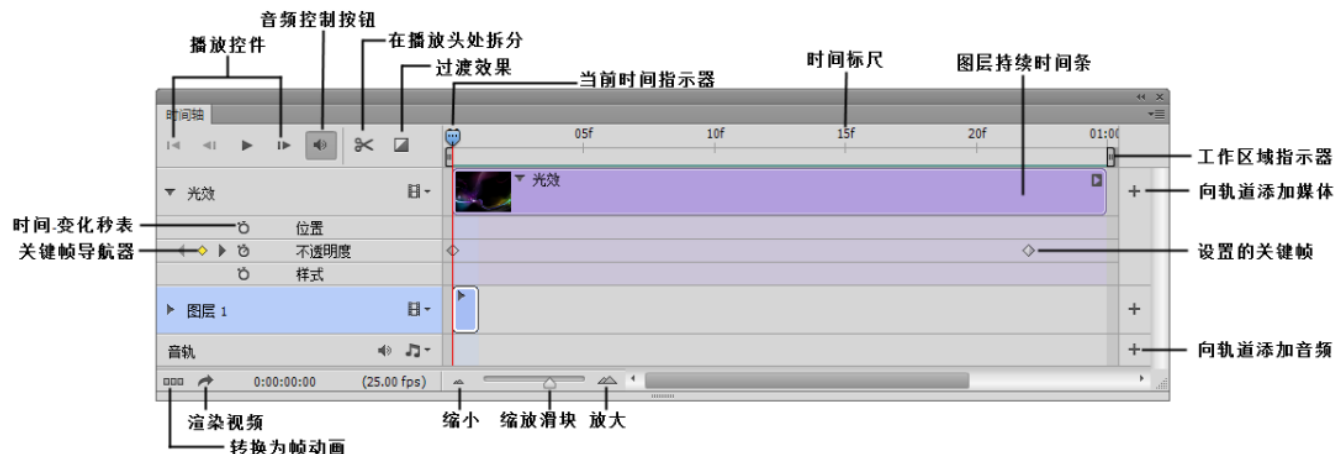


一旦选择了某一种面板后还是可以更换为另一种面板的，方法很简单，单击“时间轴”窗口左下角的按钮即可进行切换。

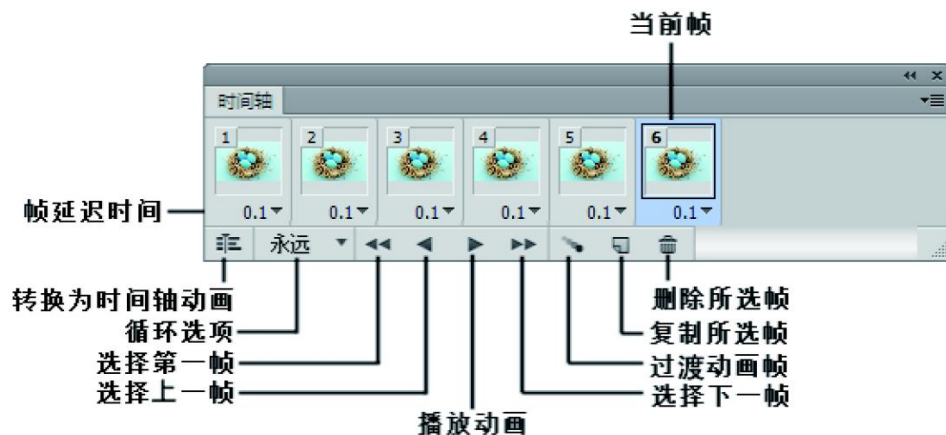


第15章 视频与动画

时间轴模式下的动画面板显示了文档图层的帧持续时间和动画属性。



单击“转换为帧动画”按钮，切换到帧动画面板。动画帧面板显示动画中的每个帧的缩览图。使用面板底部的工具可浏览各个帧、设置循环选项、添加和删除帧以及预览动画。



第15章 视频与动画

15.2 创建视频文档和视频图层

创建视频文档

与创建普通文档相同，创建视频文档需要执行“文件 > 新建”命令，打开“新建”对话框，然后在“预设”下拉列表中选择“胶片和视频”选项。新建的文档带有非打印参考线，可以划分出图像的动作安全区域和标题安全区域。

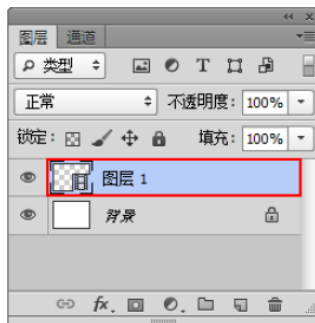


第15章 视频与动画

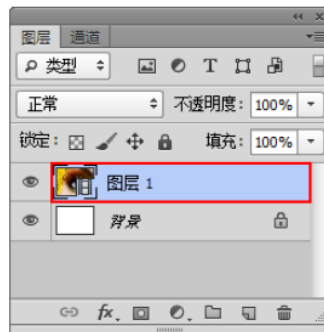
新建视频图层

创建视频图层的方法有两种，一种是创建空白的视频图层；另一种是以类似导入的方式将其他视频文件作为现有文件的视频图层。

(1) 新建一个文档，然后执行“图层 > 视频图层 > 新建空白视频图层”命令，可以新建一个空白的视频图层。



(2) 执行“图层 > 视频图层 > 从文件新建视频图层”命令，可以将视频文件或图像序列以视频图层的形式导入到打开的文档中。

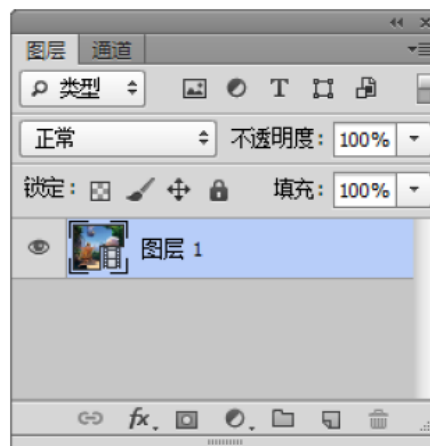
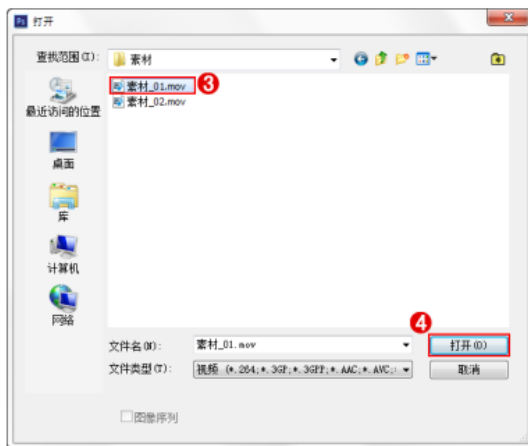


第15章 视频与动画

15.3 视频文件的打开与导入

打开视频文件

在 Photoshop 中可以像打开图片文件一样直接打开视频文件。执行“文件 > 打开”命令，选择一个 hotoshop 支持的视频文件。此时打开的文件中会自动生成一个视频图层。



第15章 视频与动画

导入视频文件

在 Photoshop 中，可以直接打开视频文件，也可以将视频文件导入到已有文件中。导入的视频文件将作为图像帧序列的模式显示。

1、打开已有文件，执行“文件 > 导入 > 视频帧导入图层”命令，然后在弹出的“打开”对话框中选择动态视频文件。单击“打开”按钮，此时 Photoshop 会弹出“将视频导入图层”对话框。



2、如果要导入所有的视频帧，可以在“将视频导入图层”对话框中选中“从开始到结束”单选按钮。如果要导入部分视频帧，可以在“将视频导入图层”对话框中选中“仅限所选范围”单选按钮，然后按住 Shift 键的同时拖拽时间滑块，设置导入的帧范围。

