

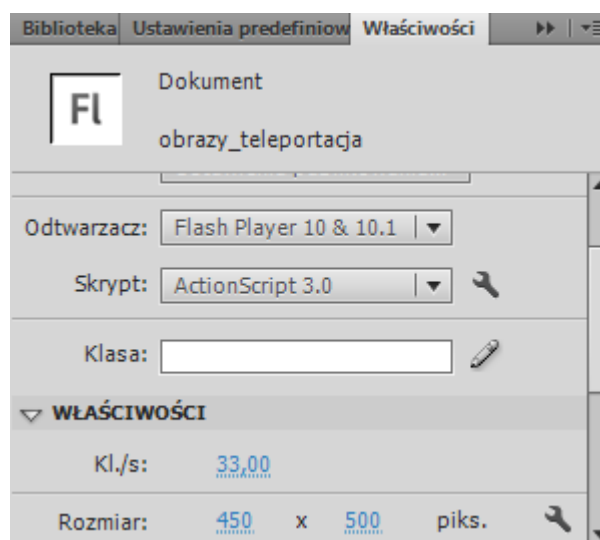
Ćwiczenie 11 – Teleportacja



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

Krok 1

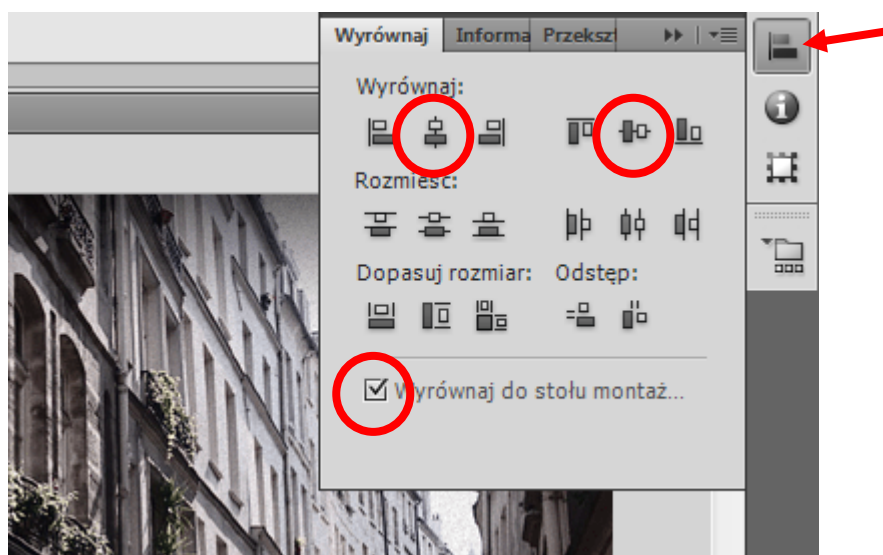
Otwórz plik *obrazy_teleportacja fla* i ustaw właściwości filmu:
Rozmiar stołu montażowego: 450 x 500 px, 33 Kl./s



Krok 2

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

Za pomocą panelu **Wyrównaj** precyzyjnie umieszczamy zdjęcie w centrum stołu montażowego:



