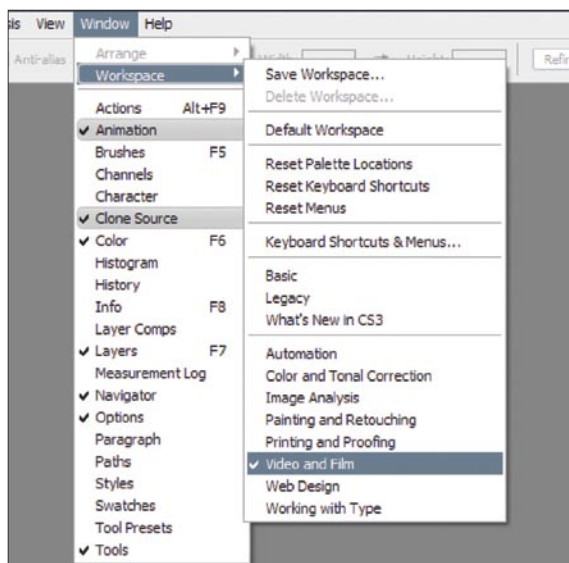


video w Photoshopie CS3



W swojej najnowszej odsłonie Photoshop potrafi zaskoczyć. I to nie tylko dlatego, że jesteśmy w stanie szybciej go zawiesić niż jego starsze pokolenie CS2, ale również dlatego, że posiada kilka nowych i użytecznych opcji, których wcześniej nie miał. W swoim artykule zamierzam się skupić na jednej z takich opcji, a mianowicie prostej obróbce video. Dlaczego prostej? Otóż nie mogłaby ona być zaawansowana, bo w odstawkę poszłyby takie narzędzia, jak After Effects czy Premiere. Po głębszym zastanowieniu doszedłem jednak do następującego wniosku: Adobe przemyciło wraz z nową wersją Photoshopa demo After Effects'a oraz Premiera i to takie... dosyć skromne demko.

W tym artykule zapoznacie się z podstawami poruszania się po linii czasu w Photoshopie. Wiedza ta może okazać się bardzo przydatna w przyszłości podczas przesiadki właśnie na Premiera czy After Effects'a. Za materiał do zabawy posłuży nam palec Nicky'ego Hayden'a, wykorzystany w serwisie szwajcarskiego producenta zegarków Tissot. Portfolio: www.tissot.ch



Rysunek 1.

o autorze



Mariusz Maroszek

Pracuje w agencji OS3 multimedia. Uczestniczył w projektach dla takich firm jak: Tissot, Era, ING, Reporter, Telepizza, Rockwool.

at the beginning...

Na początek, po uruchomieniu Photoshopa należy zmienić jego *Workspace* ze standardowego na *Video and Film* (Rysunek 1). W tym celu należy przejść do zakładki *Window > Workspace > Video and Film*. Jak zapewne zdążyliście się zorientować, nasze okno zmieniło się nieco i przypomina teraz bardziej narzędzie do obróbki video niż w trybie standardowym (Rysunek 2). Pojawiło nam się okno *Timeline* oraz *Clone Source*. Osoby, które dysponują podstawami z zakresu wiedzy o obróbce video z pewnością wiedzą do czego służy linia czasu, zagadką może być natomiast *Clone Source* (Rysunek 3). Otóż, przy jego pomocy możemy klonować elementy klipu video, które również możemy zaimportować. Photoshop w wersji CS3 oferuje wsparcie m.in. dla plików *mov*, *avi* oraz *mpg*.

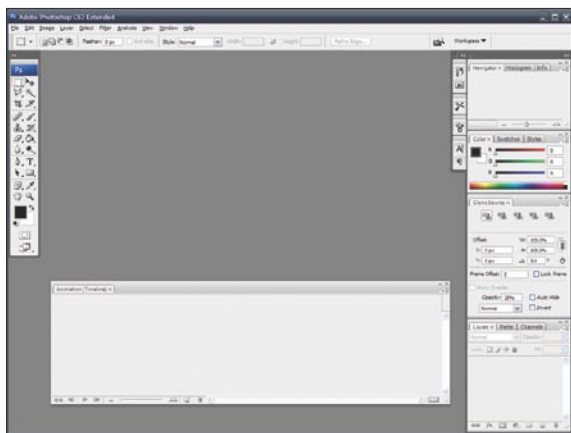
timeline

Przjrzyjmy się bliżej naszej linii czasu – *Timeline* (Rysunek 4). Osoby, które nie miały dotychczas styczności z programami video zapewne będą zachodziły w głowę do czego to może służyć. Pokróćce postaram się to wyjaśnić w kolejnych punktach.

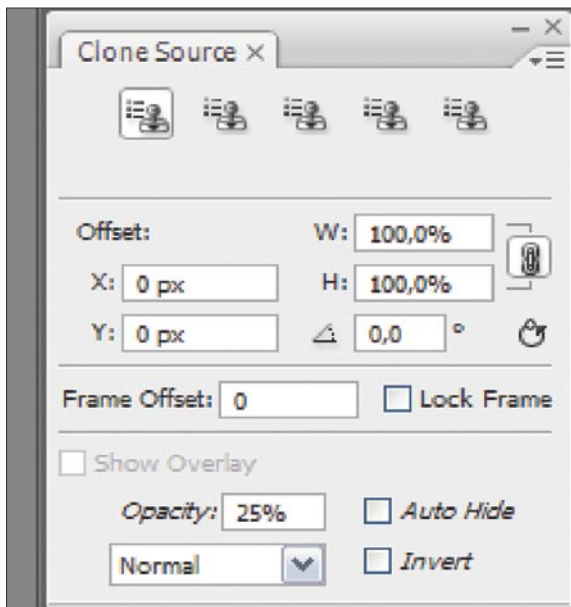
Otóż, po stworzeniu nowego dokumentu (*File>New...*) o wymiarach 700x500 px oraz przezroczystym tle na naszej linii czasu ukazał się mały niebieski wskaźnik zwany indykatorem (Rysunek 5). Wskazuje on nasze położenie w czasie animacji. Mając na linii czasu zaledwie jedną przezroczystą warstwę z pewnością nie będziemy w stanie wychwycić żadnych zmian w czasie, gdyż nic się nie będzie zmieniało.

Klatki na sekundę

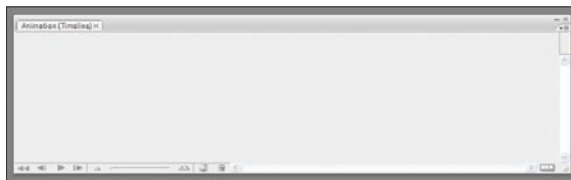
Domyślnie, po stworzeniu warstwy, powinniśmy zobaczyć licznik, który będzie się kończył na 9:29f (Rysunek 6). Aby to sprawdzić należy przesunąć nasz indykatorem do końca w prawo. Jest to długość filmu w sekundach. Parametr *f* na samym końcu jest dosyć mylący i przy odczytywaniu należy uwzględnić, że cyfra przed dwukropkiem to sekunda, w której się aktualnie znajdujemy, natomiast po dwukropku to konkretna klatka, w której jesteśmy. Aby zmienić długość naszego filmu może-



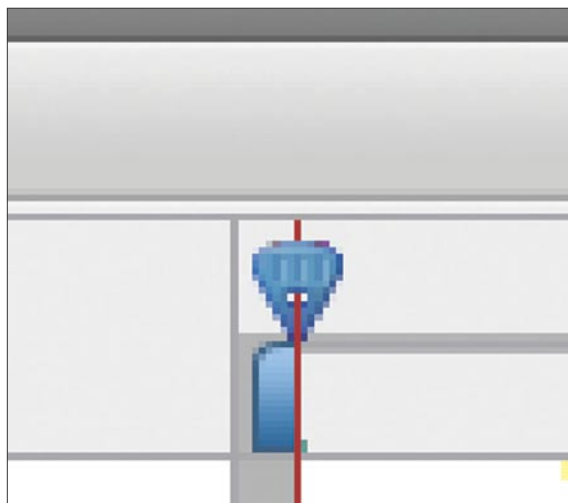
Rysunek 2.



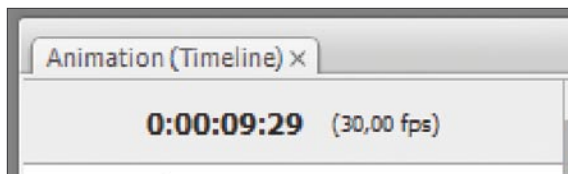
Rysunek 3.



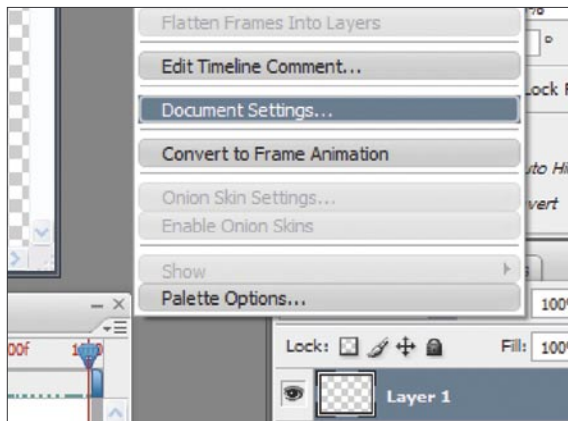
Rysunek 4.



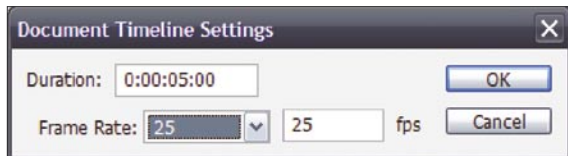
Rysunek 5.



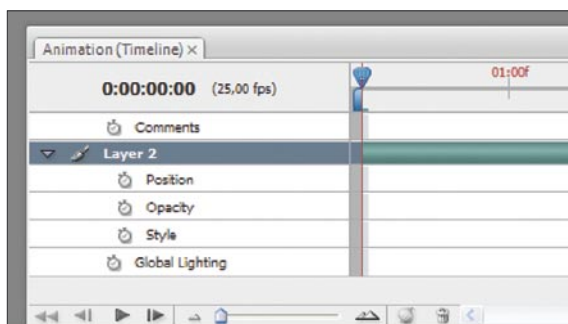
Rysunek 6.



Rysunek 7.



Rysunek 8.



Rysunek 9.

my kliknąć na listę rozwijaną przy oknie *Timeline* i wybrać z niej *Document Settings...* (Rysunek 7). W tym oknie możemy zmienić ilość klatek na sekundę oraz czas trwania filmu (Rysunek 8). Optymalnym ustawieniem dla naszej animacji będzie 25 klatek na sekundę i 5 sekund długości.

