

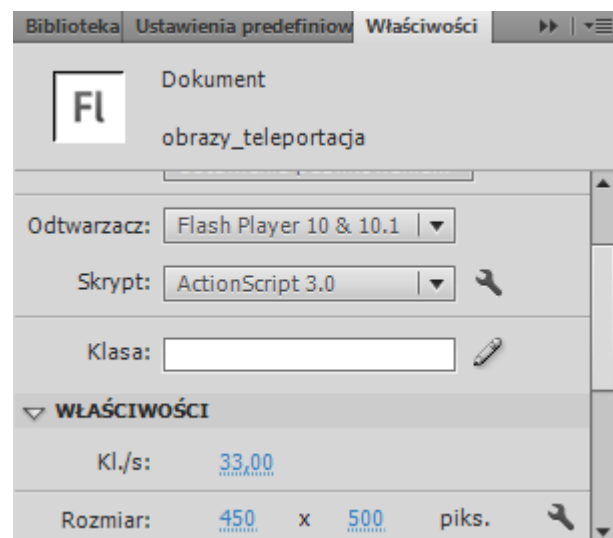
Ćwiczenie 2 – Teleportacja



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

Krok 1

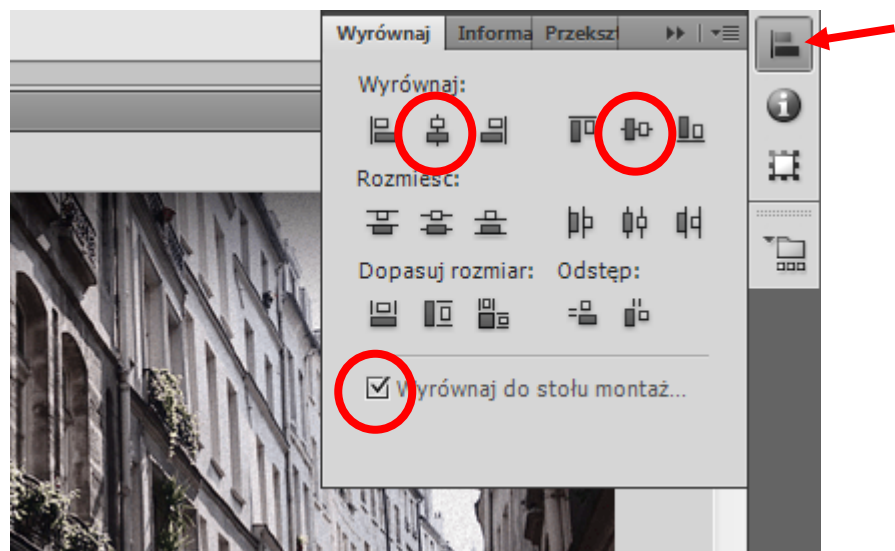
Otwórz plik *obrazy_teleportacja fla* i ustaw właściwości filmu:
Rozmiar stołu montażowego: 450 x 500 px, 33 Kl./s



Krok 2

Zmień nazwę warstwy 1 na „tło” i przenieś 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 "klip".

Z biblioteki wstawiamy na stół montażowy obraz „woman”, który będzie obiektem w naszym efekcie teleportacji.

