

Ministerul Educației, Culturii și Cercetării
Universitatea Tehnică a Moldovei
Facultatea Calculatoare, Informatică și Microelectronică
Departamentul Ingineria Software și Automatică

Raport

Lucrarea de laborator nr.2
Disciplina: Grafica la calculator
Tema: Crearea unei scene grafice dinamice 2D.

Efectuat: st.gr. TI-207 Bunescu Gabriel.
Verificat: lect. univ. Strună Vadim

Chișinău 2022

Scopul lucrării:

Crearea unei scene grafice dinamice 2D, în cadrul aplicației Adobe Photoshop CC.

Mersul lucrării:

- Schițarea unei idei;
- Găsirea imaginii sursă
- Realizare și prezentarea produsului final.

Primul pas este imaginea inițială pe care o vom deschide în Adobe Photoshop CC pentru a o prelucra și obține o imagine 2D dinamică.



Fig1.1 Imaginea sursă

Următorul pas este utilizarea butonului <быстрая маска> cu ajutorul căreia vom selecta porțiunea din imagine, și schimbându-ne între culorile alb/negru selectând sau ștergând selecția, după care stângem butonul <быстрая маска>, după care din meniul de sus, <выделения> alegem <инверсия>, după care utilizăm combinația de taste Ctrl+c pentru a copia și apoi din meniul de sus <редактирование> și alegem <вставить>.

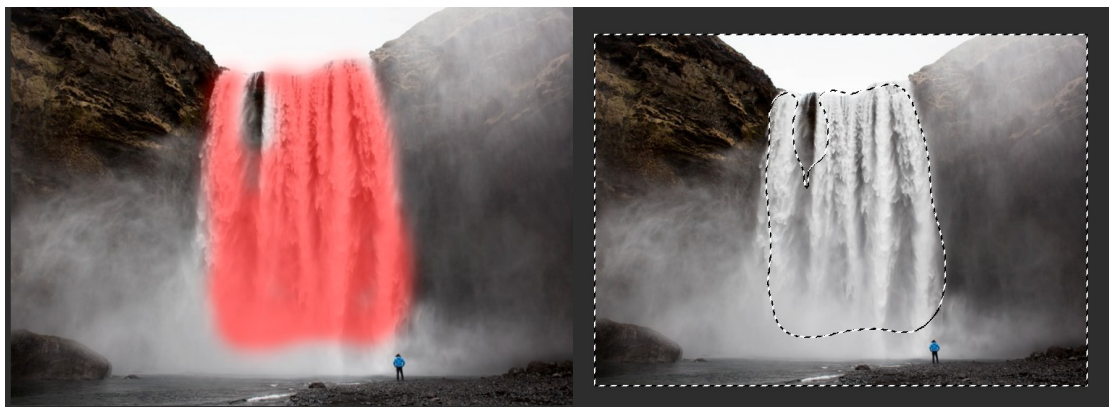


Fig1.2 Selectarea locurilor pentru animație

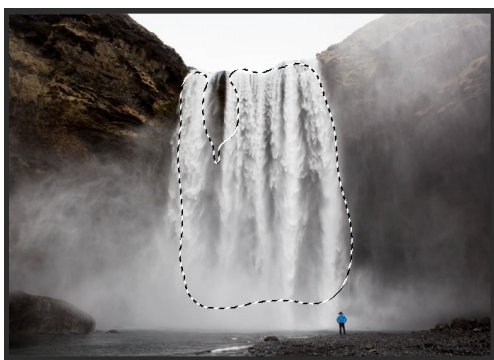


Fig1.3 Intersia

Urmatorul pas este deschiderea <окно> <шкала времени> pentru a putea face montarea video. După care vom face clic dreapta pe sloiul creat anterior și alege <преобразовать в смарт объект>, după care următorul pas ar fi să plasăm sloiul în <шкала времени>.



Fig1.4 шкала времени

După care utilizăm butonul <перспектива> pentru a arăta de unde se va începe animația, pe urmă tragem linia roșie mai mult de jumate și apăsăm pe butonul <перспектива>.