podróże w czasie i przestrzeni

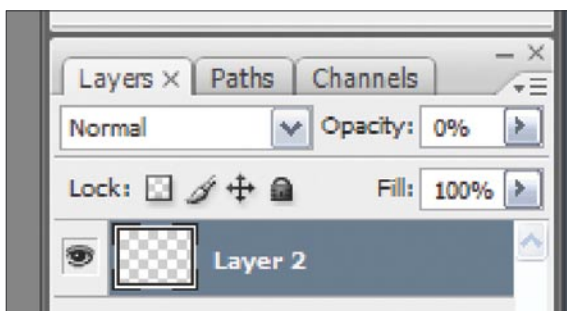
Spróbujmy teraz wprowadzić odrobinę ruchu w naszej animacji wykorzystując dostępne, w nowej wersji Photoshopa CS3 Extended, funkcje. Wróćmy do pozycji 0:00f. Po rozwinięciu strzałki znajdującej się pod warstwą *Layer 2* w oknie *Timeline* ukazała nam się funkcje dostępne wyłącznie dla animacji. Są to *Position*, *Opacity* oraz *Style* (Rysunek 9). Uaktywnijmy opcję śledzenia zmian w czasie klikając w mały zegarek dla *Position* oraz *Opacity* (*Time-vary stop*) (Rysunek 10). Zauważymy, że na *timeline*ie zostały utworzone dwie klatki kluczowe (*Keyframes*) odpowiadające za przezroczystość oraz zmianę położenia. Kliknijmy teraz w warstwę w oknie *Layers* i wpiszmy jej wartość *Opacity* 0%. Następnie przesuńmy naszą warstwę tak, aby znalazła się ona na dole poza ekranem w punkcie X: 564 oraz Y: 630 (Rysunek 12). Przenieśmy się teraz w czasie do punktu 1:00f i ustawmy *Opacity* na 100% i przesuńmy naszą warstwę do pozycji X: 374 Y: 410. Powinny nam się stworzyć dwie kluczowe klatki (*Opacity* oraz *Position*).

it's alive!

Przenieśmy się dalej na linii czasu do punktu 01:12 i przesuńmy tam naszą warstwę do punktu X: 436 Y: 440 *Krycie* (*Opacity*) 0% (Rysunek 12). W punkcie 02:00 współrzędne X: 504, Y: 410, *Opacity* 100%, a w punkcie 03:00 współrzędne X: 564 oraz Y: 630, *Opacity* 0%. Teraz, przesuważąc indykatorem po linii czasu, jesteśmy w stanie zaobserwować pewien ruch oraz zanikanie palca. Aby zrobić cały efekt bardziej realistycznym dodamy jeszcze teraz lekkie rozmycie do całości i już powinno się to prezentować całkiem niezle.



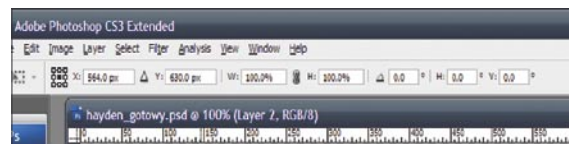
Rysunek 10.



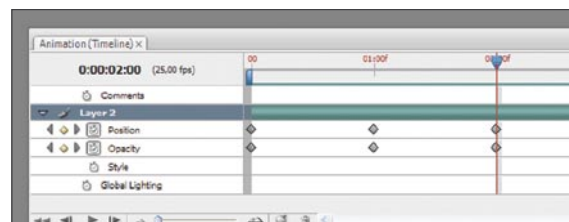
Rysunek 11.

no to duplikujemy...

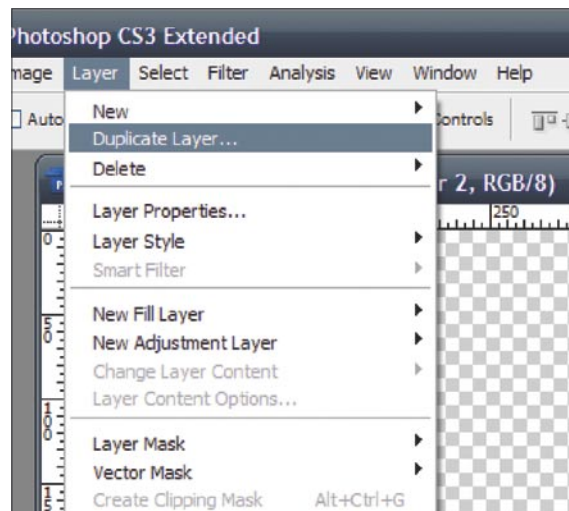
Mając zaznaczoną naszą warstwę w oknie *Layers* kliknijmy w *Layer>Duplicate Layer...* (Rysunek 13) W ten sposób powstała kopia warstwy wraz z zachowanymi klatkami kluczowymi dla pozycji oraz krycia. Dla nowej warstwy *Layer 2 copy* zmienimy przy każdej klatce kluczowej dla opcji *Opacity* wartość na przeciwną, czyli tam, gdzie mamy 100% zamieńmy na 0% i na odwrót. (Rysunek 15) Nadajmy naszej warstwie *Layer 2 copy* filtr *Lens Blur* (*Filters>Blur>Lens Blur...*) (Rysunek 16) Zostawiając standardowe ustawienia tego filtra (Rysunek 17) powinniśmy uzyskać dobry efekt rozmycia.



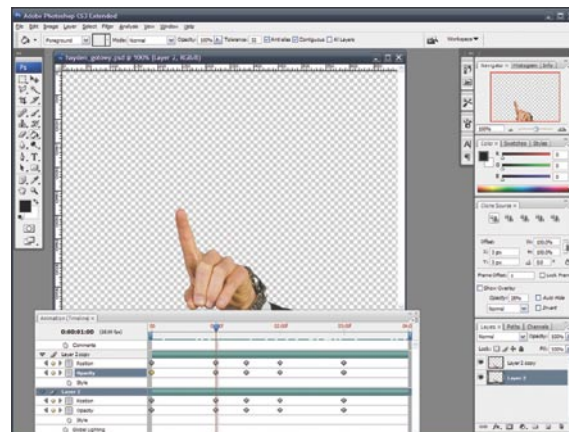
Rysunek 12.



Rysunek 13.



Rysunek 14.



Rysunek 15.

knefle, czyli guziki

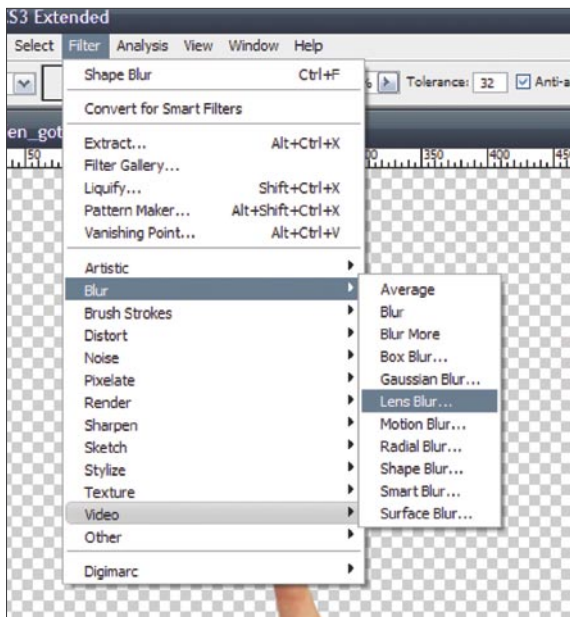
Przesuwając się indykatorem po linii czasu możemy zauważyć dosyć prosty efekt wyciągania ręki z dołu monitora, *klikania* dwóch niewidocznych elementów oraz zanikania. Do pełni szczęścia brakuje nam już tylko stworzenia dwóch przycisków, w które *klika* nasz Nicky Hayden. Stworzymy więc przycisk jako *Shape* na nowej warstwie (*Layer>New Layer...*) i zaznaczymy śledzenie zmiany położenia maski (*Vector Mask Position*) w czasie. Działa ono tak samo, jak śledzenie zmiany położenia, z tą tylko różnicą, że śledzi ono zmiany położenia maski zamiast samej warstwy. W klatce poprzedzającej punkt 01:00 utworzymy klatkę kluczową i przesuniemy nasz przycisk o 2 px w dół. Podobnie uczynimy w klatce 01:01. Znów stworzymy nowy kształt i dla klatek w okolicy drugiej sekundy zastosujemy taką samą taktykę. Podczas przesuwania indykatorem na linii czasu powinno być zauważalne *kliki* w przyciski zsynchronizowane z ruchem ręki.

eksport towaru

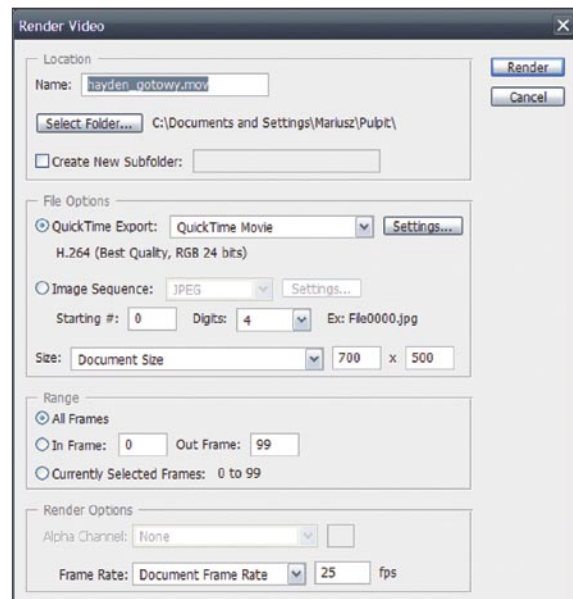
Teraz należy wybrać opcję *File>Export...>Render Video...* (Rysunek 19). Tym sposobem stworzyliśmy w Photoshopie CS3 Extended nasz pierwszy film Video. Oczywiście nie jest on zbyt zaawansowany i dopieszczony, ale trudno się spodziewać, aby taki właśnie był skoro Adobe okroiło możliwości montażu video do tego stopnia, że nie jest możliwe nawet obrócenie elementów i śledzenie zmian obrotu w czasie.

podsumowując

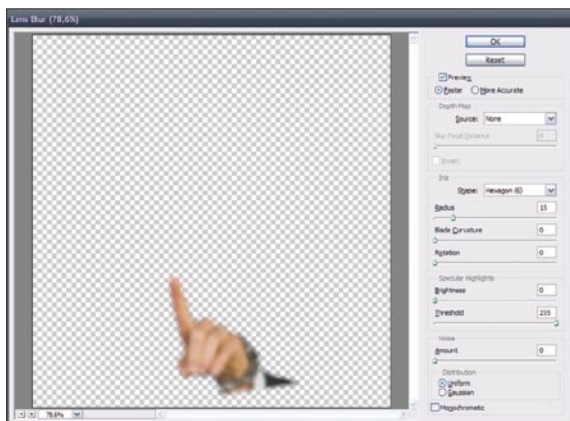
Video w Photoshopie może przydać się jedynie do bardzo prostych prac na materiałach filmowych. Nie można jednak przekreślać nowych możliwości, które wnosi wersja CS3 Extended. Z pewnością będzie to dobry wstęp dla osób, które nie miały do tej pory styczności z Video, a chciałyby rozpocząć swoją przygodę z filmami. Przesiadka z Photoshopa CS3 w widoku *Video and Film* na After Effects czy Premiera na pewno będzie wówczas mniej bolesna. <<



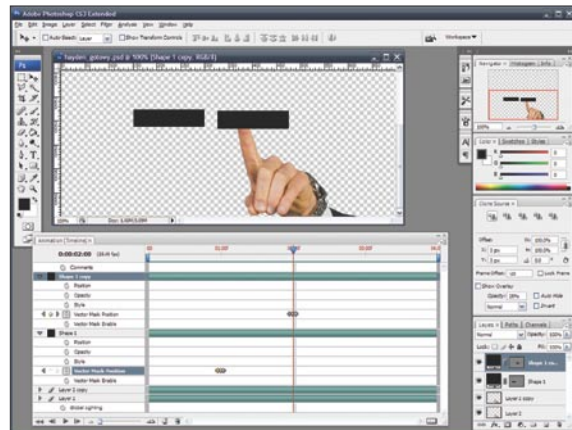
Rysunek 16.



Rysunek 19.



Rysunek 17.



Rysunek 18.