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**

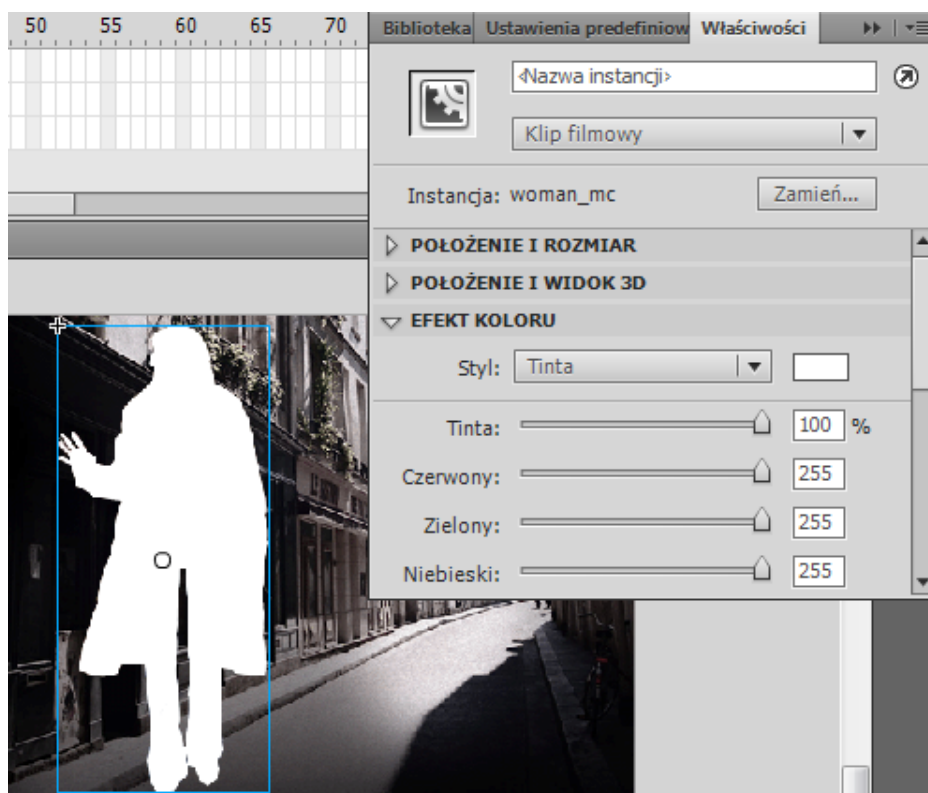
Zaznaczamy zdjęcie (postać) i konwertujemy je do klipu (F8). Nazywamy klip woman_mc. Teraz można postać nieznacznie zmniejszyć.

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**.

