



<http://www.berndroesich.de> und <http://www.bilderschuppen.net>

Animationen in Photoshop CS 3 und CS 4

Für dieses Tutorial sollte man die Grundlagen von Photoshop kennen. Insbesondere die Arbeit mit Ebenen. Fragen, auch Anfängerfragen, werden im Forum „Schreibstube“ in der Rubrik „Workshops“ unter der oben genannten Adresse beantwortet.

Mit der Einführung von Photoshop CS 3 gibt es das Programm Image Ready nicht mehr. Die wesentlichen Funktionen sind jetzt in Photoshop eingebaut. Das ärgert so manchen alten PS-Hasen, denn schon beim Öffnen von Animierten Gifs geht es etwas tricky zu. Wenn man eine animierte GIF-Datei nämlich mit dem Dialog „Datei / öffnen“ öffnet, wird nur das erste Bild der Animation geöffnet. Ebenso ist es beim Speichern. Benutzt man „Datei / Speichern unter“ zum Speichern von GIF-Dateien wird keine Animation, sondern nur ein einzelnes Bild gespeichert. Deshalb starte ich das Tutorial mit dem richtigen Öffnen und Abspeichern von animierten GIF-Dateien, bevor es an die Anleitung zum Erstellen eigener GIF geht.

1. Öffnen von animierten GIF-Dateien mit allen Ebenen:

Klicke „Datei / Importieren, Videoframes in Ebenen“ Im Auswahlfenster wirst du keine GIF Dateien sehen. Deshalb gebe in das Eingabefeld die Zeichenfolge *.* ein und klicke auf Laden.

Jetzt sind alle Dateien im Auswahlfenster zu sehen. Wähle deine Gif Datei und klicke wieder auf Laden. Im folgenden Dialog ist darauf zu achten, dass unter „zu importierender Bereich“ Die Option „von Anfang bis Ende“ gewählt ist und „Frame Animation erstellen“

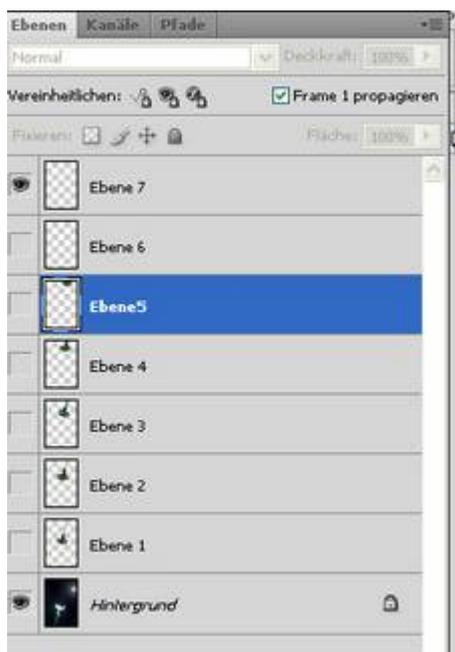
abgehakt ist. Nach dem Bestätigen mit OK wird die Gif-Datei mit allen Frames als Ebene geöffnet.

