# 学习内容：

|  |
| --- |
|  |

## 视频文档

Ps具有创作视频和动画的功能

### 利用平时来创作动画需要在工作区中选择动感模式

|  |
| --- |
|  |

选择“动感”后的界面如下：

|  |
| --- |
|  |

这就是所谓的动感工作区

可见，此时多了一个时间轴，它从时间的维度来编辑动态视觉图像

Ps提供两种时间轴：1.视频时间轴2.帧动画时间轴

### 视频时间轴

视频时间轴多用于视频的编辑，但是ps制作视频的功能是比较弱的，如果想制作非常好的视频，需要使用maya等软件

Ps可以制作一些简单的视频

### 如何新建一个视频？

#### 一、创建视频文件

1. 点击文件-》新建菜单
2. Ps2020界面

|  |
| --- |
| 网络高清视频使用hd系列的 |

1. Ps2016界面

|  |
| --- |
|  |

1. 可以将ps2020的界面设置为ps2016界面，方法是ctrl+k打开首选项，点击“常规”-》使用旧版“新建文档”界面

|  |
| --- |
|  |

1. 用于计算机或网络视频，可以灵活的自定义

设置好参数后点击确定，就会出现下面的界面

|  |
| --- |
|  |

#### 二、需要创建视频时间轴

点击工作区中的“创建时间轴”按钮

|  |
| --- |
| 出现如下界面 |

#### 三、编辑时间轴

需要设置一个非常重要的参数，叫做帧速率。

可以点击时间轴面板上的菜单按钮在弹出的菜单中选择设置**时间轴**帧速率

|  |
| --- |
|  |

点击后在对话框在输入需要的帧速率：

|  |
| --- |
| 其实使用默认的25就好，选择太高对电脑的要求很高 |

#### 四、下面我们做一个视频相册

设置了真速率后，时间轴上面会自动生成图层0，图层面板上面也有图层0，说明现在他们是相关的。

时间轴上面也生成了音轨，可以在这里添加背景音乐或者解说、音效等等

除了普通图层，我们也可以来添加视频组，视频组是最常用的视频层

视频组的创建方式点击时间轴图层0的胶卷图标，选择新建视频组

|  |
| --- |
|  |

点击后就会创建一个视频组1.如图

|  |
| --- |
|  |

**视频组里面的图层可以按时间先后来编辑**

#### 添加媒体

分别创建三个文档打开三张图片，将图片拖拽到动画工作区的安全区域里面，就会往视频组里面添加图层

先拖着第一张，调整好后再拖拽第二张，**我们发现安全区的图片没有改变**。原因是时间轴上的图层是按照时间的顺序来排列的，如果想调整第二张图片需要移动

那个蓝色的时间轴游标，就可以看到第二张了

|  |
| --- |
|  |

用同样的方法添加所有图层。媒体添加完成

此外，也可以使用文件菜单的“置入”命令，ps2020没有这个命令。

现在可以点击播放按钮来观看

|  |
| --- |
|  |

以上视频只有第一个图层有背景，因为图层0只覆盖了视频组里面的一个图片，需要拖拽图层0来覆盖所有。把鼠标悬停在图层0右边的紫色矩形上面

光标的形状会改变，

|  |
| --- |
|  |

此时可以拖拽了

|  |
| --- |
|  |

放大时间轴，可以拖动时间轴上面的滑块

|  |
| --- |
|  |

放大时间轴有什么好处？可以看到刻度。是以秒为单位的

时间轴的单位可以改为帧，方法是点击时间轴面板的菜单按钮，选择面板选项

|  |
| --- |
|  |

**好现在修改回来。做视频使用时间码比较多，做动画才使用帧码**

#### 增加运动特效

点击视频组的视频里面的小三角形，在下拉列表里面选择一个特效，ok

|  |
| --- |
| 设置完参数后点击别的地方，可以确认设置 |

运动特效也可以自定义编辑，属于高级知识内容

点击视频组的任意一个图层的“>”符合，会出现一些特效设置

|  |
| --- |
|  |

#### 创建转场（过渡）效果

作用：使得过渡更加自然

### 怎么添加转场？

点击在时间轴小剪刀右边的方块

|  |
| --- |
| 点击后会弹出一个选项框    使用方法    然后这两个图层会出现一个过渡标记    可以为2和3也添加一个过渡效果 |

#### 添加音频

注意：photoshop的音频功能依赖quicktime工具，如果没有安装，会无法打开音频

下载地址：[下载 Windows 版 QuickTime 7.7.9 (中国) (apple.com)](https://support.apple.com/kb/dl837?locale=zh_CN)

点击音轨上面的音符旁边的“v”

|  |
| --- |
| 在弹出的对话框在选择一个音频    点击打开后，成功导入音频    可见此时音频太长，可以拖动滚动条到音频的末尾，然后用鼠标往前拖拽直到长度和视频一样    方法2.可以把指针移动到视频图层的末尾。点击小剪刀，也可以将音频变为和视频长度一样    把后面的音频删除 |

