

# Video och animation i PhotoShop

För redigering av videoklipp gäller samma sak som det som gäller för animering av en bildsekvens efter att du har öppnat upp videoklippen i PhotoShop

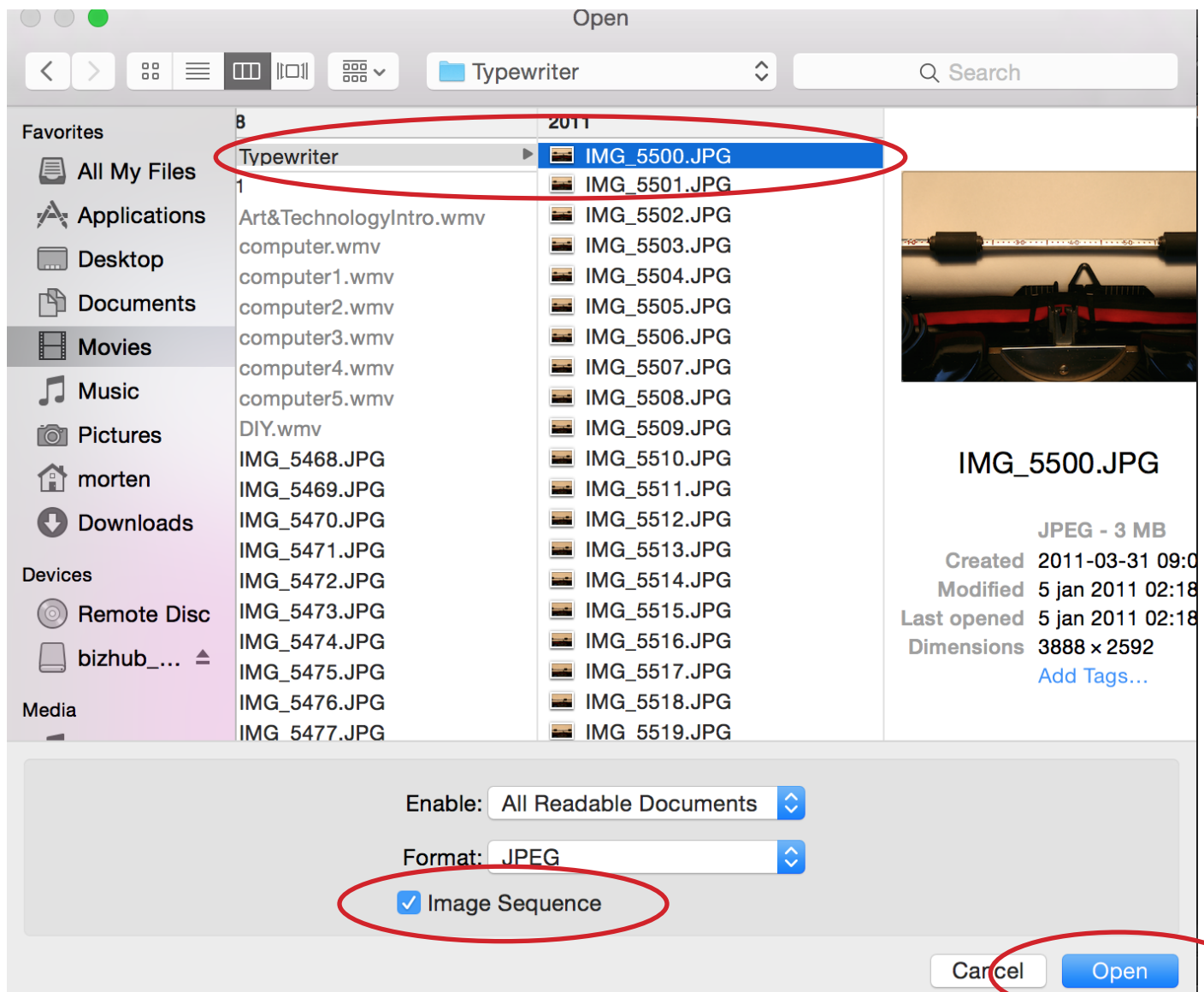


I PhotoShop kan man skapa animationer och redigera video med de funktioner och filter som PhotoShop har.

Animationer och video kan sparas för webben i filformatet gif som kan ha animerade effekter eller exporteras som video-filer.

## Animering av bildsekvens

En klassisk animering skapar illusionen av rörelse genom att flera bilder visas i snabb följd efter varandra. Bilderna skiljer sig lite åt för att skapa en förändring eller rörelse då man "bläddrar" igenom bilderna..



## Så här gör du:

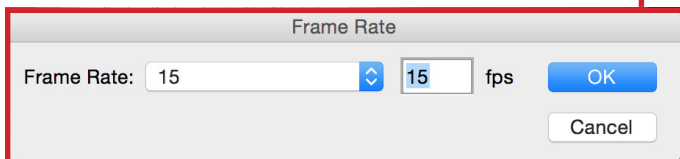
I PhotoShop kan du öppna en sekvens av bilder som görs om till ett videoklipp. För att göra det kan du **placera dina bilder i en mapp** och bilderna **namnges så att de hamnar i rätt ordning**. Har du t.ex. fotograferat en sekvens som du vill använda så går det bra att ha kvar filnam-

nen (så länge dessa är numrerade i rätt ordning). I Photoshop väljer du **File > Open** och letar reda på din bildsekvens. Markera första bilden i sekvensen. Bocka för rutan **Image Sequence** och sedan **Open**.

Fortsättning →

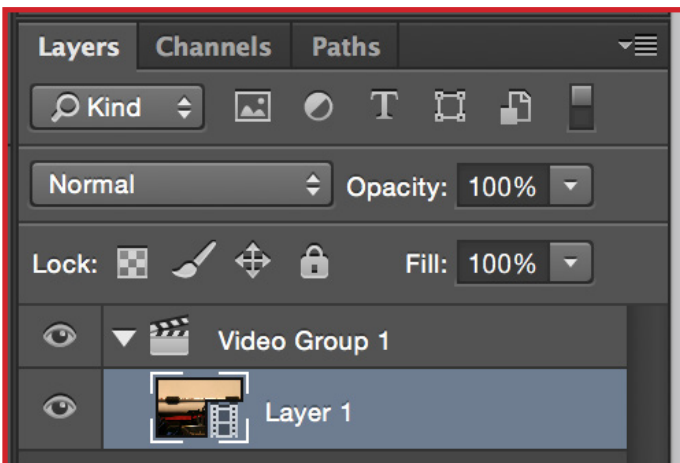
# Video och animation i PhotoShop

För redigering av videoklipp gäller samma sak som det som gäller för animering av en bildsekvens efter att du har öppnat upp videoklippen i PhotoShop

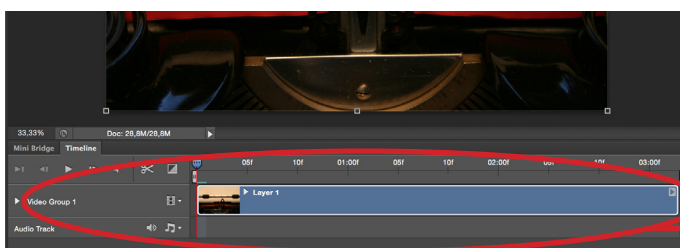


Därefter visar sig en ny dialogruta **Frame Rate**. I den rutan ställer du in hur många bilder som ska visas per sekund.