**Krok 4**

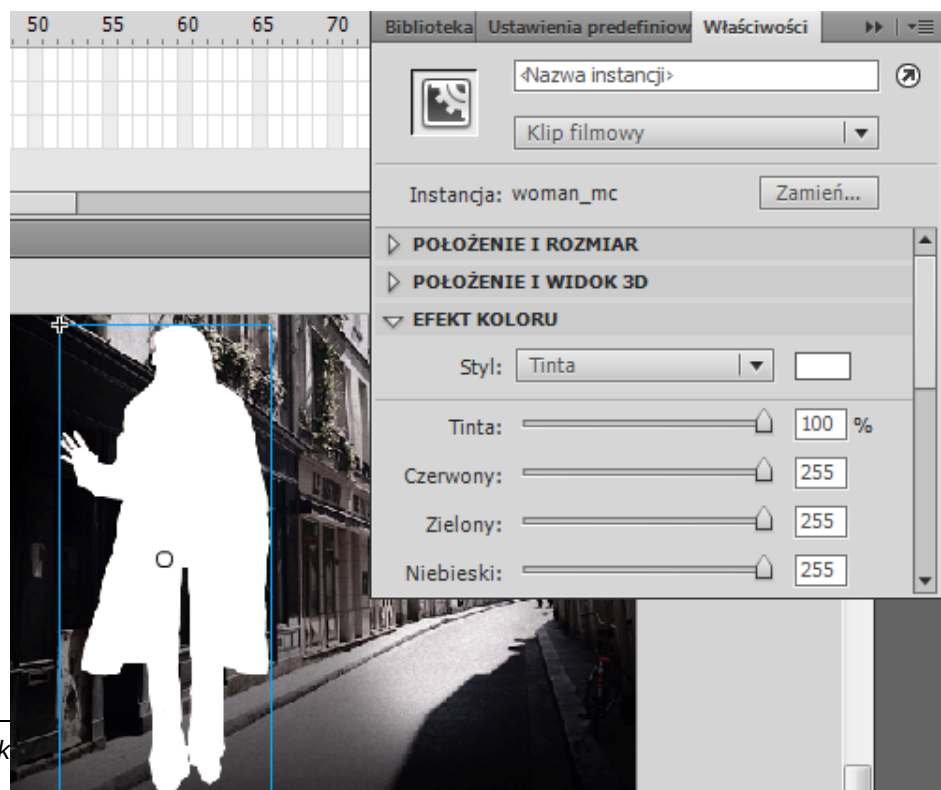
Zaznaczamy zdjęcie postaci i konwertujemy je do klipu (F8). Nazywamy klip „teleportacja”. Teraz można postać nieznacznie zmniejszyć i dopasować jej położenie.

Krok 5

Edytujemy klip w miejscu (poprzez dwukrotne kliknięcie). Wewnątrz klipu zaznaczamy postać i ponownie konwertujemy ją do klipu (nazwa np. woman_mc) i wciskamy Ctrl+C (czyli kopiujemy klip), wstawiamy nową warstwę i nazywamy ją "efekt". Zaznaczamy nową warstwę i wstawiamy do niej skopiowany klip poleceniem: **Edytuj > Wklej w miejscu**. Warstwę pierwszą możemy nazwać „obraz”.

Krok 6

Zablokujemy warstwę "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**.