2. Abspeichern von animierten GIF-Dateien:

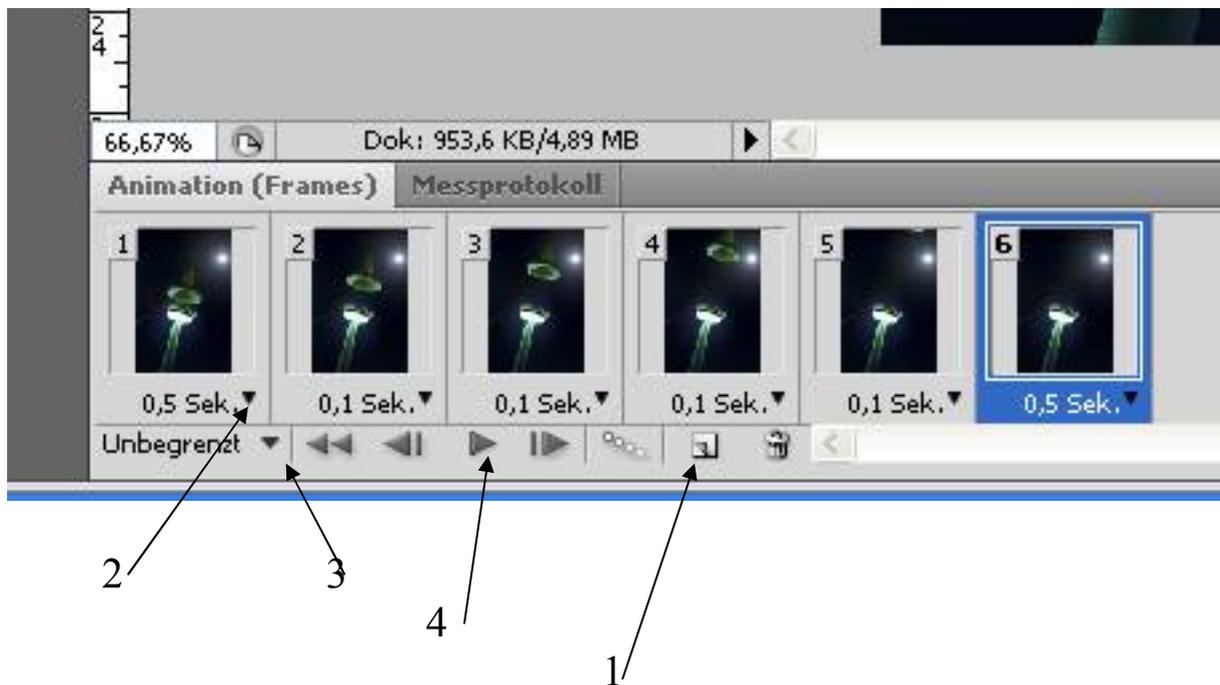
Ein animiertes GIF wird unter „Datei / Für Web und Geräte abspeichern“ abgespeichert. Normalerweise sollten die Voreinstellungen des sich öffnenden Dialogs schon stimmen, sobald man oben rechts in der 2. Zeile das Format GIF eingibt. Trotzdem sollte man kurz schauen, ob man sich oben links im Karteireiter „optimiert“ befindet, oben rechts „Transparenz“ abgehakt ist und unten rechts die „Option für Schleifenwiedergabe“ auf unbegrenzt steht, bevor man speichern klickt.

3. Erstellen einer neuen Animation:

Eine GIF-Animation ist nichts anderes als ein kleiner Film. Aus Einzelbildern (Frames) setzt sich die Bewegung zusammen. Anders als in einem normalen Film ist aber die Zeit, die jeder Frame angezeigt wird, nicht festgelegt, sondern wird bei der Erstellung individuell bestimmt. Um eine Animation zu erstellen, benötigt man eine Datei, in der alle notwendigen Einzelbilder als Ebenen vorliegen.



Mit einem Klick auf „Fenster/Animation“ öffnet man das Animations-Bedienfeld, das normalerweise unter dem Bild angeordnet ist.



Mit einem Klick auf das Symbol neuer „Frame“ (Pfeil 1) erstellt man einen neuen Frame. In der Ebenenpalette blendet man die Ebenen, die in diesem Frame zu sehen sein sollen ein. (Auge einschalten) Nach einem Klick auf den Kleinen Pfeil für die Anzeigedauer (Pfeil zwei) wählt man im Drop Down Menü aus, wie lange der Frame zu sehen sein soll. Den Vorgang so lange wiederholen, bis alle Frames erstellt sind. Pfeil 1: Neuen Framen erstellen, in der Ebenenpalette gewünschte Ebenen einblenden, Pfeil 2 Einblenddauer wählen. Nun mit dem Startsymbol (Pfeil 3) die Animation testen. Mit dem Drop down Menü bei Pfeil 3 kann man auswählen wie oft die Animation später hintereinander angezeigt werden soll. Üblicherweise wählt man hier unbegrenzt.

Wenn die Animation zur Zufriedenheit läuft, wird sie gespeichert, wie es oben unter Punkt 2 erklärt ist. Lange Animationen können auch als Video im MOV-Format abgespeichert werden: „Datei/Exportieren, Video rendern“

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Bernd Roesich