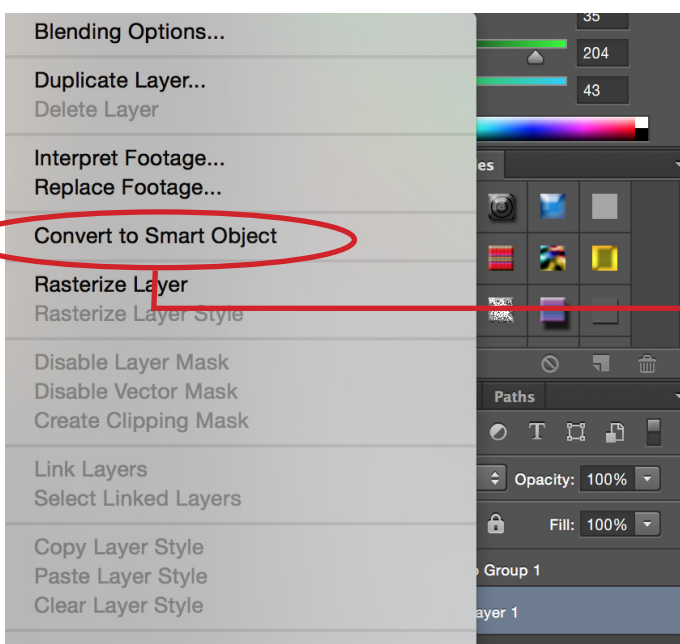
Traditionell analog ljudfilm har en bildfrekvens på 24 bilder per sekund. Tidigare stumfilmer vevades för hand och kan därför ha olika bildfrekvenser. Vanligt var en bildfrekvens på ca 18 bilder per sekund. Det är detta som gör att vi förknippar gamla filmer med att de går för fort då de spelas upp i en projektor där 24 bilder visas per sekund. Ju fler bilder som visas per sekund desto jämnare uppfattas rörelse. Många animeringar använder sig av 18 bilder per sekund.



När du ställer in Frame Rate påverkar du alltså hastigheten på hur lång eller kort videon blir och hur jämna övergångarna eller rörelserna känns då du tittar på videon.



När PhotoShop har beräknat bildsekvensen så öppnas den upp som ett videoklipp. I lagermenyn visas det som en **Video Group**. Du ser även videoklippen på **Tidslinjen**.



## Filter och effekter på videoklipp

För att kunna använda filter och vissa andra effekter på ditt videoklipp måste du konvertera det till ett **Smart Object**.

Markera lagret med videoklippen och högerklicka eller tryck ned två fingrar på touchpaden så att du får upp listan med olika möjligheter och välj **Convert to Smart Object**. Du kommer även åt kommandot genom att gå via menyn **Layer > Smart Objects > Convert to Smart Object**.

Därefter kan du använda filtereffekter. Du kan även använda lagermasker, Justeringslager, lägga till andra bilder eller måla på andra lager m.m. för att åstadkomma olika effekter.

## Spara eller exportera

Din animation eller video kan du antingen spara som en video-fil eller en gif-animation.

För att spara som en animerad gif-bild så väljer du **File > Save for Web**. Då får du fram en

# Video och animation i PhotoShop

För redigering av videoklipp gäller samma sak som det som gäller för animering av en bildsekvens efter att du har öppnat upp videoklippen i PhotoShop