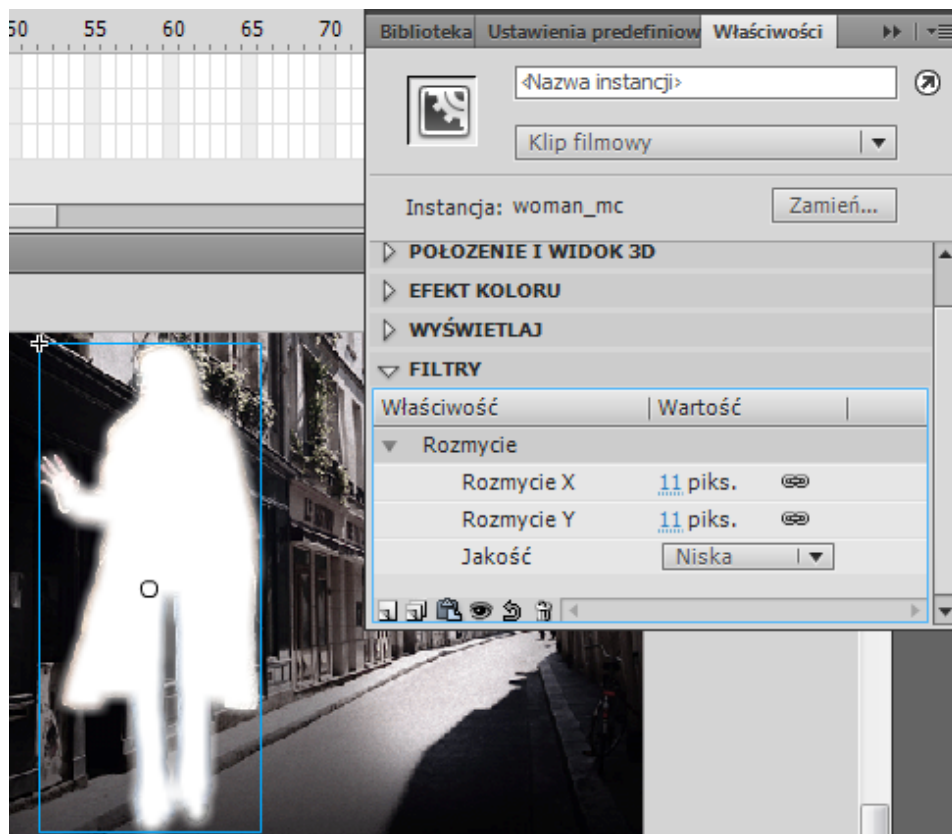
Dodajemy filtr

Rozmycie z

ustawieniami

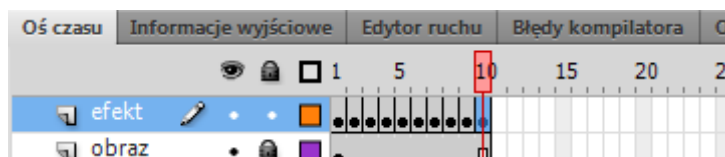
RozmycieX =

RozmycieY = 11 piks.

**Krok 8**

Klikamy na klatkę 1 i klikamy F6

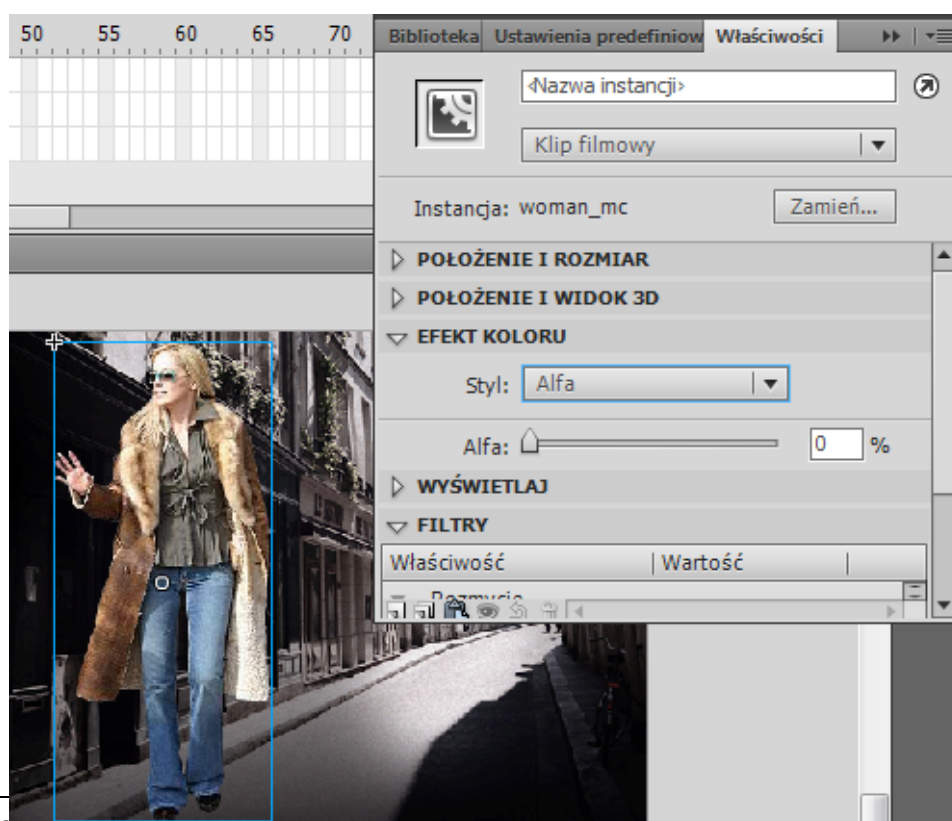
dziewięć razy:



Klikamy na co drugą klatkę, z wyjątkiem dwóch ostatnich, zaznaczamy obrazek i w panelu

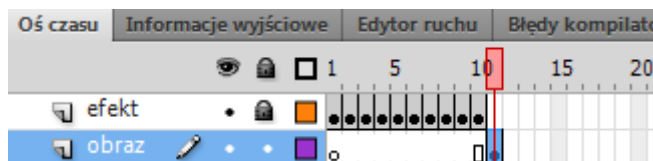
Właściwości w sekcji **EFEKT KOLORU**

zmieniamy właściwość **Alfa** na 0%.

