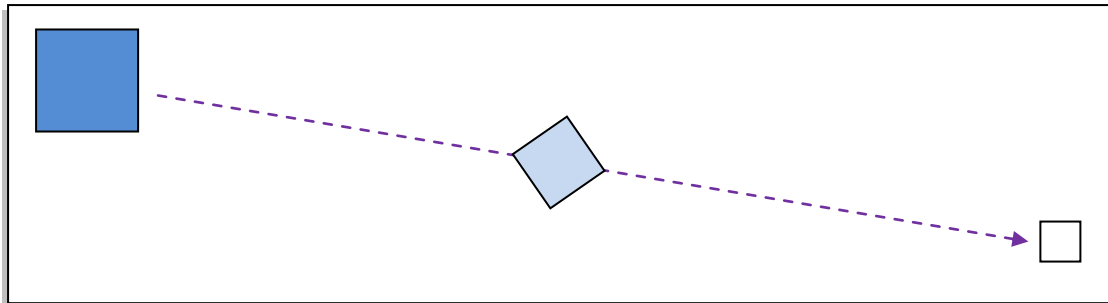


Ćwiczenie 2 – Animacja po torze

Celem ćwiczenia jest poznanie procesu tworzenia automatycznej animacji ruchu po torze, który wskazuje że obiekt ma poruszać się inaczej, niż w linii prostej.

Będziemy animować kwadrat z poprzedniego ćwiczenia oraz całkiem nowy obiekt.

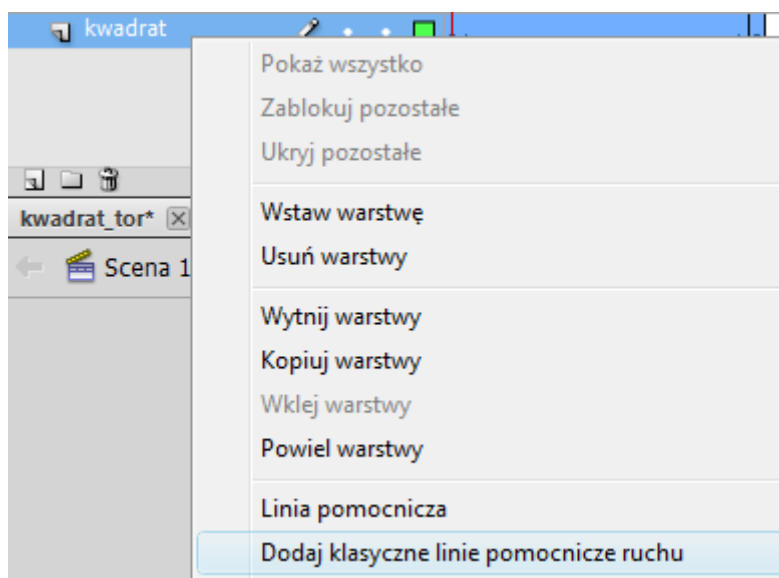


Kwadrat z poprzedniego ćwiczenia

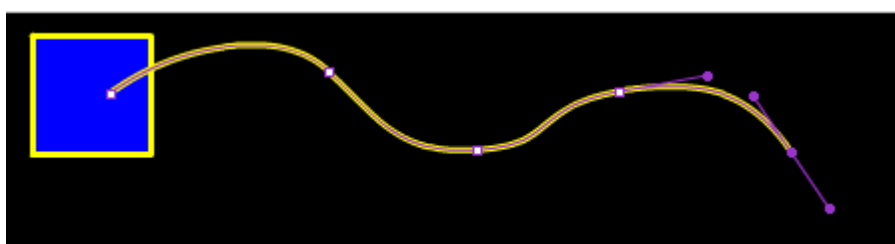
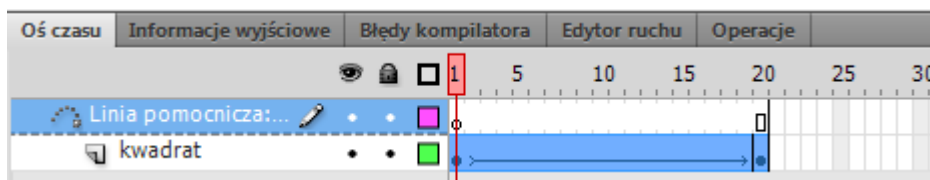
Krok 1

Praca z klasyczną animacją

Otwórz plik z poprzedniego ćwiczenia. Kliknij na warstwę prawym klawiszem myszy i z menu podręcznego wybierz polecenie **Dodaj klasyczne linie pomocnicze ruchu**.



Spowoduje to dodanie kolejnej warstwy (nadrzędnej), a już istniejąca warstwa z kwadratem zmieni swój status na podległy nowej warstwie (warstwa podrzędna).



W nowej warstwie rysujemy tor animacji. Można go narysować narzędziem ołówka lub obramowaniem koła. W warstwie poniżej warstwy mamy nasz kwadrat. Obiekt ten powinniśmy ułożyć tak by podczas trwania animacji cały czas stykał się z narysowanym torem. Nie wykluczone, że kwadrat sam „odnajdzie” ścieżkę, po której będzie się poruszał.

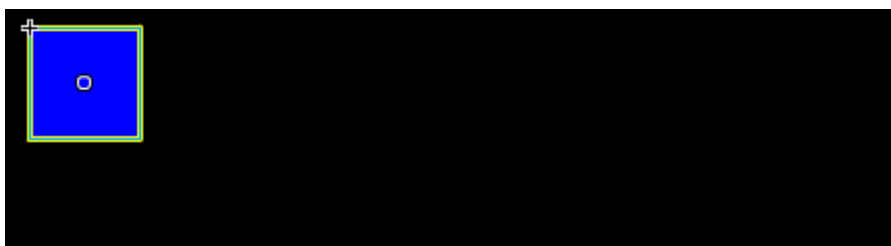
W celu zwiększenia płynności animacji możemy zwiększyć ilość klatek występujących w animacji (chwytną myszą za ostatnią klatkę i przeciągając ją w prawo), jak również liczbę obrotów wykonywanych przez kwadrat. Może zaistnieć także potrzeba przeniesienia kwadratu w końcowy punkt toru ruchu.

Sprawdzamy projekt naciskając Enter i publikujemy go.

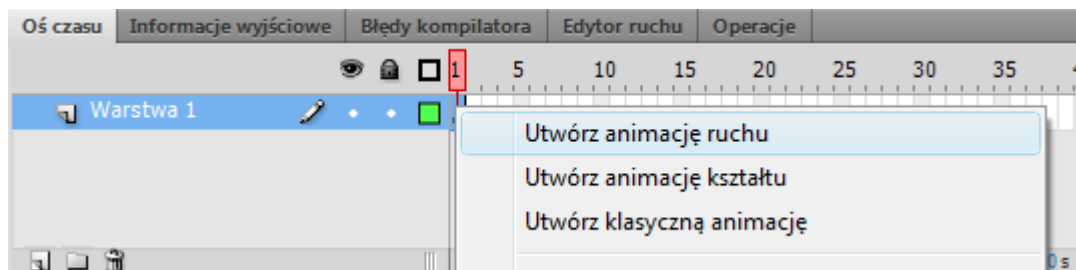
Krok 2

Praca z automatyczną animacją

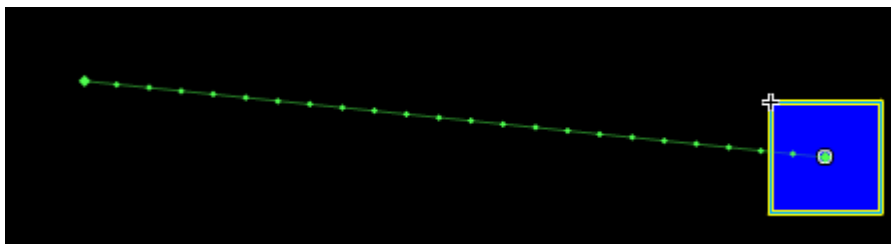
Otwórz nowy plik i ustaw parametry stołu montażowego (mogą być takie same jak w poprzednim ćwiczeniu). Narysuj kwadrat na stole montażowym.



Zaznacz klatkę z kwadratem prawym przyciskiem myszy i z menu podręcznego wybierz opcję **Utwórz animację ruchu**.

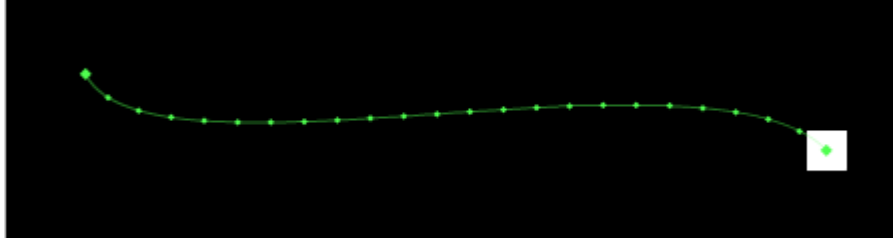
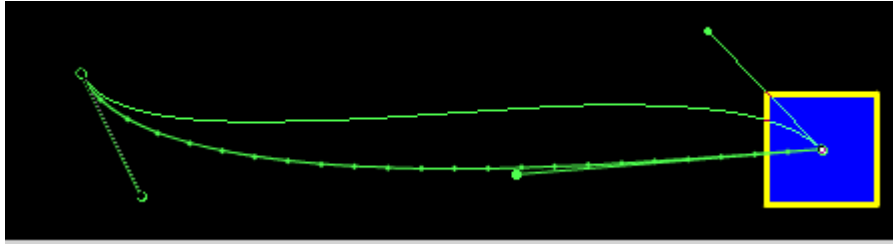


Automatycznie pojawi się kilka klatek w tej warstwie. Zaznacz ostatnią i przenieś kwadrat na przeciwległą kraweź stołu montażowego.



Pojawi się nam linia, która wyznacza tor ruchu obiektu. Można ją zmodyfikować używając narzędzi zaznaczania (czarna strzałka) lub zaznaczania cząstkowego (biała strzałka). Poniżej znajdują się przykładowe linie pomocnicze. Tak jak w poprzednim ćwiczeniu możemy także do efektów animacji dodać obrót, zmianę skali i koloru obiektu.

Zaznaczanie cząstkowe:



Zwykłe zaznaczanie:

