Ćwiczenie 11 – Teleportacja



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

Krok 1

Otwórz plik *obrazy_teleportacja.fla* i ustaw właściwości filmu: Rozmiar stołu montażowego: 450 x 500 px, 33 Kl./s

Biblioteka Us	tawienia predefi	niow Właś	ściwości											
EL	Dokument													
	obrazy_teleportacja													
					٠									
Odtwarzacz:	Flash Player	10 & 10.1	•											
Skrypt:	ActionScript	3.0	▼ �											
Klasa:			Ì											
⊽ WŁAŚCIW	OŚCI													
Kl./s:	33,00													
Rozmiar:	450 x	500	piks.	3	•									

Krok 2

Zmieniamy nazwę warstwy 1 na "tło". Przenosimy z biblioteki obraz "*background*", który będzie tłem animacji.



Krok 3

Wstawiamy nową warstwę, nazywamy ją "obraz". Z biblioteki wstawiamy na stół montażowy obraz "woman", który będzie obiektem w naszym efekcie teleportacji.



Krok 4

Zaznaczamy zdjęcie (postać) i konwertujemy je do klipu (F8). Nazywamy klip woman_mc. Teraz można postać nieznacznie zmniejszyć.

Krok 5

Skoro nasz nowy klip jest zaznaczony wciskamy Ctrl+C (czyli kopiujemy go), wstawiamy nową warstwę i nazywamy ją "efekt". Zaznaczamy nową warstwę i wstawiamy do niej skopiowany klip poleceniem: **Edytuj** > **Wklej w miejscu**.

Krok 6

Zablokujmy warstwy "tło" I "obraz". Zaznaczamy warstwę "efekt", klikamy na obraz w celu zaznaczenia go i w panelu **Właściwości** w sekcji **EFEKT KLORU** wybieramy **Tina** i ustawiamy kolor biały i jego wartość na "100%".

50	55	60	65	70	Biblioteka	Us	tawienia predefiniow	Właściwo	ści	**	•≣
		_	_	_			Nazwa instancji>				۲
							Klip filmowy		-	•	
					Instanc	ja:	woman_mc	Z	amień		
					POŁOŻ	ENI	E I ROZMIAR				
					POŁOŻ	ENI	E I WIDOK 3D				
4		MARKEN STATE		121		κοι	.ORU				
		Sec. 1			St	yl:	Tinta	•			
16					Tin	ta:		^	100 9	%	
			the second		Czerwor	ıy:			255		
-					Zielor	ıy:			255		
¥.		'n.			Niebies	ki:			255		-
			Ĭ								

Grafika animacyjna Adobe Flash CS 5.5 Studia podyplomowe "GRAFIKA KOMPUTEROWA I TECHNIKI MULTIMEDIALNE", sem. I

Krok 7 W tym samym panelu Właściwości przechodzimy do sekcji FILTRY. Dodajemy filtr Rozmycie z ustawieniami RozmycieX = RozmycieY = 11 piks.



Krok 8

Klikamy na klatkę 1 i klikamy F6 dziewięć razy:

Klikamy na co drugą
klatkę, z wyjątkiem
dwóch ostatnich,
zaznaczamy obrazek i
w panelu
Właściwości w sekcji
EFEKT KLORU
zmieniamy właściwość
Alfa na 0%.



50	55	60	65	70	Biblioteka	Ustawienia prede	finiow W	łaściwości		•≣
							ncji> y		•	0
					Instanc	ja: woman_mc		Zami	eń	
					POŁOŻ	ENIE I ROZMIAR	L			-
					POŁOŻ	ENIE I WIDOK 3	D			
45				1.22	▽ EFEKT	KOLORU				
	Š	1			St	yl: Alfa		▼		
		AR	120		A	fa: 🛈		0	%	
2		3		and the	WYŚW	IETLAJ				
		14	N			r				
8	(a)		MA -		Właściwo	ść	Wartoś	ć		
8					ฉล่ณว	Si An I∢				- -
-										
		-				R				

Krok 9

Blokujemy warstwę "efekt", a odblokowujemy warstwę "obraz". Zaznaczamy w niej klatki 2-10 i usuwamy je poleceniem **Usuń klatki** z menu podręcznego. Klikamy na pierwszą klatkę i metodą przeciągnij i upuść przenosimy ją do klatki 11:



Możemy także wydłużyć ujęcie z tłem – na warstwie "tło" wstaw klatkę zwykłą (F5) - na ten moment może być to w klatce nr 100.

Krok 10

Będąc w klatce 11 w warstwie "obraz" zaznaczamy postać, w panelu **Właściwości** wybieramy znów sekcję **FILTRY** i dodajemy filtr **Blask**. Ustawiamy opcje jak na rysunku poniżej:



Krok 11

Klikamy kolejno na klatkę 12 i 60 i wciskamy klawisz F6.

Oś czasu	Inform	acje v	ryjśc	iow	Edytor r	uchu	Błędy kor	Opera	ocje - Kla	tka								
		9			1 5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	. 6	þ	65
त्तु ef	ekt	•																
🚽 ob	oraz 🏒	۰ ۱			0	• 0	•											
j tło)	•			•													

Zaznaczamy klatkę 12, a następnie postać i w sekcji **FILTRY** usuwamy efekt **Blask** (używając ikony kosza).

▽ FILTRY													
Właściwo	ość	Wartość											
▼ Blasł	k												
R	Rozmycie X	57 piks.	œ										
R	lozmycie Y	57 piks.	œ										
I	ntensywność	100 %											
J	akość	Niska	- I v										
к	Color												
C	Odcięcie												
B	Blask wewnetrzny												
	Usuń filtr												

Krok 12

Blokujemy warstwę "obraz", odblokowujemy warstwę "efekt". Na tej warstwie klikamy na klatkę 11 i 61 i wciskamy klawisz F7 (pusta klatka kluczowa).

Oś czasu Informacj	Informacje wyjściowe Edytor ruchu Błędy kompilatora						Operacje										
	•		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
n efekt 🗙	• 🔒			•													
🕤 obraz	••													•			
	• 🗎	_															

Krok 13

Zaznaczamy równocześnie pierwsze dziesięć klatek warstwy "efekt" i kopiujemy je (Kopiuj klatki). Idziemy do klatki 61 i wklejamy tam skopiowane klatki (Wklej klatki).

Oś czasu	Informa	cje wyjś	ciowe	Edytor (ruchu	Błędy ko	mpilatora	Oper	acje									
		•		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
🚽 🕤 efe	ekt 🗙	• 🔒																
🕤 op	raz	••				•									•			
- tło)	• 🖻																

Pierwsza część animacji jest zrobiona! Teraz tylko należy powtórzyć operacje dla każdej następnej postaci w teleportacji.

Powinniśmy raczej wstawić kolejne warstwy, np. "obraz2", efekt2" i "obraz3" i "efekt3" niż pracować na już istniejących.

Kolejne teleportacje mogą zaczynać się np. w klatkach 90 i 180.

Pamiętaj, że jeżeli zmieniana jest pozycja postaci, to należy ją zwiększyć lub zmniejszyć! Pamiętaj także o zwiększeniu ujęcia dla obrazu tła.