

Ćwiczenie 5 – Animacja tekstu

W tym ćwiczeniu stworzymy animowany napis, np. KURS FLASHA.

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

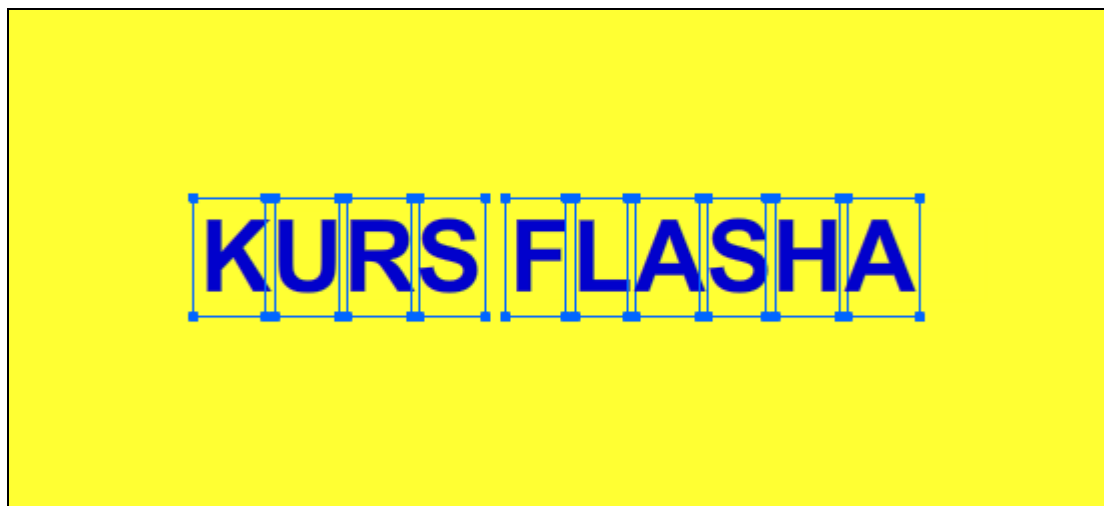
Krok 1

Tworzenie tekstu

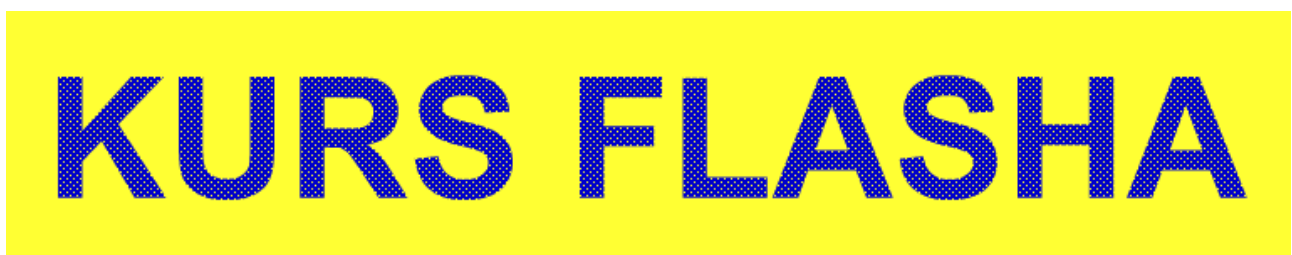
Otwórz nowy plik i ustal rozmiar stołu montażowego na 550x250 pikseli. Następnie przy pomocy narzędzia tekstowego utwórz dowolną bezszeryfową czcionką napis. Możesz go znacznie powiększyć (np. rozmiar 50) i dobrać kolor (np. niebieski)




Napis po utworzeniu jest obiektem tekstowym (mówi o tym obramowanie całego napisu). Tekst utworzony czcionką, której odwiedzający naszą stronę nie posiada wyświetli się nieprawidłowo, dlatego przed dodaniem animacji musimy napis przekształcić w obiekt graficzny. Naciśnij w tym celu **CTRL+B** (lub menu **Modyfikuj**→**Rozdziel**). Musisz być świadomy, że w tym momencie tracisz możliwość dalszej edycji tekstu.



Musimy jeszcze raz powtórzyć polecenie **Rozdziel** – zaznaczymy do tego jeszcze raz wszystkie litery.

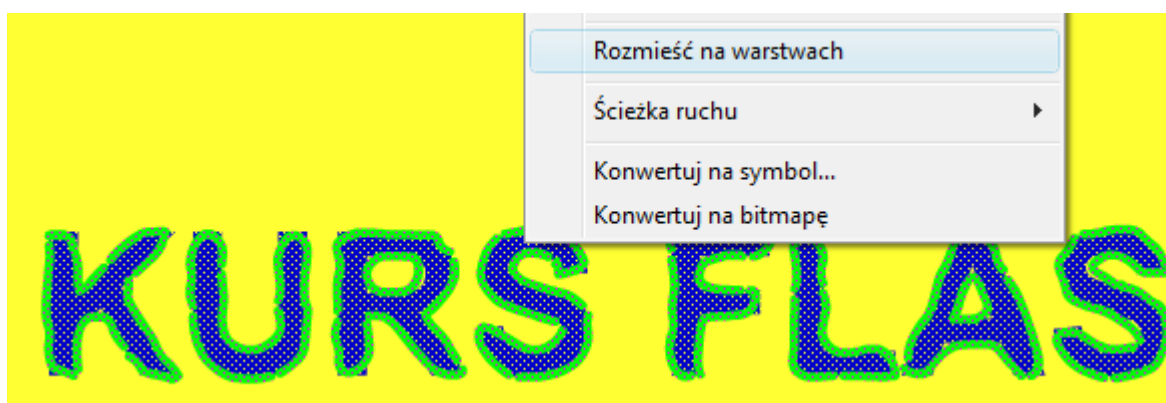


Krok 2**Modyfikacja tekstu**

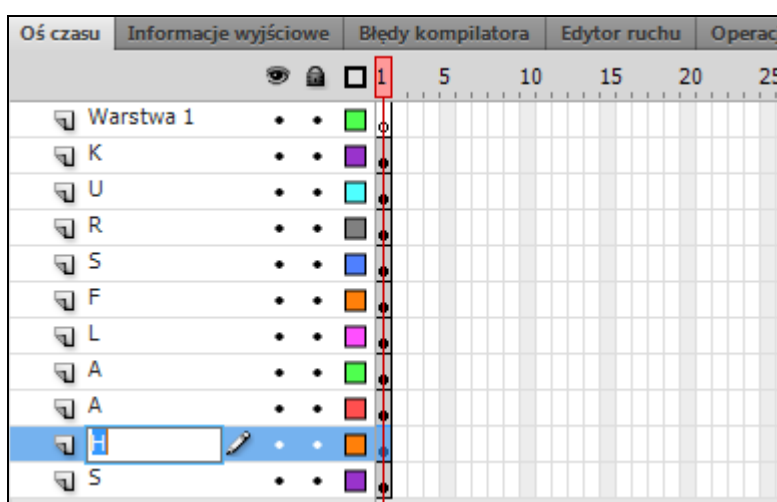
Możemy do utworzonego napisu dodać obramowanie dowolnej grubości. Służy do tego narzędzie kałamarz . Na zaznaczonym tekście klikamy kałamarzem raz na każdej literze (dwa lub trzy razy, jeśli litera ma wewnętrzną krawędź). Grubość i kolor obramowania możemy określić w oknie **Właściwości**. Efekt, który uzyskujemy może wyglądać na przykład tak:


**Krok 3****Dystrybucja liter**

Tekst mamy przygotowany. Teraz należy rozdzielić napis tak aby każda litera położona była ona w oddzielnej warstwie. Zaznaczamy cały tekst i na tekście klikamy prawym klawiszem myszki. Z menu podręcznego wybieramy polecenie **Rozmieść na warstwach**:



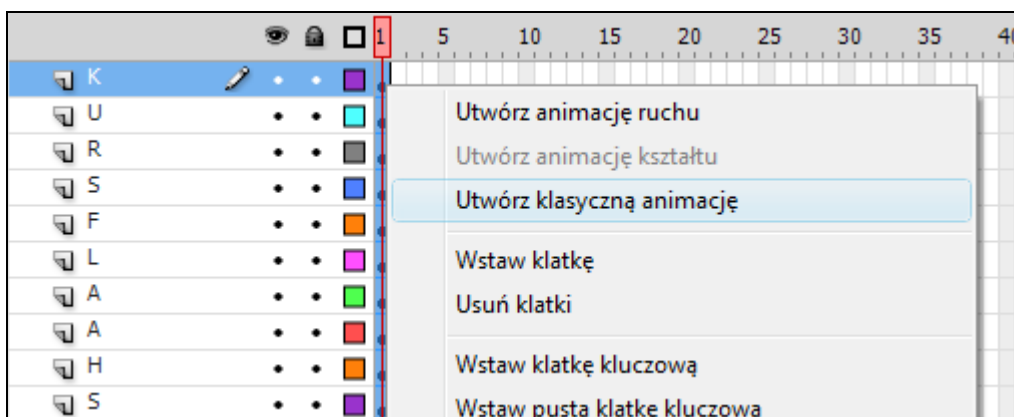
Polecenie tworzy tyle warstw ile jest obiektów (liter) i rozmieszcza te obiekty przypadkowo na nowych warstwach. Naszym zadaniem jest uporządkowanie warstw w kolejności, jaką zajmują litery w napisie oraz nazwanie warstw:

**Krok 4****Animacja tekstu**

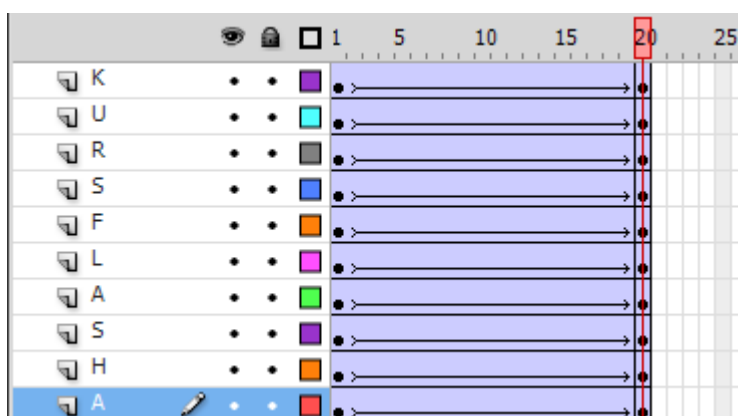
Przystępujemy do animacji liter. Zaznaczamy cały tekst narzędziem zaznaczania obszaru  tak jak zaznacza się ikony czy foldery w Windows'ie:

KURS FLASHA

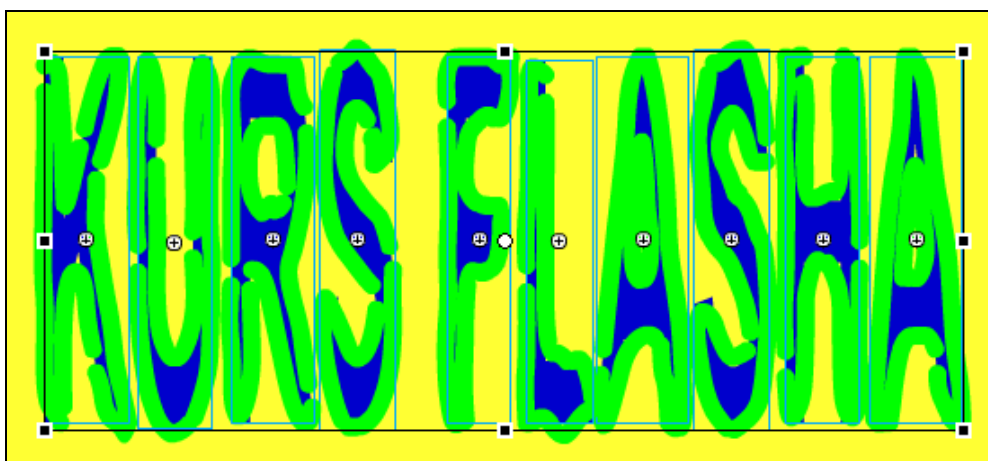
Klikamy prawym klawiszem myszy na zaznaczoną już klatkę dowolnej litery, tak by nie odznaczyć pozostałych. Z rozwiniętego menu wybieramy trzecią opcję **Utwórz klasyczną animację**:



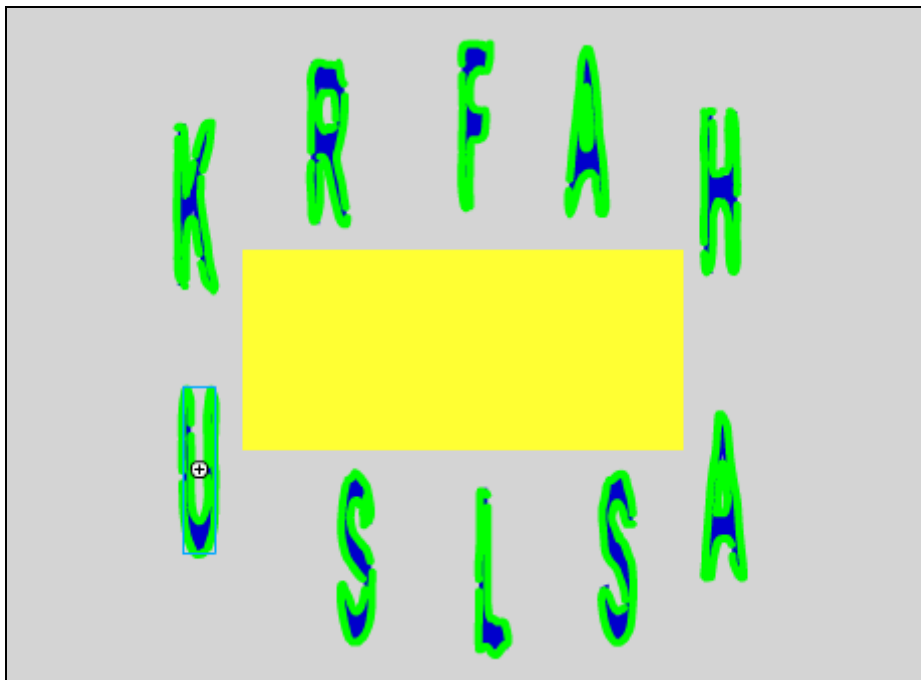
W efekcie każda klatka nr 1 w każdej warstwie powinna zrobić się niebieska. Przechodzimy teraz do klatki nr. 20 i klikamy tę klatkę w każdej warstwie z wciśniętym klawiszem SHIFT (lub klikamy na pierwszą klatkę od góry i z przyciśniętym klawiszem myszki „ciągniemy” zaznaczenie do dołu). Jeśli mamy już zaznaczenie klatek wciskamy F6. W ten sposób dodaliśmy klatkę kluczową, która zakończy animację. Teraz wszystkie warstwy powinny zawierać strzałkę oznaczającą trwającą animację:



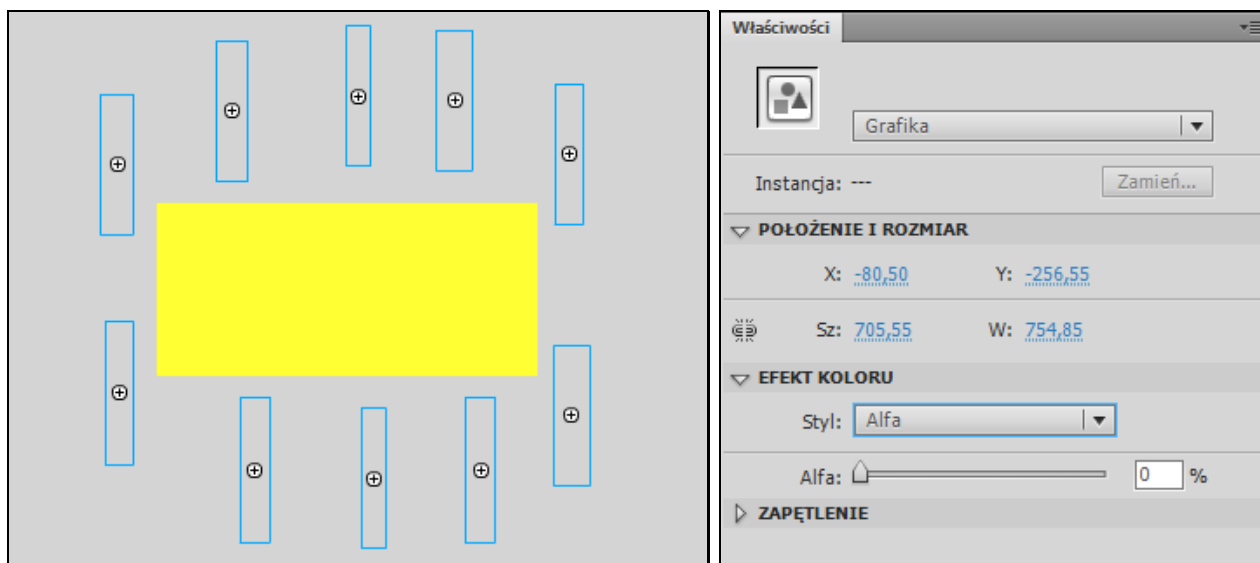
Wracamy do klatki nr 1 i tu zaznaczymy ponownie cały tekst. Na tekście klikamy prawym klawiszem myszki i wybieramy opcję **Przekształcanie swobodne** i łapiąc za widoczne punkty transformacji (kwadraciki) skalujemy nasz tekst tak by był 3 czy nawet 4 razy większy:



Ustawiamy teraz oddzielnie każdą literę tak by była poza polem roboczym, a nie na nim.

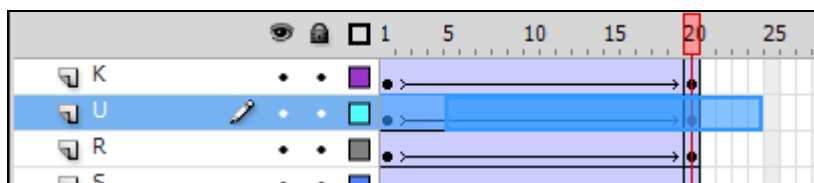


Teraz spróbujemy by litery były niewidoczne i wraz z czasem trwania animacji pojawiły się na ekranie. Zaznaczamy więc ponownie razem wszystkie litery będąc w klatce nr 1. W panelu **Właściwości** wybieramy opcję **Alfa** i ustawiamy ją na 0%. Litery staną się niewidoczne.

