Ćwiczenie 4 – Animacja kształtu

Celem ćwiczenia jest poznanie animacji kształtu Jest to odrębna technika animacji, gdyż wymaga pracy na surowym obiekcie wektorowym.

Dzięki niej możemy wykonać ciekawe metamorfozy obiektów.



Przejście kształtu od kwadratu do koła

Pobierz przykład (http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm).

Krok 1

Początek pracy

Otwórz nowy plik. Za pomocą narzędzia **Prostokąt** narysuj kwadrat. Zaznacz prawym klawiszem myszy klatkę na listwie i wybierz polecenie **Utwórz animację kształtu**.

Oś czasu	Informacje wyjściow	we	Bł	ędy ko	ompi	ilatora	Edytor r	uchu	Operacje			
		ş	9] 1	5	10	15	20	25	30	35
🕤 Wa	arstwa 1 🛛 💡	1		•								
			U	Utwórz animację ruchu								
						U	ltwórz an	imacj	ę kształtu			
						U	ltwórz kla	asyczn	ą animacj	ę		
	3				Τİ							s

Klatka zmieniła swój kolor na zielony.

Krok 2

Przejdź do klatki 20 i wciśnij klawisz F6. Jak widać ujęcie wydłużyło się i nadal ma kolor zielony. W klatce 20 usuń kwadrat ze stołu montażowego (Delete) i w to miejsce narysuj koło.

Grafika animacyjna Adobe Flash CS 5.5

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



Teraz możesz przetestować naszą animację (Ctrl+Enter). Animacja już działa – następuje zmiana kształtu, ale w następnym kroku dodamy punkty zmiany kształtu, które określą ja ta zmiana ma przebiegać.

Krok 3

Dodanie punktów zmiany kształtu

Przejdź do klatki 1 i z menu wybierz polecenie **Modyfikuj > Kształt > Dodaj punkty zmiany kształtu**. Można też użyć skrótu **Ctrl+Shift+H**.

Wstaw	Modyfikuj Tekst Polecenia	Sterowanie D	Debuguj Okno	Pomoc	Klasyc					
we Błędy	Dokument	Ctrl+J								
	Konwertuj na symbol Konwertuj na bitmapę	F8	35 40	45 50 55 6	65 70 75					
	Rozdziel	Ctrl+B								
	Bitmapa	•								
	Symbol	•								
	Kształt	+	Wygładź							
	Połącz obiekty	۲	Prostuj							
	Oś czasu	Þ	Zaawansow Zaawansow	Zaawansowane wygładzanie Zaawansowane prostowanie	Ctrl+Alt+Shift+M Ctrl+Alt+Shift+N					
	Przekształć	•	Optymaliza	cia	Ctrl+Alt+Shift+C					
	Ułóż	•		-j						
	Wyrównaj	•	Przekonwertuj linie na wypełni Rozwiń wypełnienie		nia					
	Grupuj	Ctrl+G	Zmiękcz wy	pełnienie krawędzi	ędzi					
	Rozgrupuj	Ctrl+Shift+G	Dodai pupk	tu zmianu koztałtu	Ctrl+Shift+H					
			Usuń wszys	tkie wskazówki	Curroniterri					

Na ekranie pojawi się czerwone kółeczko z literą **a** jest to nasz pierwszy punkt zmiany kształtu. Punktów możemy dodawać tyle ile jest liter w alfabecie, czyli od **A-Z**. Dodajmy jeszcze 3 by mieć punkty **a**, **b**, **c** i **d**. Umieszczamy je po kolei w połowie boków kwadratu.



Następnie przechodzimy do klatki nr 20. Nasze Punkty już tam są, należy je teraz rozmieścić po przeciwległych stronach na okręgu niż były one w kwadracie. Punkt a tam gdzie był b, b gdzie a, c gdzie d, a d gdzie c. Nasze Hint'y powinny zmienić kolor na zielony. Odtwórzmy animację (Enter lub Ctrl+Enter). Zmiana kształtu następuje znacznie inaczej niż bez zastosowania Shape Hint'sów.



Możemy jeszcze wrócić naszą animację, by z kwadratu powstawało koło, a z koła z powrotem identyczny kwadrat.

Krok 4

Odwrócenie animacji

Zaznaczamy klatkę nr 1 zawierającą kwadrat, klikamy na nią prawym klawiszem myszy i wybieramy opcję **Kopiuj klatki**. Wchodzimy do klatki nr 40 i tu klikając prawym klawiszem wklejamy wcześniej skopiowana klatkę zawierającą nasz kwadrat wybierając z rozwiniętego menu opcję **Wklej klatki**.

Teraz tylko w klatce z kółkiem ustalamy dodajemy znów punkty zmiany kształu(a, b, c, d) tak by wróciły one na swoje miejsce, jakie było w klatce nr 1. Końcowe efekty przejścia są zależne od względnego przesunięcia odpowiadających sobie punktów w kolejnych klatkach kluczowych.

Oczywiście, kopiowanie klatek można stosować także w zwykłych animacjach, kiedy chcemy by jakiś obiekt powrócił na swoje pierwotne miejsce.