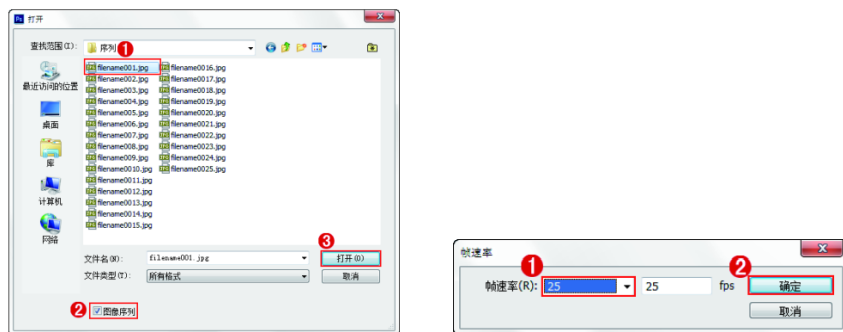


第15章 视频与动画

导入图像序列

动态素材的另外一种常见存在形式是图像序列，当导入包含序列图像文件的文件夹时，每个图像都会变成视频图层中的帧。序列图像文件应该位于一个文件夹中（只包含要用作帧的图像），并按顺序命名（如 filename001、filename002、filename003 等）。如果所有文件具有相同的像素尺寸，则有可能成功创建动画。

1、执行“文件 > 打开”命令，打开序列文件所在文件夹，接着在该文件夹中选择一张除最后一张图像以外的其他图像，并选中“图像序列”复选框，单击“打开”按钮。Photoshop 会弹出“帧速率”对话框，在该对话框中设置动画的“帧速率”为 25，然后单击“确定”按钮。



2、在“帧速率”对话框中单击“确定”按钮，此时 Photoshop 会自动生成一个视频图层。另外，在时间轴动画面板中也可以单击“播放”按钮 观察导入的图像序列的动态效果。



15.4 编辑视频图层

在 Photoshop 中可以对打开的视频文件进行多种方式的编辑，如对视频文件应用滤镜、蒙版、变换、图层样式和混合模式等。

校正像素长宽比

像素长宽比用于描述帧中的单一像素的宽度与高度的比例，不同的视频标准使用不同的像素长宽比。计算机显示器上的图像是由方形像素组成的，而视频编码设备是由非方形像素组成的，这就会导致它们在交换图像时造成图像扭曲。如果要校正像素的长宽比，可以执行“视图 > 像素长宽比校正”命令，这样就可以在显示器上准确地查看 DV 和 D1 视频格式的文件。



第15章 视频与动画

插入、复制和删除空白视频帧

在空白视频图层中可以添加、删除或复制空白视频帧。在动画面板中选择空白视频图层，然后将当前时间指示器拖拽到所需帧位置。执行“图层 > 视频图层”菜单下的“插入空白帧”、“删除帧”、“复制帧”命令，可以分别在当前时间位置插入一个空白帧、删除当前时间处的视频帧、添加一个处于当前时间的视频帧的副本。