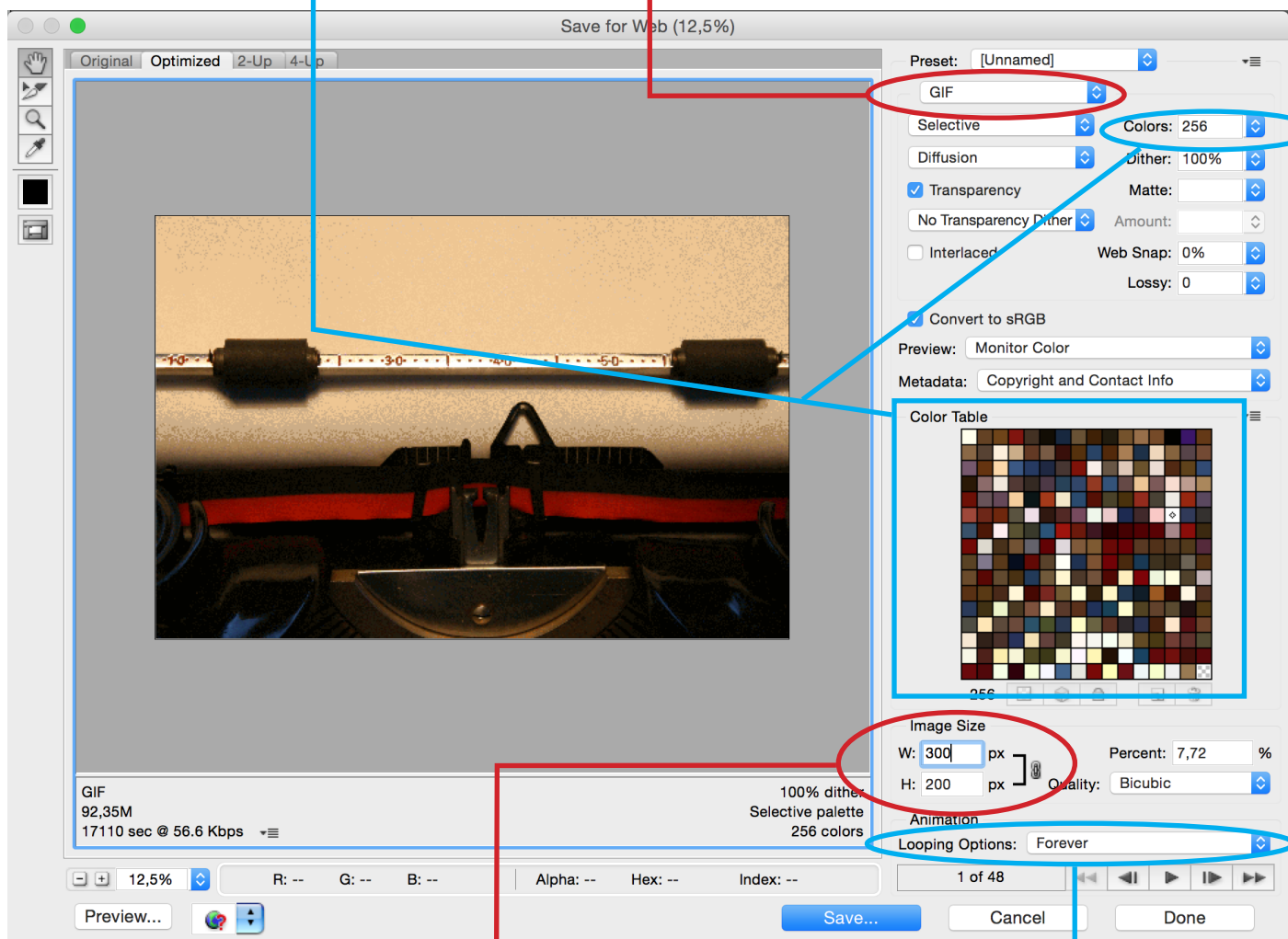


dialogruta där du ska göra olika val som påverkar egenskaperna för gif-animationen.

Först och främst ska du välja filformatet **GIF**. Du kan komprimera bilden genom att bland annat justera antal färger som bilden/animationen ska använda sig av. Vill du ha kvar så mycket nyanser och skiftningar som möjligt låter du inställningen att alla **256 färgerna** ska användas.

## Spara som video

För att spara den som video-fil väljer du istället **File > Export > Render Video**. Mp4 är ett användbart format.



Därefter kan du även ställa in vilken **storlek** (pixel-dimensioner) din bild ska ha.

Du väljer även **hur många gånger** du vill att animationen ska spelas upp ("Loopa").

Därefter väljer du **Save**. Allt detta arbete kan ta lite tid, särskilt om dokumentet är stort (minne).