Ćwiczenie 9 – Metamorfoza zdjęć







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

Krok 1

Otwórz plik *metamorfoza.fla* i ustaw właściwości filmu: Rozmiar stołu montażowego: 350 x 250 px, 28 Kl./s



Krok 2

Przenieś pierwsze zdjęcie biblioteki do sceny filmu i za pomocą panelu **Wyrównaj** precyzyjnie umieść zdjęcie w centrum stołu montażowego:

•	Wyrównaj Informa Przeksz >> * = Wyrównaj:
T BE ALS	Rozmiesć: 音音量 肺 帧 帕 Dopasuj rozmiar: Odstęp:
	Vyrównaj do stołu montaż

Krok 3

Zaznacz zdjęcie na stole i przekonwertuj je do klipu (wciśnij F8). Nazwij go *img1_mc*. Warstwę z obrazem nazwij "zdjęcie1".

Konwertuj na symbol	X
Nazwa: img1_mc	ОК
Typ: Klip filmowy ▼ Odniesienie:	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Krok 4

Kliknij na klatkę 10 i wstaw klatkę kluczową (wciśnij F6). Potem kliknij na klatkę 20 i znów wstaw klatkę kluczową.

Oś czasu	czasu Informacje wyjściowe			Edytor r	uchu	Błędy kompilatora			Operad	je - Kla	tka		
		•		5	10	15	20		25	30	35	 40	 45
🕤 zd	jęcie1 🧷		-		•								
			Γ										

Krok 5

Będąc w klatce nr 20 zaznacz zdjęcie i w panelu **Właściwości** przejdź do sekcji **Filtry**. Za pomocą plusa pierwszej z lewej strony ikonki dodaj filtr **Rozmycie** i ustaw opcje: RozmycieX=RozmycieY=100; Jakość – Niska.

40	45	50	55	60	65	70	Biblioteka	Ustawienia pre	definiow V	Vłaściwości		=
								Nazwa ins	stancji>			۲
								Klip filmo	owy		•	
4	-						Instanç	ja: img1_mc		Zan	nień	
								,				-
							Właściwos	ść	Wartoś	ść	1	
							w Rozm	ycie				
	+						R	ozmycie X	100 pik	(s. @		
							R	ozmycie Y	100 pik	(s. 📾		
							Ja	akość	Niska	a 🔻]	
		Г	Dodani	e filtra] 🗕	- (• • •			14	
					J							
					0							

Krok 6

Zaznacz klatkę nr 10 i z menu podręcznego wybierz polecenie **Utwórz klasyczną animację**. Oś czasu Informacje wyjściowe Edytor ruchu Błędy kompilatora Operacje - Klatka T 1 5 10 15 20 25 30 35 40 4



Krok 7

Wstaw nową warstwę i nazwij ją "zdjęcie2".

Kliknij na 15 klatkę nowej warstwy i wstaw tam klatkę kluczową (F6). Przenieś drugie zdjęcie na stół montażowy i wyrównaj jego położenie tak jak poprzednio (krok 2).

Krok 8

Przekształć zdjęcie w klip (F8).

Konwertuj na symbol	×
Nazwa: img2_mc	ОК
Typ: Klip filmowy ▼ Odniesienie:	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Krok 9

Klikaj kolejno na klatki 25, 35 i 45 i wstawiaj w nich klatki kluczowe (F6).



Krok 10

Wróć do klatki nr 15, zaznacz zdjęcie i dodaj do niego efekt Rozmycie jak w Kroku 5.

Biblioteka Ustawienia prede	iniow Właściwości →> *≣ ncji> Ø / I ▼
Instancja: img2_mc	Zamień
⊽ FILTRY	^
Właściwość	Wartość
 Rozmycie 	
Rozmycie X	100 piks. 📾
Rozmycie Y	100 piks. 📾 📃
Jakość	Niska I 🔻
 •••••••	► •
	Biblioteka Ustawienia predet Alazwa instar Klip filmowy Instancja: img2_mc ✓ FILTRY Właściwość ▼ Rozmycie Rozmycie X Rozmycie Y Jakość I III IIII IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

Krok 11

Znów zaznacz klatkę 15 i z menu podręcznego wybierz polecenie **Utwórz klasyczną** animację.

Krok 12

Kliknij na klatkę 45, zaznacz zdjęcie i ustaw tak jak poprzednio efekt Rozmycie.

Krok 13

Wróć do klatki 35 i z menu podręcznego wybierz polecenie Utwórz klasyczną animację.

Oś czasu	Informacje wyjściowe				Edytor ruchu			Błędy ko	a Ope	racje					
		9			ι,	5	10	15	20	25	30	35	40	. 45	 50
a zd	jęcie2	•	٠		5									•	
📃 🗖 zd	jęcie1 🥖				•		• >		→ ●						

Krok 14

Samodzielnie utwórz animację trzeciego zdjęcia w nowej warstwie "zdjęcie3" powtarzając wszystkie czynności. Zacznij od klatki nr 40.

Oś czasu	Informacje wyjściowe				1	Edytor ru	ichu	Błędy ko	mpilator	a Ope	racje - Kl	atka			
		9	۵		1	5	10	15	20	25	30	35	40	4	5 50
🖷 zd	jęcie3 🥖				0								0	d	
🕤 zd	jęcie2	٠	•		0			● →				:•]		,	
J zd	jęcie1	٠	٠		•		• >		→ ●						

Efekt końcowy na listwie czasowej:

