LEKCJA 03 – FLASH – ANIMACJA POKLATKOWA

Animacja poklatkowa (za Wikipedią) – animacja stworzona na podstawie klatek będących zdjęciami. Animator do zrobienia każdej klatki przekształca nieznacznie obiekty - zmienia położenie względem nieruchomego tła lub innych animowanych obiektów (obiektem może być dowolny kształt linearny, płaski, albo przestrzenny). Po połączeniu klatek animowane obiekty wyświetlane w formie filmu sprawiają wrażenie ruchu. Jednym z prekursorów animacji, który przyczynił się do rozwoju techniki poklatkowej, jest Leon Gaumont (1864-1946), który w roku 1900 uzyskał francuski patent na animację poklatkową. Poklatkowa technika realizacji to metoda rejestracji obrazu wykorzystywana głównie w klasycznym filmie animowanym oraz w filmach naukowych (za jej pomocą rejestruje się np. wzrost roślin, ruch ciał niebieskich, zmiany zachodzące w organizmie; proces, który rzeczywistości trwa kilka dni lub tygodni, zostaje skrócony do kilkudziesięciu sekund).

W skrócie - Flash, w górnej części posiada listwę czasową podzieloną na klatki. W każdej klatce tworzymy osobny obraz, nieco zmieniony w stosunku do poprzedniego.

ZADANIE – DŻDŻOWNICA rysuje na ekranie litery "WL"

Animowana dżdżownica tworzy na ekranie literę W. Kolejne etapy animacji pokazują rysunki.

- tworzymy nowy klip
- wybieramy narzędzie Pędzel i ustawiamy kolor czarny
- na pasku narzędziowym ustawiamy **Rysowanie rastrowe** (bitmapowe)
- rysujemy fragment dżdżownicy z lewej strony
- z menu: Wstaw / Oś czasu / Pusta klatka kluczowa (F7)

pojawia się pusta klatka, w której narysujemy kolejną fazę ruchu dżdżownicy. Aby ulatwić rysowanie, posłużymy się tzw. "cebulą" – poprzednia, przeźroczysta faza ruchu będzie widoczna na ekranie

- na pasku narzędziowym pod listwą czasową wybieramy Łuski cebuli
- rysujemy kolejny etap ruchu dżdżownicy
- powtarzamy kolejno: F7 i rysowanie dźdżownicy

gdy dżdżownica narysuje całą literę "W" wstawiamy kilkanaście klatek kluczowych, aby litera "W" była przez chwilę widoczna na ekranie - nieruchoma

- z menu: Wstaw / Oś czasu / Klatka kluczowa (F6) pojawia się nowa klatka z identyczną zawartością, jak poprzednia
- powtarzamy kolejno: F7 i rysowanie według poniższego schematu, aż dżdżownica opuści ekran z prawej strony



WARSTWA – TŁO

• z menu: Wstaw / Oś czasu / Warstwa

nowa warstwa pojawia się z reguły nad poprzednią i przesłaniałaby naszą dżdżownicę, dlatego należy przesunąć ją poniżej warstwy z animacją

- "chwytamy" myszą nazwę warstwy i przesuwamy ją niżej
- zmieniamy nazwę tej warstwy na "TŁO", a warstwę z animacją na "W"

można prawym przyciskiem myszy w nazwę warstwy i wybieramy Właściwości lub z menu: Modyfikuj / Oś czasu / Właściwości warstwy

- zaznaczamy warstwę TŁO
- z menu: Plik / Importuj / Importuj na stół montażowy
- wybieramy obrazek i klikamy w przycisk Otwórz

nowa warstwa została utworzona identyczną ilością pustych klatek, jak warstwa z animacją i dlatego po wstawieniu obrazka zostanie on wstawiony na wszystkie klatki warstwy TŁO – tło będzie widoczne zawsze

zmieniamy szerokość obrazka za pomocą panelu Właściwości i pól Sz: i W: (szerokość 550)
obrazek musi być zaraczony, uwstarczy umiać szerokość, nacisnać klawisz T4B i uwstarczy umiać szerokość zostania automatycznia

obrazek musi być zaznaczony, wystarczy wpisać szerokość, nacisnąć klawisz TAB i wysokość zostanie automatycznie zmieniona zgodnie z proporcjami ("kłódka" jest zamknięta), Gdyby "kłódka" jest otwarta można zmieniać proporcje.

