

GIF-animáció: átmenet két kép között

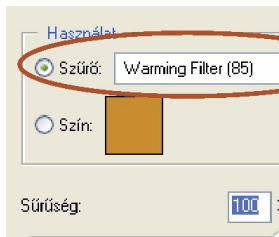
Michael Baumgardt Michael Baumgardt a webes formatervezés és a számítógépes kiadványszerkesztés területén a legnevesebb és legismertebb író Németországban. Több mint 17 könyve jelent meg hazájában és a tengerentúlon. Saját területén ő az egyik legnagyobb szaktekinetly. „Web Design with Photoshop” (Webes formatervezés a Photoshopban) című könyve ebben a témában alapműnek számít, és mint ilyen, a világ számos nyelvére le is fordították. Az általa kidolgozott technikák között szép számmal találunk olyanokat, amelyek mára bekerültek a webes formatervezők eszköztárába, következésképpen a Photoshopból sem maradhattak ki.

Olyan fényűjságot szeretne készíteni, amely megragadja a néző figyelmét? A legegyszerűbb, ha képek közötti átmenetet alkalmaz. Ezzel a technikával a fájl méret nem lesz észrevehetően nagyobb, mint a kép váltás alkalmazásakor.



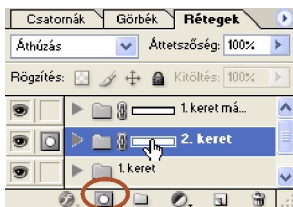
1. Új rétegtészlet létrehozása

Mindeelőtt foglalja az összes réteget készletekbe. Mindegyik átmenethez egy-egy rétegtészletre van szükség. Ha az átmenet végén vissza kíván váltani az első képre, másolatot kell készítenie az első rétegtészletről a rétegpalletta legördülő menüjének Réteg másolása parancsával.



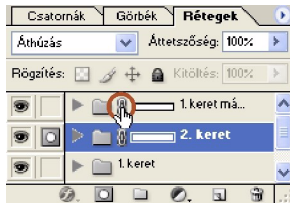
2. Rétegmazsk hozzáadása

Mindegyik rétegtészlethez (a legelső kivételével) maszkot kell készítenie. Jelölje ki a rétegtészletet, és kattintson a rétegpalletta alján található rétegmazkikonra.



3. A rétegmazkok leválasztása

Az átmenet megvalósításának kulcsa az, hogy a rétegmazkot a tartalomtól függetlenül kell animálni. Ehhez fel kell bontani a kapcsolatot a réteg és a rétegmazk között a kettejük összekötő láncikonra kattintva.



4. Az első rétegmazk kitöltése

A következő teendő a maszk átlátszóvá tétele oly módon, hogy a maszkot 100%-os feketével kitöltjük, és ezzel tökéletesen maszkoljuk a tartalmat. Kezdje a felső réteggel (azért, hogy minden változást ténylegesen követni tudjon). Kattintással jelölje ki a rétegmazkot, és töltsse ki a festékesvödör vagy a Szerkesztés > Kitöltés parancs segítségével.

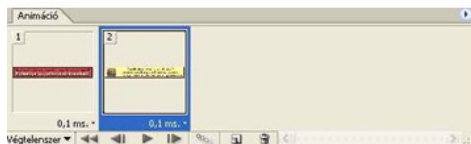


5. A második rétegmazk kitöltése

Jelölje ki a második rétegmazkot, és töltsse ki feketével. Az alsó rétegnek most láthatóvá kell válnia, hiszen a két fölötté lévő rétegek maszkjai átlátszóak. Nyissa meg az Animáció palettát (Ablak > Animáció), és hozzon létre rajta új képkockát. Fontos, hogy a következő lépéshez a második képkockát aktiválja az animációs palettán. Ha éppen nem aktív, kattintson rá, majd folytassa a következő lépéssel.

6. A rétegmazsk animálása

Kattintson a második (példánkban a középső) rétegekészlet maszkjára, majd válassza az eszközpalettáról a Mozgató eszközt. A Shift billentyű nyomva tartásával (ezzel a vízszintes irányra korlátozhatja a mozgást) áthelyezheti a rétegmazskot. Sőt ennél is egyszerűbb, ha nyomva tartja a Shift billentyűt, és a jobbra mutató nyílbillentyű segítségével apránként mozdítja jobbra a rétegmazskot.



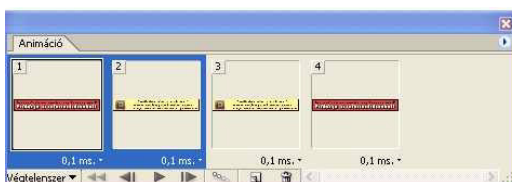
7. A második rétegmazsk áthelyezése

Jelölje ki az utolsó képkockát az Animáció ablakban, majd az animációs paletta alján található Új képkocka ikonra kattintva hozzon létre két újabb képkockát. Mielőtt folytatná a műveletet, jelölje ki az utolsó képkockát. Ezután a rétegpalettán jelölje ki a felső réteg maszkját. Ismét kapcsolja be a Mozgató eszközt, és a nyílbillentyű használatával tolja jobbra a maszkot. Eközben az alsó rétegnek fokozatosan láthatóvá kell válnia.



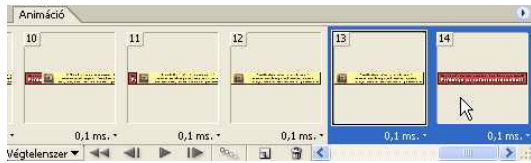
8. Kulcsképkockák közbeiktatása

Az animáláshoz a képkockák között újabb képkockákat kell elhelyezni. Erre a Leforgatás parancs szolgál, amely automatikusan beilleszti az új képkockákat. Jelölje ki az első két képkockát, majd a paletta legördülő menüjéből adja ki a Leforgatás parancsot. Tetszőleges számú képkocka beilleszthető, de általában 10-20 képkockánál több szükségtelen.



9. Az utolsó kép kulcsképkocka közbeiktatása.

Jelölje ki az utolsó két kulcsképkockát, és ismételje meg az iménti eljárást. Ezzel körbe is értünk. Ha azt szeretné, hogy a fényűtség valóban körbejárjon, jelölje be az animációs palettán a Végtelenszer beállítást.



10. Állítsa be a késleltetést, és futtassa az animációt.

A fényűség két lejátszása között valószínűleg egy kis szünetet kíván tartani. Az átmenet befejeződése után jelölje ki az utolsó képkockát, és állítsa a késleltetést 2 másodpercre. Ezután jelölje ki az animáció legutolsó képkockáját, és ennek késleltetését is állítsa 2 másodpercre. Az animáció megtekintéséhez kattintson a Lejátszás gombra. Az animációt az eszközpalletta Előnézet böngészőben gombjára kattintva érdemes böngészőben is megtekinteni, mert csak itt érzékelhető pontosan, milyen az animáció lejátszási sebessége.