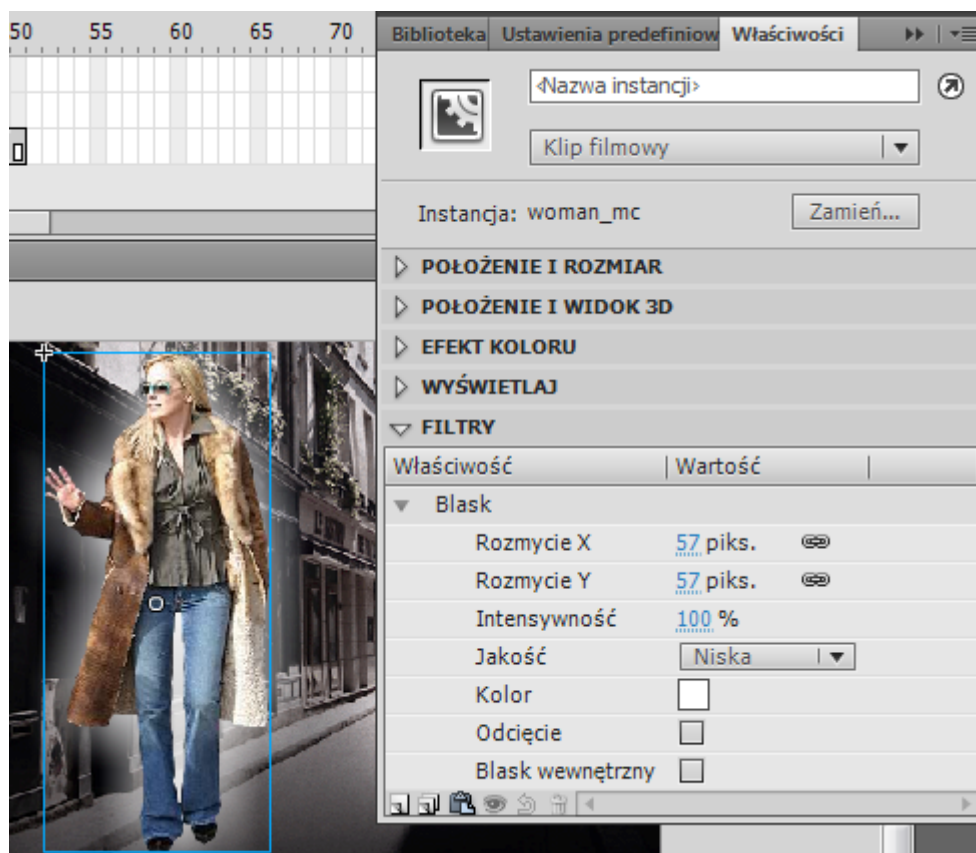


Krok 9

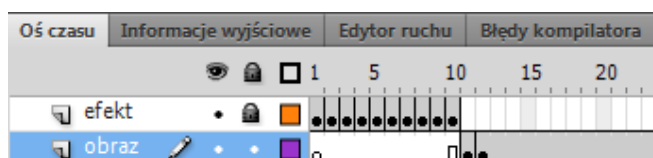
Blokujemy warstwę „efekt”, a odblokowujemy warstwę „obraz”. Zaznaczamy w niej klatki 2-10 i usuwamy je poleceniem **Usuń klatki** z menu podręcznego. Klikamy na pierwszą klatkę i metodą przeciągnij i upuść przenosimy ją do klatki 11:

**Krok 10**

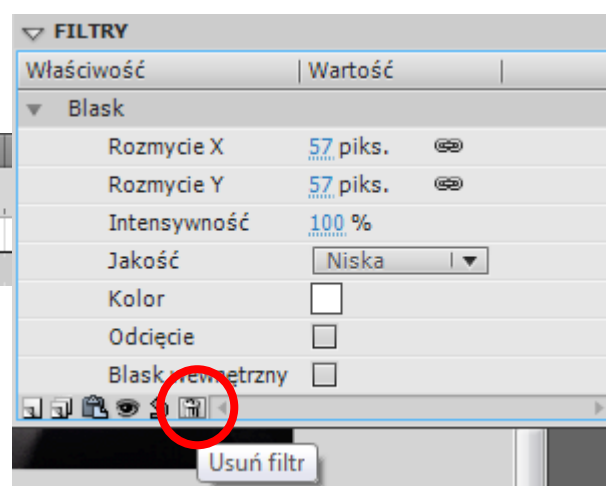
Będąc w klatce 11 w warstwie „obraz” zaznaczamy postać, w panelu **Właściwości** wybieramy znów sekcję **FILTRY** i dodajemy filtr **Blask**. Ustawiamy opcje jak na rysunku poniżej:

**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).

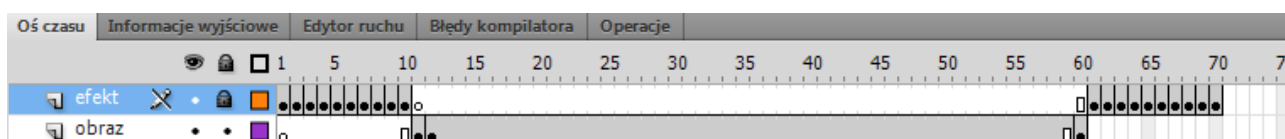


Krok 12

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

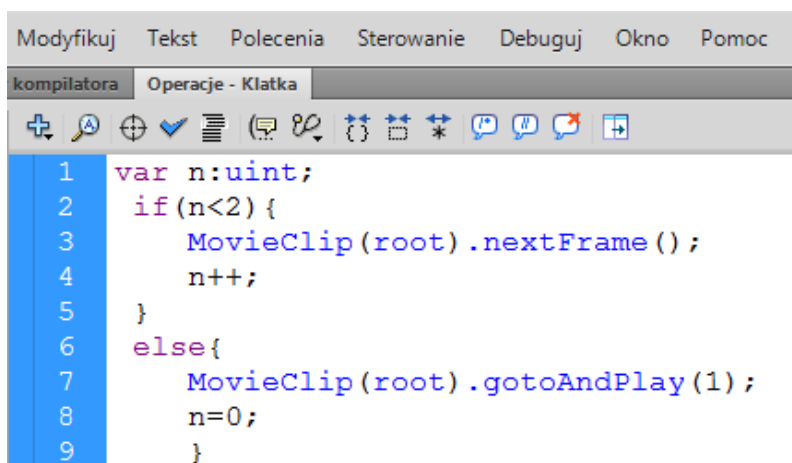
**Krok 13**

Zaznaczamy równocześnie pierwsze dziesięć klatek warstwy „efekt” i kopiujemy je (polecenie Kopiuj klatki z menu podręcznego). Idziemy do klatki 61 i wklejamy tam skopiowane klatki (poleceniem Wklej klatki).

**Krok 14**

Pozostało tylko w klatce powiedzmy 90tej klipu „teleportacja” umieścić skrypt, który będzie odwoływał się do kolejnej klatki na głównej listwie czasowej.

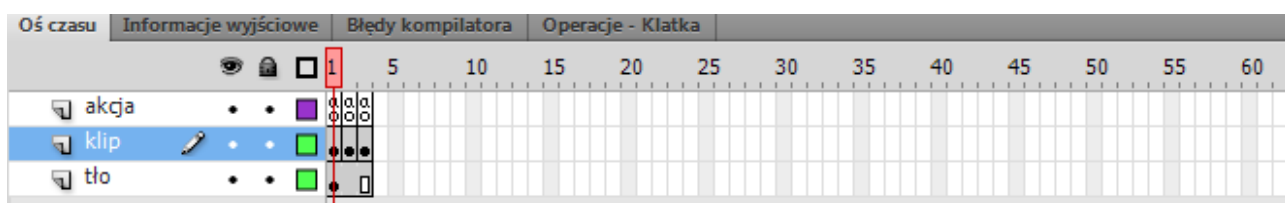
Skrypt możemy umieścić na dowolnej warstwie, np. warstwie „efekt” lub specjalnie utworzonej – nie zapominamy o wstawieniu pustej klatki kluczowej (F7) do klatki 90.

**Krok 15**

Powracamy do głównej sceny filmu. Na warstwie klip wstawiamy dwie klatki kluczowe (powielamy zawartość klatki 1). W dodanych klatkach zmieniamy położenie i wielkość klipu.

Na warstwie tło wstawiamy dwie zwykłe klatki kluczowej.

Dodajemy też nową warstwę z trzema klatkami kluczowymi. W każdej klatce oddzielnie umieszczamy akcję `stop()`;



Krok 16 – samodzielna modyfikacja skryptu

Zmodyfikuj skrypt tak aby:

1. postać pojawiała się losowo – użyj metody `Math.random()` (zapisz plik .fla jako wariant 2)
2. postać przechodziła kolejno poprzez klatki 1-2-3 i z powrotem (3-2-1) – użyj metody `prevFrame()`