#### 添加淡出音频特效

|  |
| --- |
|  |

#### 渲染视频

|  |
| --- |
| 点击后会出现渲染对话框    填好参数后点击渲染，电脑就开始导出视频    进度条完成后，可以在输出目录里面看到视频文件    点击视频文件，发现可以播放了 |

### 帧动画时间轴

帧动画的制作比较笨，但是很常用。帧动画是偏重于小型动画图片的制作。

Ps可以打开gif图片

##### 把视频转换为帧动画

|  |
| --- |
| 点击后弹出一个“将视频导入图层对话框”  可以编辑需要导入的视频长度，起点终点，如果不需要太多帧，可以勾选“限制为每隔”，然后填入一个数如3，这样子就每隔3帧才取一帧。点击确定    注意：不能取消“制作帧动画”选项，否则无法变为帧动画  点击确定开始制作    导入后效果如下：    可以选择不需要是帧然后点击回收站删除  还可以打开一个视频相册，点击转换为帧动画    方法2. |

也可以从新建文档创建帧动画

点击新建在弹出对话框这输入尺寸，尽量不要太大。

|  |
| --- |
|  |

点击确定，进入如下界面

|  |
| --- |
|  |

点击创建视频时间轴右边从小按钮，选择“创建帧动画”

|  |
| --- |
|  |

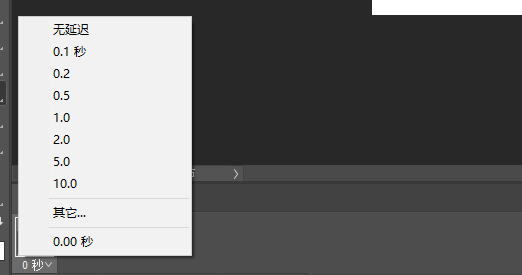
就会变成下面界面

|  |
| --- |
|  |

现在点击“创建帧动画”按钮开始创建帧动画就会出现帧动画时间轴

|  |
| --- |
|  |

点击0秒右边的下拉列表可以修改延迟时间



最下面的是帧动画时间轴相关按钮，第一个实现视频时间轴和帧动画时间轴的转换，第二个可以选择循环的次数

|  |
| --- |
|  |

再往后的4个是播放相关的按钮

在最后一个播放相关按钮右边的是添加过度动画帧按钮，可以设置过渡属性，如位置，透明度等等

再往右边，是复制所选动画帧按钮，最后一个是删除按钮

|  |
| --- |
|  |

可以将需要删除的帧拖到垃圾桶按钮，就能删除该帧

选择创建一个简单的帧动画

1. 新建一个帧动画，
2. 将豆包拖进图层，注意豆包需要透明背景
3. 点击复制所选帧

|  |
| --- |
|  |

1. 在第二帧里面把豆包移动一下，再复制所选帧

|  |
| --- |
|  |

1. 在第三帧再把豆包网上移动一点，再复制所选帧，再移动一点。。。。一共创建5帧
2. 选择第一帧，点击播放按钮开始播放

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

1. 帧动画播放了，速度很快因为没有设置延迟。可以选择所有帧，一次修改延迟时间为0.5秒

|  |
| --- |
|  |

1. 现在就可以慢慢的播放了。
2. 添加过渡效果：选择第五帧，点击复制所选帧，创建第六帧。在这一帧，我们把豆包放下了

|  |
| --- |
|  |

1. 点击过渡动画帧按钮
2. 在弹出的对话框在输入帧数

|  |
| --- |
|  |

点击确定，会自动添加7帧过渡效果动画

|  |
| --- |
|  |

选择第一帧，点击播放。自动添加下来的效果了

在动画面板菜里面有很多命令和面板的命令是一样的，其中有些命令是面板没有的，如反向帧命令

|  |
| --- |
|  |

这个命令可以实现倒向播放的效果，再点击一下有返回来。还有一个优化动画的命令，它会把动画变得更小

点击该命令，会弹出一个对话框，修改一下参数，点击ok就可以优化了

“从图层建立帧命令”可以将图层面板里面的图层创建帧。“将帧合并到图层”命令执行相反的操作，点击后，

所有帧都被复制到图层并且建立联系，选择哪一个帧，对应的图层可见否则不可见

|  |
| --- |
|  |

点击“跨帧匹配图层命令”，会弹出一个对话框

|  |
| --- |
|  |

点击确定，这样子所有的帧都变成一样的，需要谨慎！！！

|  |
| --- |
|  |

如果选择了“新建在所有帧都可见的图层”，那么只要你在一个帧上面添加一个图层如文字图层，那么该图层在每一帧都可见

导出动画图片，文件-》存储为web所用格式

|  |
| --- |
|  |

注意在ps2018以上版本是：文件-》导出为-》存储为web所用格式

会弹出如下界面：

|  |
| --- |
|  |

主要操作：1.在预设里面选择GIF128仿色

2.格式一定得是GIF

3.循环选项：永远

4.点击存储按钮，起个名字确定