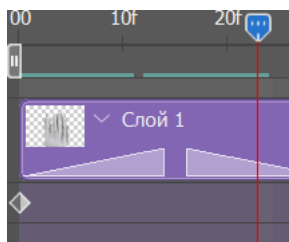


Fig1.5 butonul <перспектива>.

Urmatorul pas este utilizind combinatia de taste Ctrl+T, cu ajutorul căreia mișcăm sloiul nostru un pic mai în jos de desenul de bază.



Fig.2.1 Mișcarea sloiului

Apoi butonul <перспектива> îl tragem pînă în capăt pentru a arăta sfîrșitul animației și vom adauga <выведение изображения> pentru a animația se fie mai neted.

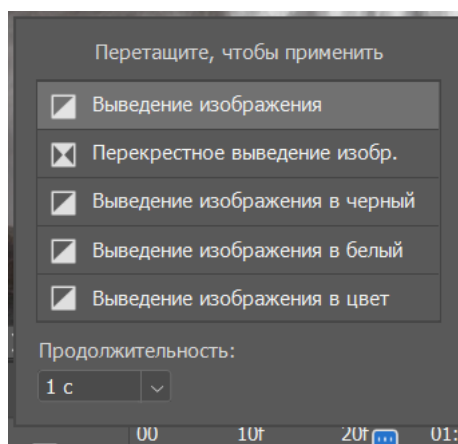


Fig.2.2 выведение изображения

Dupa care vom face fix aceiasi pasi pentru partea a doua a animatie si anume:



Fig.2.1 Mișcarea sloiului numărul 2

Apoi le vom grupa aceste două sloiuri într-o grupă și apoi le vom face cîteva copii (în cazul meu au fost 5), după care le vom plasa în așa fel ca ele să se combine una cu alta.

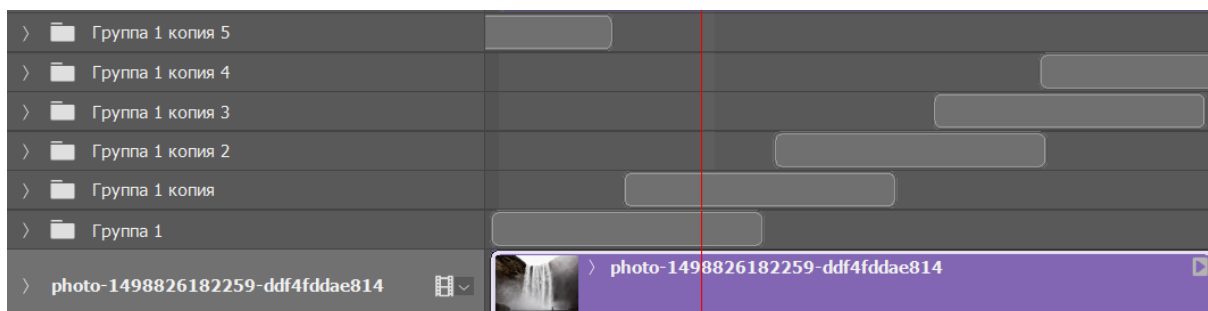


Fig.2.3 Gruparea și plasarea grupelor

Adăugăm bifa pentru a face animația să meargă încontinuu.

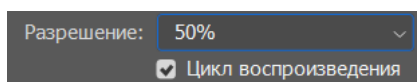


Fig.2.4 цикл воспроизведения

Și ultimul pas este crearea unei copii a imaginii principale și plasîndul primul.

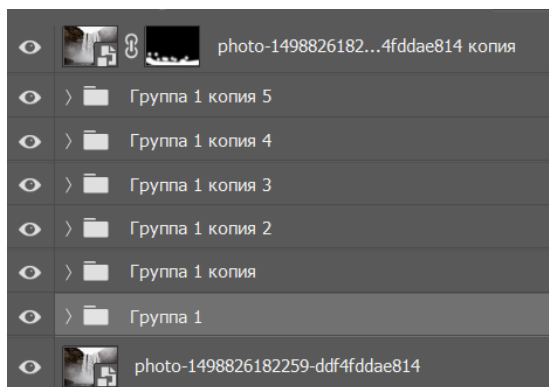


Fig.3.1 Copia background

Apoi pentru acesta imagine îi facem <быстрая маска> după care utilizînd combinația de taste Ctrl+backspace și în <шкала времени> el trebuie sa fie primul.

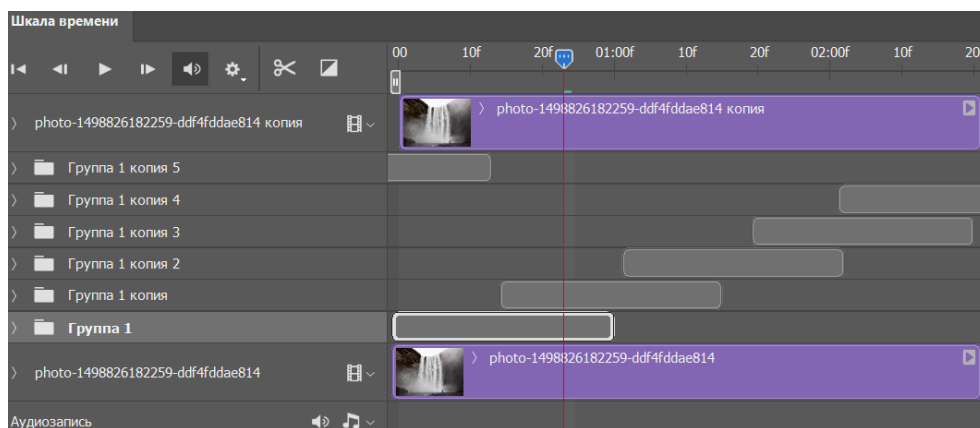


Fig.3.2 Plasarea copiei

Și folosînd instrumentul <кисть> putem să redactăm animațiile nedorite, adică să le ștergem pe celea care sunt în plus.

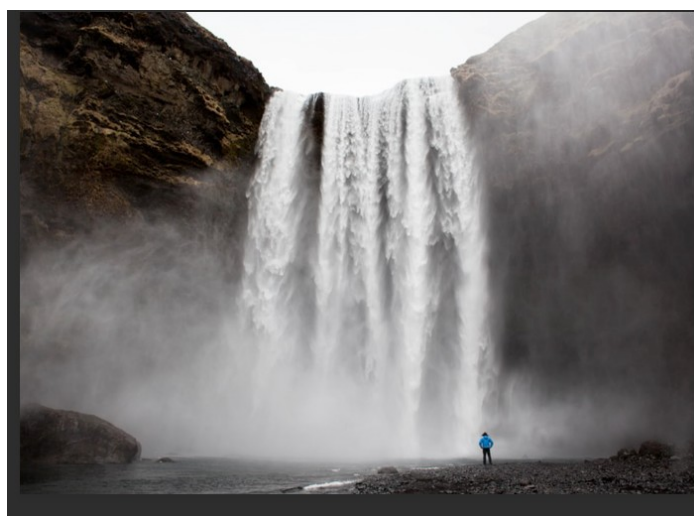


Fig.3.3 Redactarea animației

Și în rezultat obținem o animație a unei cascade.



Fig.3.4 Rezultatul Final

Concluzie:

Elaborând această lucrare de laborator eu m-am făcut cunoscut cu soft-ul Adobe Photoshop CC, în care am creat dintr-o imagine simplă o animație. Datorită soft-ului Adobe Photoshop CC a fost destul de ușor de realizat sarcina propusă și anume de creat o imagine dinamică 2D. Pentru a crea această lucrare am utilizat masca rapidă, scara de timp, am creat sloiuri la bucațile din imagine care vor fi animate și li-am grupat, după care am făcut câteva copii, plasându-le ulterior pe scara de timp pentru a se combina una cu alta și la sfârșit am mai creat o copie a background plasându-l prima în rând, i-am făcut o mască și am șters locurile ne dorite. Și deja am primit rezultatul final.