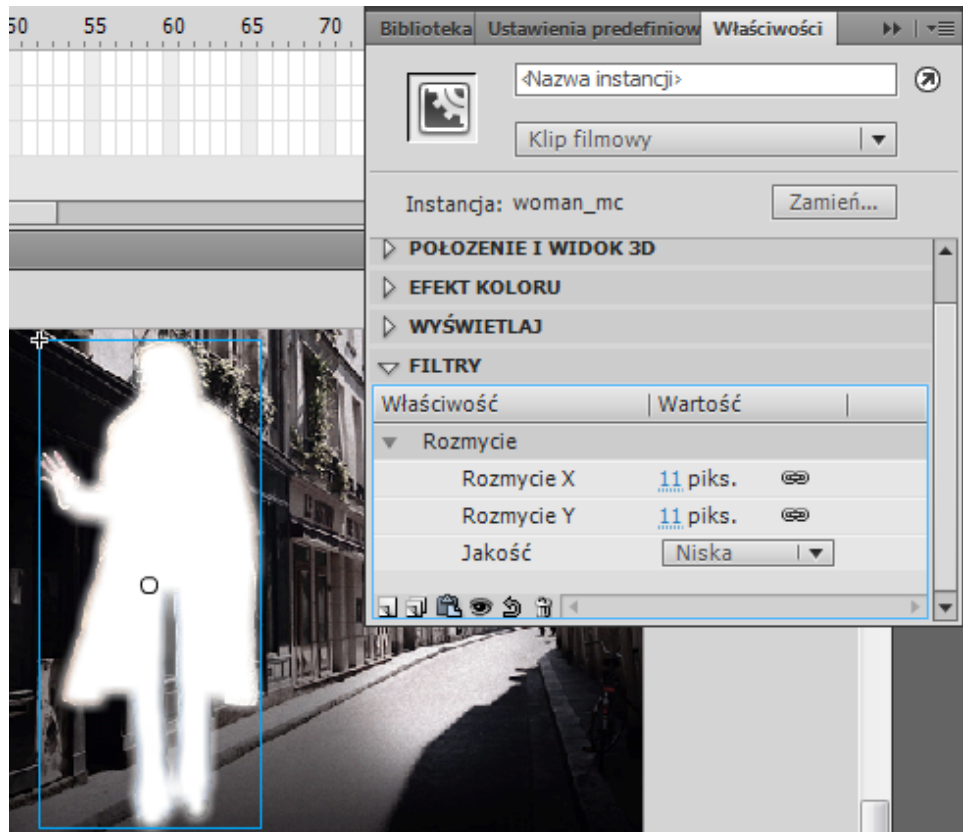
Krok 6

Zablokujemy warstwy "tło" i "obraz". Zaznaczamy warstwę "efekt", klikamy na obraz w celu zaznaczenia go i w panelu **Właściwości** w sekcji **EFEKT KOLORU** wybieramy **Tinta** i ustawiamy kolor biały i jego wartość na „100%”.



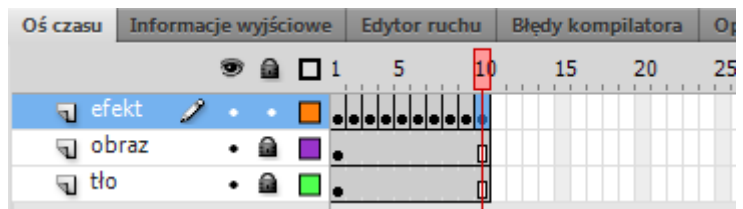
Krok 7

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

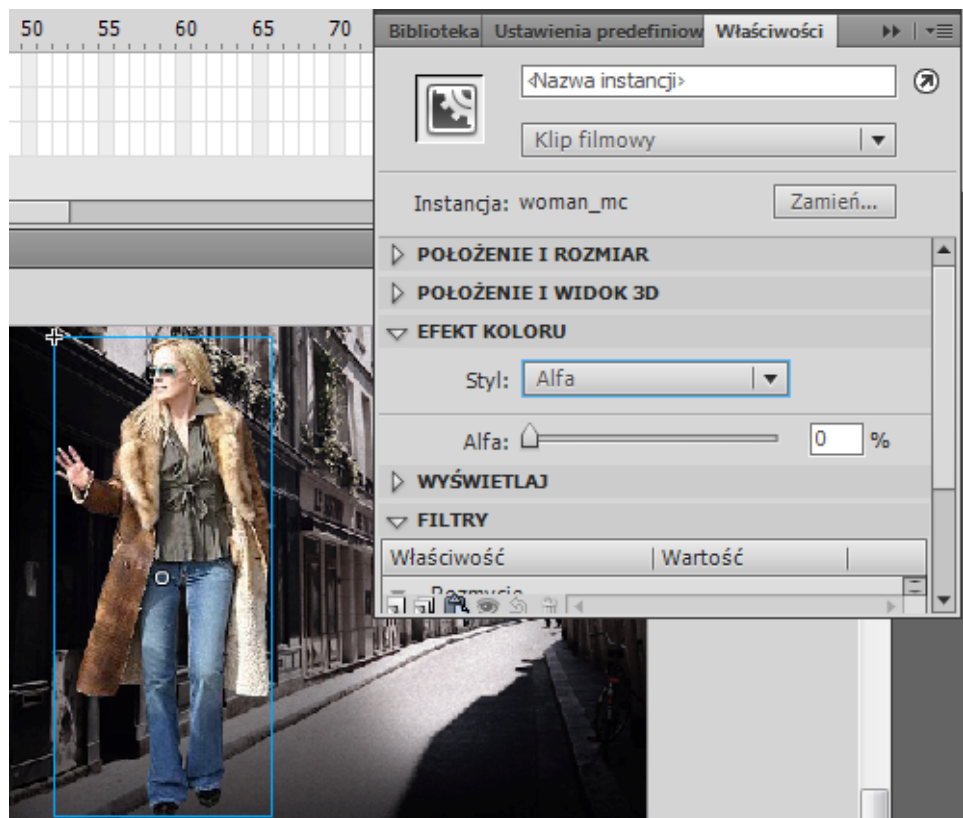


Krok 8

Klikamy na klatkę 1 i klikamy F6 dziewięć razy:

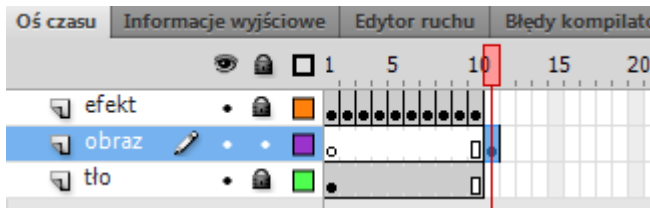


Klikamy na co drugą klatkę, z wyjątkiem dwóch ostatnich, zaznaczamy obrazek i w panelu **Właściwości** w sekcji **EFEKT KOLORU** zmieniamy właściwość **Alfa** na 0%.



Krok 9

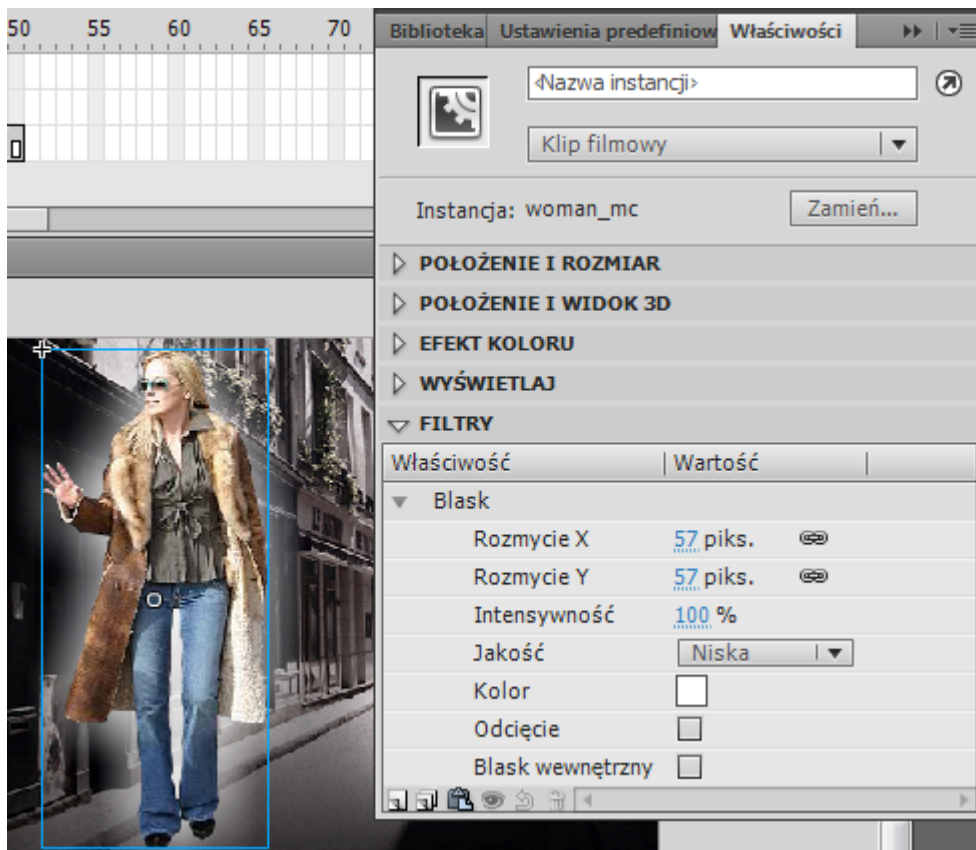
Blokujemy warstwę "efekt", a odblokowujemy warstwę "obraz". Zaznaczamy w niej klatki 2-10 i usuwamy je poleceniem **Usuń klatki** z menu podręcznego. Klikamy na pierwszą klatkę i metodą przeciągnij i upuść przenosimy ją do klatki 11:



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

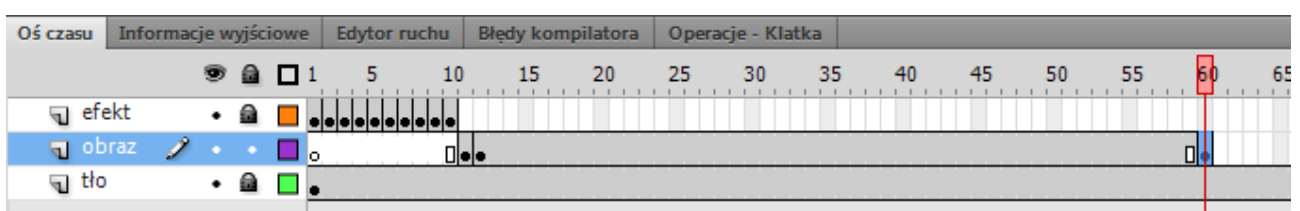
Krok 10

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:

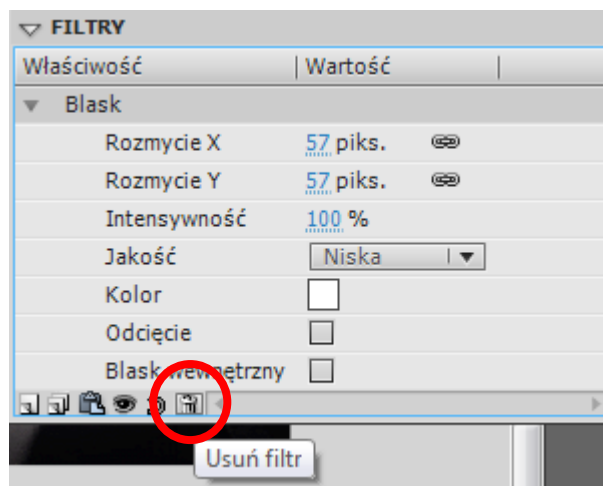


Krok 11

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

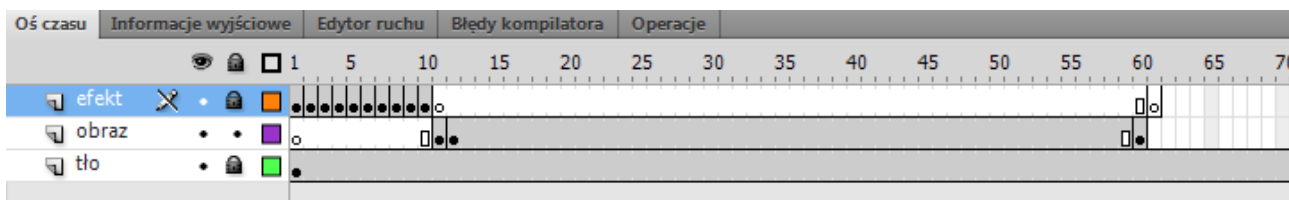


Zaznaczamy klatkę 12, a następnie postać i w sekcji **FILTRY** usuwamy efekt **Blask** (używając ikony kosza).



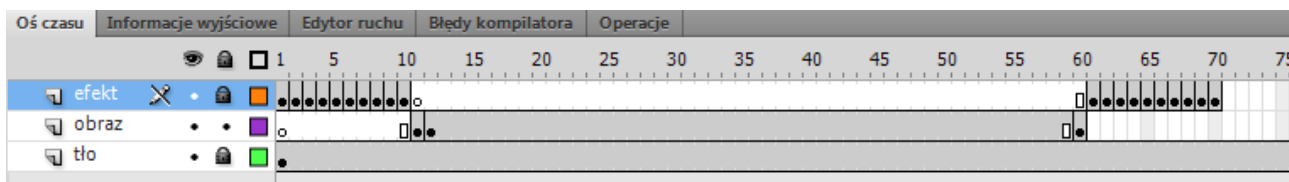
Krok 12

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



Krok 13

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



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.