- przesuwamy obrazek, aby było widać całego grzyba na animacji
- zapisujemy animację na dysku i tworzymy plik ze stroną WWW

z menu wybieramy: Plik / Publikuj. Można teraz otworzyć stronę WWW z wywołaniem pliku swf



1 5	10	15	20	25	30	35	40	45
		•						



Ē	Sz:	550.0	X:	0.0
	w:	733.3	Y:	0.0

RUK.	
KE	
A MARINE	
1	A A De

DRUGA LITERA

• tworzymy nową warstwę o nazwie "L", nad warstwą TŁO

literę "L" tworzymy w identyczny sposób jak poprzednio "W". Klatki obu liter się pokrywają (jedna nad drugą), to znaczy, że animacja będzie przebiegać w tym samym czasie. W końcowym etapie przgotowania animacji rozdzielimy obie litery

• na warstwie "W" zaznaczamy pole wyboru Oglądaj kontury warstw

rysunki z tej warstwy będą zaznaczone tylko konturem, aby nie przeszkadzać w animowaniu na warstwie "L". Wybieramy również "Łuski cebuli", aby pojawiały się poprzednie fazy animacji. F7 – nowa pusta klatka

• gotowa litera "L" powinna pojawić się na obszarze roboczym za literą "W", aby razem tworzyły napis *Jeżeli uruchomimy animację, obie litery będą rysowane*

J w

🛛 TŁO

jednocześnie. Jeśli litera "W" ma być rysowana jako pierwsza, a zaraz za nią litera "L", musimy przesunąć klatki litery "L" w prawo

• zaznaczamy wszystkie klatki warstwy "L"

można kliknąć w nazwę warstwy, można przeciągnąć myszą po klatkach, można posłużyć się kombinacją zaznacz pierwszą i zaznacz+SHIFT ostatnią

• przeciągamy klatki warstwy "L" w prawo

W zależności od sposobu rozmieszczenia klatek względem siebie, możemy tworzyć w różny sposób sterować "wjazdem" i "wyjazdem" poszczególnych liter

	۵ 🗋 🐨	5 10 15	20 2	5 30	35 40	46	\$ 55	60	65	70 75	80	85	90	95
1 L	1 • • □。					0								
N 🖉	•• • 🗖 📭													
TŁO	•••					п								

najpierw pojawi się litera "W" i dżdżownica wyjedzie za ekran, a potem pojawi się litera "L"

	۵ 🗋 🗖 ۱ 🛛 5	10 15 20 25 30 35	40 45 50 55 60 65 70 75 80 8	န စ် 🗗
ΠL	••□。			
J W	•••			þ
🕤 TŁO	1 • • •			

wjeżdża litera "W", potem litera "L", obie widoczne na ekranie i najpierw wyjazd litery "L" a na końcu litery "W"

ll	9		1 5 10 15 20 25 🖉	35 40 45	50 55 60 65
1 L	1.	٠	o Deeeeeeeee e		
J W	•	٠			
🕤 TŁO	•	٠	•		

litera "W", zaraz za nią litera "L" i obie widoczne na ekranie, po czym wyjeżdża litera "W" i po nieflitera "L"

- na warstwie "W", w klatce 63, prawy przycisk myszy i wstaw klatkę
- na warstwie "TŁO", w klatce 63, prawy przycisk myszy i wstaw klatkę

uzupełniamy puste klatki z prawej strony na warstwie "TŁO", aby grzybek był cały czas widoczny jeśli wstawione klatki są "szare" oznacza to, że klatki zawierają jakiś rysunek. Jeśli klatki są "białe" – są to puste klatki bez rysunku



ZADANIE

- animacja kolejnych liter wyrazu SPRAWDZIAN
- każda litera w osobnej warstwie
- dojście do litery i wyjście z niej, co najmniej po 15 klatek
- podobnie jak na ćwiczeniu uwzględnij moment (min. 10 klatek), w którym wszystkie litery wyrazu są widoczne na ekranie
- dodatek po narysowaniu litery pojawia się głowa i chowa po chwili