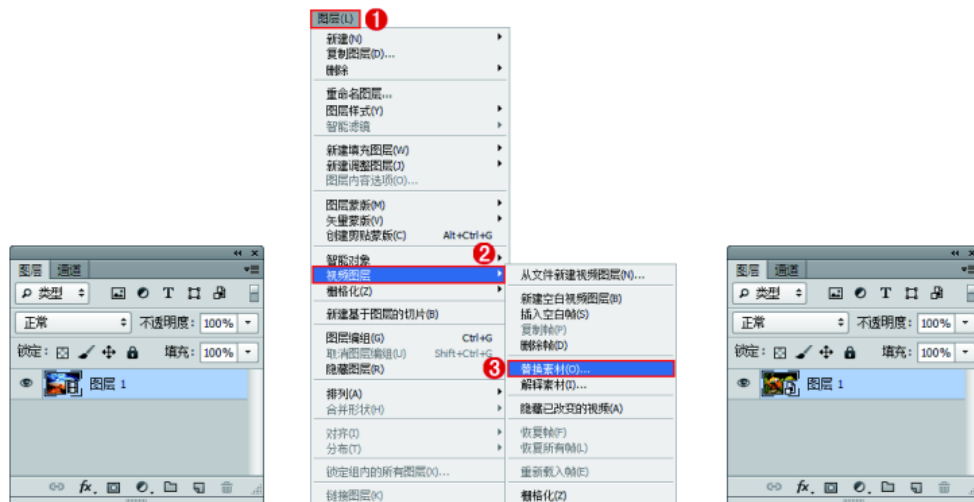


第15章 视频与动画

替换素材

在 Photoshop 中，即使移动或重命名源素材也会保持视频图层和源文件之间的链接。如果链接由于某种原因断开，“图层”面板中的图层上会出现警告图标。要重新建立视频图层与源文件之间的链接，需要使用“替换素材”命令。

如需要重新链接到源文件或替换视频图层的内容，可以选中该图层。然后执行“图层 > 视频图层 > 替换素材”命令。然后选择相应的视频或图像序列文件即可。



恢复视频帧

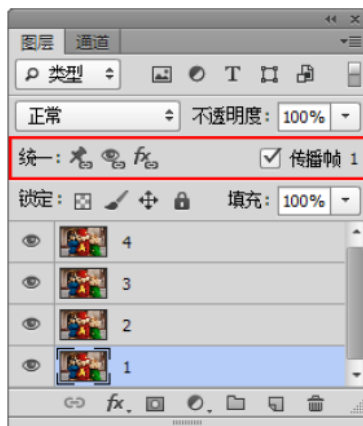
在 Photoshop 中，如果要放弃对帧视频图层和空白视频图层所做的编辑，可以在动画面板中选择该视频图层，然后将“当前时间指示器”拖拽到该视频帧的特定帧上，接着执行“图层 > 视频图层 > 恢复帧”命令。如果要恢复视频图层或空白视频图层中的所有帧，可以执行“图层 > 视频图层 > 恢复所有帧”命令，在弹出的“扔掉对此图层上所有帧的更改吗？”对话框中单击“扔掉”按钮即可。

第15章 视频与动画

15.5 创建与编辑帧动画

帧动画图层的属性

打开帧动画面板后，“图层”面板发生了一些变化，出现了“统一”按钮以及“传播帧 1”复选框。



编辑动画帧

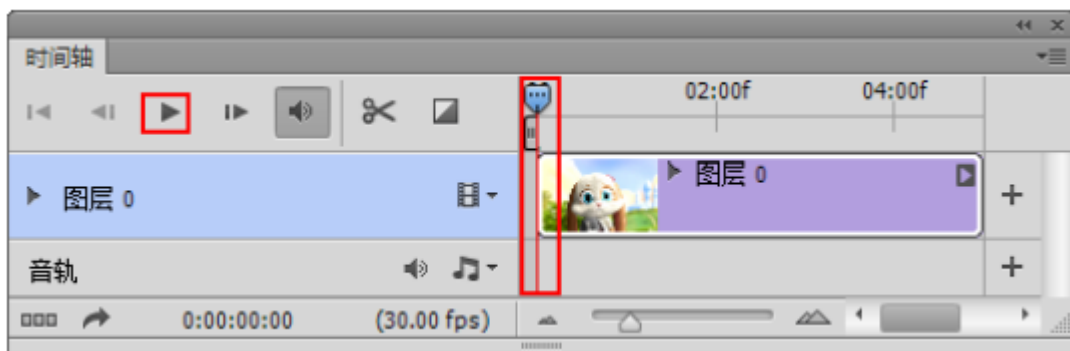
在动画面板中选择一个或多个帧以后（按住 Shift 键或 Ctrl 键可以选择多个连续和非连续的帧），在面板菜单中可以执行新建帧、删除单帧、删除动画、拷贝 / 粘贴单帧、反向帧等操作。