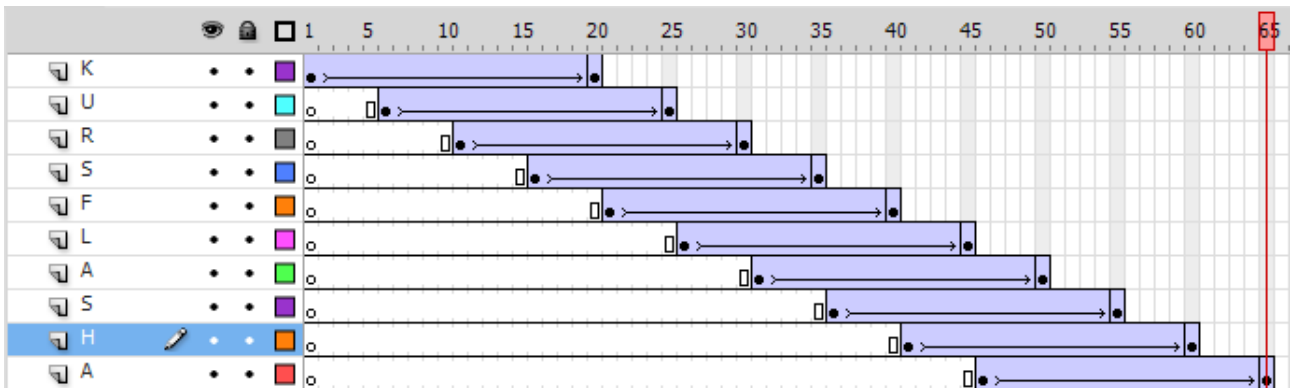


Naciśnijmy teraz Enter by zobaczyć jak to działa. Litery zmniejszają się jednocześnie pojawiając się w naszej animacji.

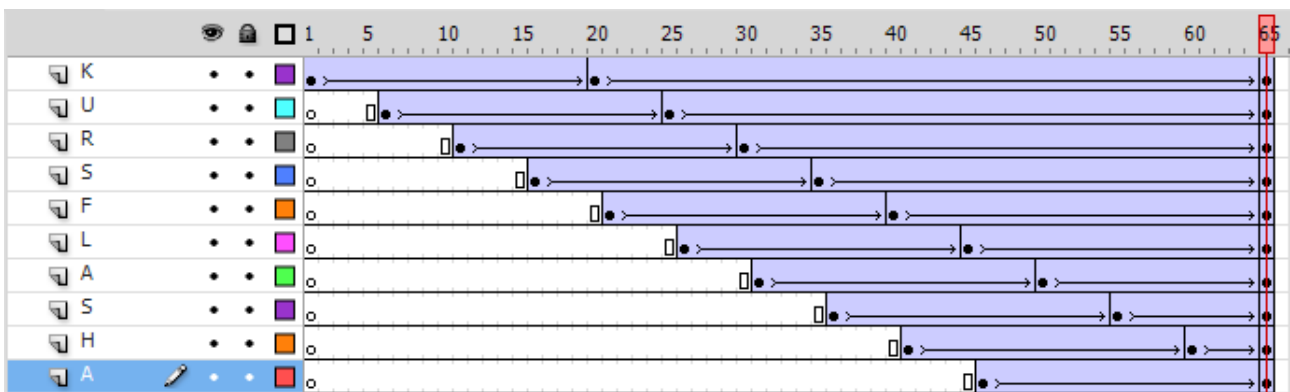
Teraz spróbujemy, że litery będą pojawiać się po kolei w odstępach czasu i pozostawać w polu animacji. Zaznaczamy warstwę litery nr 2 klikając na jej nazwę. Następnie łapiemy za podświetlone klatki i przeciągamy je do klatki nr 5:



Sprawi to, że litera nr 2 pojawi się z opóźnieniem 5-u klatek w stosunku do litery nr 1. Czynność powtarzamy dla każdej litery ale tak by opóźnienie było za każdym razem większe o 5 klatek:



By litery nie zniknęły od razu po pojawieniu się dodajemy klatkę kluczową (F6) w klatce nr 65 w każdej warstwie (prócz ostatniej warstwy z literą A). Warstwy na koniec powinny wyglądać tak:



I publikujemy naszą animację... Oto efekt:

