Ćwiczenie 10 – Przejście zdjęć z zaawansowanym efektem koloru



Pobierz przykład i plik do ćwiczenia (http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm).

Krok 1

Otwórz plik *obrazy.fla* i ustaw właściwości filmu: Rozmiar stołu montażowego: 250 x 188 px, 35 Kl./s

Biblioteka	Ustawie	nia pred	efinio	ow Właś	ciwości		•						
EL	Dok	ument											
obrazy_cw10													
	IWOSCI	[
Kl.,	/s:	35,00											
Rozmia	ar:	250	x	188	piks.	- 4	Π						
Stół monta	żowy:												
	RIA SWF	:					H						
	Dzienni	ik			Wyczyść	-	-						

Krok 2

Przenieś pierwsze zdjęcie biblioteki do sceny filmu i za pomocą panelu **Wyrównaj** precyzyjnie umieść zdjęcie w centrum stołu montażowego:

Wyrównaj Informa Przeksz → I v≡ Wyrównaj: 문호 프 파 마 마 Rozmiesc: 프 프 프 마 아 마 Dopasuj rozmiar: Odstęp:	
U III III III III IIII Vyrównaj do stołu montaż	

Krok 3

Zaznacz zdjęcie na stole i przekonwertuj je do klipu (wciśnij F8). Nazwij go *img1_mc*.

Studia podyplomowe "GRAFIKA KOMPUTEROWA I TECHNIKI MULTIMEDIALNE", sem. I

Konwertuj na symbol	x
Nazwa: img1_mc	ОК
Typ: Klip filmowy ▼ Odniesienie:	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Krok 4

Kliknij na klatkę 20 i wstaw klatkę kluczową (wciśnij F6).

Oś czasu	Informacje wyjściowe		Edytor n	uchu	Błędy ko	mpilatora	Opera	cje - Kla	tka				
	9	•		5	10	15	20	25	30	35		40	45
🕤 La	yer 1 🧷 🔞		-										
			Γ										

Krok 5

Wróć do klatki nr 1, zaznacz zdjęcie i w panelu **Właściwości** przejdź do sekcji **EFEKT KLORU**. Wybierz opcję **Zaawansowane**. Ustaw składowe według wzoru:

Biblioteka Ustawien	iia predefiniow Właściwości 🛛 🕨 🖃		Biblioteka Us	tawienia p	predefiniow	Właściwości	
Naz	wa instancji>			⊲ Nazwa i	instancji>		۲
Klip	filmowy I 🔻			Klip filr	mowy		▼
Instancja: img1	_mc Zamień		Instancja:	img1_mo	:	Zamie	eń
		*					Å
				LORU			
Styl: Bra	k 🛛 🔻		Styl:	Zaawar	nsowane	-	
V WYŚWIETL	Brak	-	Alfa	100 %	×Δ +	0	
	Jasność		Alla	100.70	<u> </u>		
	Tinta	Ι.	Czerwony:	80 %	xC+	255	
Renderowanie	Zaawansowane		Zielony:	<u>70</u> %	xZ+	255	
Kenderowanie	Alfa		Niebieski:	80 %	x N +	255	
		-	∀ WYŚWIET	LAJ			-

Krok 6

Zaznacz klatkę nr 1 i z menu podręcznego wybierz polecenie **Utwórz klasyczną animację**. Następnie w panelu **Właściwości** ustaw wartość **Dynamiki** na 100.

Oś czasu Informacje wyjściowe Edytor ruchu Błędy kompilatora	Operacje - Klatka 🛛 📲 📢
💌 📾 🗖 <mark>1</mark> 5 10 15 20	Biblioteka Ustawienia predefiniow Właściwości 🕨 🕨 🕬
□ Layer 1 2 • • □ •	Klatka 🤊
 ┓□ৢ	Nazwa:
obrazy_cw10* 🗵	Typ: Nazwa 🔍 🔻
🔶 🗲 Scene 1	
	Dynamika: 100 z 🧷
	Obróć: Automatycznie 🛛 🔻 🚊 🗸

Krok 7

Kliknij kolejno na klatkę 30 i 50 i wstaw tam klatkę kluczową (F6).

Oś czasu	Informacje wyjściowe			Edy	tor ruch	nu	Błędy kor	npilatora	a Oper	racje						
	9			1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	. 50	 55	 60
🖷 La	yer 1 🧷 🔹			• >				→ •		•						

Krok 8

W klatce 50 zaznacz zdjęcie i w panelu Właściwości tak jak poprzednio ustaw opcje Zaawansowane w sekcji EFEKT KLORU:

Biblioteka U	stawienia j	predefiniow	Właściwości	
	∕Nazwa	instancji>		۲
	Klip fil	mowy		▼
Instancja:	img1_m	Zami	ień	
				A
▽ EFEKT KO	LORU			
Styl:	Zaawa	nsowane	▼	
Alfa:	<u>100</u> %	xA +	<u>0</u>	
Czerwony:	80 %	x C +	255	-
Zielony:	<u>70</u> %	x Z +	255	
Niebieski:	80 %	x N +	255	
V WYŚWIET	LAJ			-

Krok 9

Wróć do klatki nr 30 i dodaj **Klasyczną animacje ruchu**, a w panelu **Właściwości** ustaw wartość dynamiki na 100.

Oś czasu	Informacje wyjściowe		Edy	ytor ru	chu	Błędy	/ komp	ilatora	a (Operacj	e -	Klatka	а							
		9		ι	5	10	:	15	20	2	25	30		35	4	0	45	5	0	
🖷 La	yer 1 🥜			• >					• •		[J.	,					●		
			[Т								

Krok 10

Z tym zdjęciem to już koniec. Teraz kolej na następne cztery. Do dzieła! Najlepiej jeśli umieścisz każde zdjęcie na oddzielnej warstwie. Animacja zdjęcia nr 2 powinna zacząć się od klatki 51. Warstwę z pierwszym obrazem nazwij "zdjęcie1", a kolejne warstwy "zdjęcie2", "zdjęcie3"....