第15章 视频与动画

15.6 存储预览与输出

预览视频

在 Photoshop 中，可以在文档窗口中预览视频或动画，Photoshop 会使用 RAM 在编辑会话期间预览视频或动画。当播放帧或拖拽“当前时间指示器”预览帧时，Photoshop 会自动对这些帧进行高速缓存，以便在下一次播放时能够更快地回放。如果要预览视频效果，可以在动画面板中单击“播放”按钮 或按 Space 键（即空格键）来播放或停止播放视频。



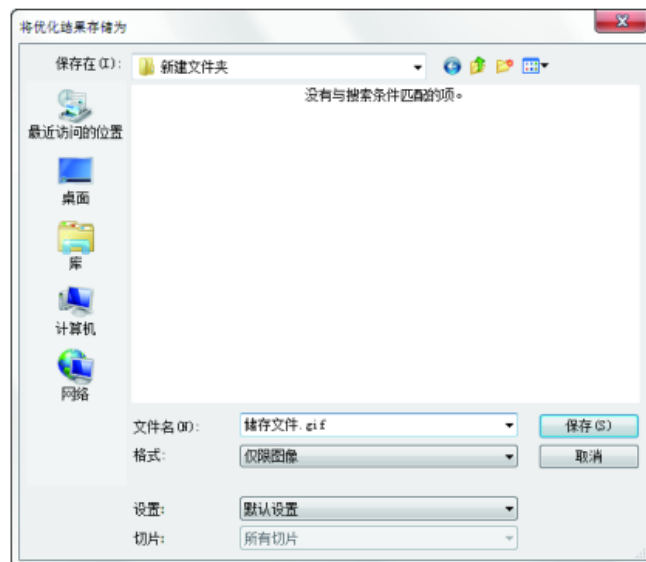
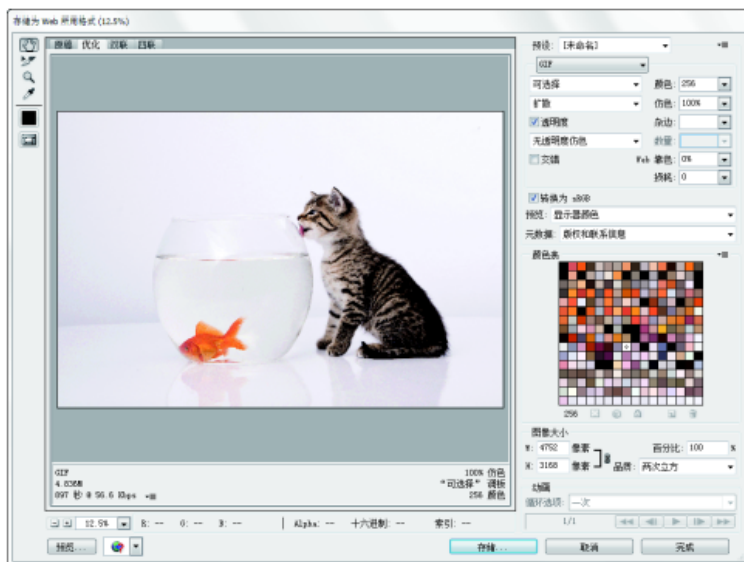
第15章 视频与动画

存储工程文件

在 Photoshop 中，可以将视频和动画存储为 QuickTime 影片或 PSD 文件。如果未将工程文件渲染输出为视频，则最好将工程文件存储为 PSD 文件，以保留之前所做的编辑操作。执行“文件 > 存储”或者“文件 > 存储为”命令均可存储为 .PSD 格式文件。

存储为GIF动态图像

编辑完视频图层之后，执行“文件 > 存储为 Web 所用格式”命令即可将动画存储为 GIF 文件，以便在 Web 上观看。



第15章 视频与动画

视频渲染输出

在 Photoshop 中，可以将时间轴动画与视频图层一起导出。执行“文件 > 导出 > 渲染视频”命令，可以将视频导出为 QuickTime 影片或图像序列。



第15章 视频与动画

课后练习

1、制作不透明度动画



2、创建动画并渲染输出

