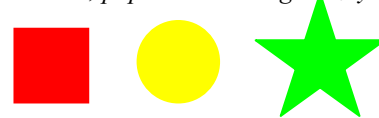
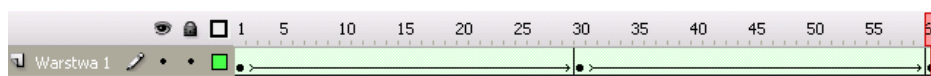
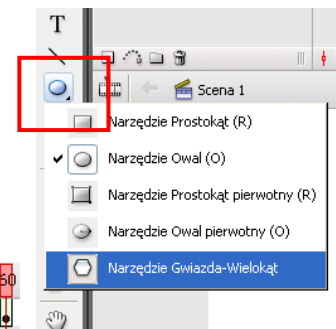
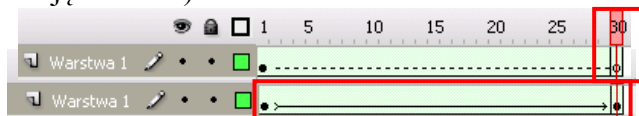


LEKCJA 04 – FLASH – ANIMACJA KSZTAŁTU

Rysowane obiekty mogą przechodzić z jednego kształtu w drugi. Przykład prezentuje przejście od kwadratu, poprzez koło do gwiazdy. Możliwe są oczywiście dowolne inne przejścia. Figury muszą być narysowane rastrowo



- Rysujemy czerwony kwadrat
- W klatce 1 tworzymy animację kształtu (prawy: Utwórz animację kształtu)
- W klatce 30 tworzymy pustą klatkę kluczową
- W klatce 30 rysujemy żółte koło (pojawia się strzałka)
- Uruchamiamy animację
Kwadrat zamienia się w koło i jednocześnie zmienia kolor; przesuwa się, jeśli zmieniło się położenie obiektów. Jeśli pojawią się problemy, być może figury nie są narysowane w trybie rastrowym – prawy przycisk myszy i z menu: Rozdziel
- W klatce 60 wstawiamy pustą klatkę kluczową (przerwana linia na klatkach)
- Wybieramy klatkę 60
- W narzędziach Prostokąt-Owal-Wielokąt wybieramy Wielokąt
- W oknie Właściwości, pole Opcje i Wybieramy styl: gwiazda i liczbę boków: 5
- Rysujemy zieloną gwiazdę (na klatkach pojawia się strzałka)
Kwadrat zmienia się w koło, a potem koło w zieloną gwiazdę



PUNKTY ZMIANY KSZTAŁTU

Standardową zmianę kształtu możemy zmienić – zmiana kształtu według charakterystycznych punktów

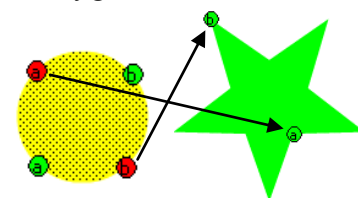
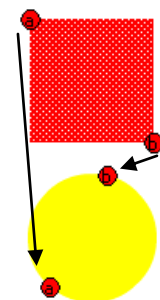
- Dodajemy nową warstwę
- Wybieramy klatkę 1 w nowej warstwie
- Rysujemy czerwony kwadrat (pod kwadratem w warstwie poprzedniej)
- W klatce 1 tworzymy animację kształtu
- W klatce 30 tworzymy pustą klatkę kluczową
- W klatce 30 rysujemy żółte koło (pod kołem w poprzedniej warstwie)
- Wybieramy kwadrat w klatce 1
- Z menu: Modyfikuj / Rozdziel (wektoryzacja obiektu)
- Z menu: Modyfikuj / Kształt / Dodaj punkt zmiany kształtu (czerwone kółko oznaczone (a))
- Dodajmy jeszcze jeden punkt zmiany kształtu – (b)
- Rozmieszczamy punkty na brzegach w kwadracie
- Wybieramy klatkę 30
- Przesuwamy punkty zmiany kształtu ze środka żółtego koła na brzeg

Można sprawdzić animację – na nowej warstwie zmiana kształtu według punktów.

*Za pomocą punktów zmiany kształtu można sterować zmianami, podobnie jak linią pomocniczą sterujemy zmianami toru animacji. Przed dodaniem punktów zmiany kształtu należy wektoryzować obiekt (**Rozdziel**). Można dodać więcej punktów zmiany kształtu i w dowolny sposób je rozmieścić. Jeśli drugi obiekt też jest wektoryzowany, punkty zmiany kształtu będą zielone. Gdy są czerwone obiekt jest nierozdzielony – nie przeszkadza to jednak zmianom kształtu.*

W podobny sposób rozmieszczamy punkty zmiany kształtu najpierw na żółtym kole, a potem na zielonej gwiazdzie.

- Wybieramy klatkę 30
- Dodajemy dwa nowe punkty zmiany kształtu i rozmieszczamy na brzegach
- Wybieramy klatkę 60
- Rozmieszczamy punkty na brzegach gwiazdy



ĆWICZENIE

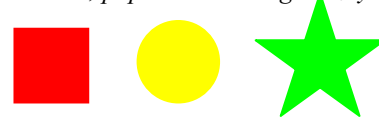
Kolejne litery alfabetu zmieniają swój kształt (w tym samym miejscu). W jednej warstwie wykonaj to ćwiczenie bez stosowania punktów zmiany kształtu, a w drugiej stosując punkty, np. za każdym razem dwa.

ANIMACJA KSZTAŁTU W SKRÓCIE

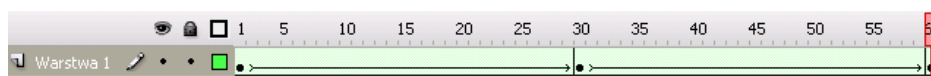
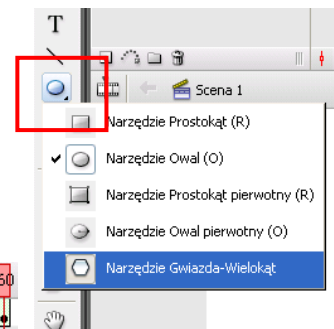
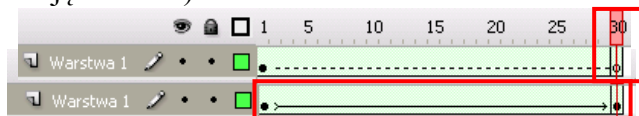
1. narysować obiekt w klatce X (rastrowy)
2. utworzyć w klatce X animację kształtu
3. Wstawić w klatce Y pustą klatkę kluczową
4. narysować inny obiekt w klatce Y

LEKCJA 04 – FLASH – ANIMACJA KSZTAŁTU

Rysowane obiekty mogą przechodzić z jednego kształtu w drugi. Przykład prezentuje przejście od kwadratu, poprzez koło do gwiazdy. Możliwe są oczywiście dowolne inne przejścia. Figury muszą być narysowane rastrowo



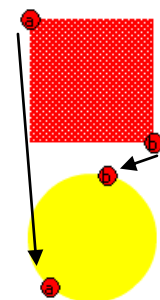
- Rysujemy czerwony kwadrat
- W klatce 1 tworzymy animację kształtu (prawy: Utwórz animację kształtu)
- W klatce 30 tworzymy pustą klatkę kluczową
- W klatce 30 rysujemy żółte koło (pojawia się strzałka)
- Uruchamiamy animację
Kwadrat zamienia się w koło i jednocześnie zmienia kolor; przesuwa się, jeśli zmieniło się położenie obiektów. Jeśli pojawią się problemy, być może figury nie są narysowane w trybie rastrowym – prawy przycisk myszy i z menu: Rozdziel
- W klatce 60 wstawiamy pustą klatkę kluczową (przerwana linia na klatkach)
- Wybieramy klatkę 60
- W narzędziach Prostokąt-Owal-Wielokąt wybieramy Wielokąt
- W oknie Właściwości, pole Opcje i Wybieramy styl: gwiazda i liczbę boków: 5
- Rysujemy zieloną gwiazdę (na klatkach pojawia się strzałka)
Kwadrat zmienia się w koło, a potem koło w zieloną gwiazdę



PUNKTY ZMIANY KSZTAŁTU

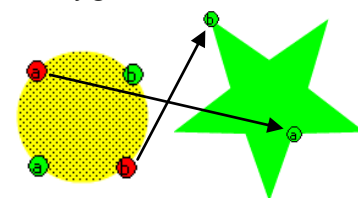
Standardową zmianę kształtu możemy zmienić – zmiana kształtu według charakterystycznych punktów

- Dodajemy nową warstwę
- Wybieramy klatkę 1 w nowej warstwie
- Rysujemy czerwony kwadrat (pod kwadratem w warstwie poprzedniej)
- W klatce 1 tworzymy animację kształtu
- W klatce 30 tworzymy pustą klatkę kluczową
- W klatce 30 rysujemy żółte koło (pod kołem w poprzedniej warstwie)
- Wybieramy kwadrat w klatce 1
- Z menu: Modyfikuj / Rozdziel (wektoryzacja obiektu)
- Z menu: Modyfikuj / Kształt / Dodaj punkt zmiany kształtu (czerwone kółko oznaczone (a))
- Dodajmy jeszcze jeden punkt zmiany kształtu – (b)
- Rozmieszczamy punkty na brzegach w kwadracie
- Wybieramy klatkę 30
- Przesuwamy punkty zmiany kształtu ze środka żółtego koła na brzeg
*Można sprawdzić animację – na nowej warstwie zmiana kształtu według punktów. Za pomocą punktów zmiany kształtu można sterować zmianami, podobnie jak linią pomocniczą sterujemy zmianami toru animacji. Przed dodaniem punktów zmiany kształtu należy zwektoryzować obiekt (**Rozdziel**). Można dodać więcej punktów zmiany kształtu i w dowolny sposób je rozmieścić. Jeśli drugi obiekt też jest zwektoryzowany, punkty zmiany kształtu będą zielone. Gdy są czerwone obiekt jest nierozdzielony – nie przeszkadza to jednak zmianom kształtu.*



W podobny sposób rozmieszczamy punkty zmiany kształtu najpierw na żółtym kole, a potem na zielonej gwiazdzie.

- Wybieramy klatkę 30
- Dodajemy dwa nowe punkty zmiany kształtu i rozmieszczamy na brzegach
- Wybieramy klatkę 60
- Rozmieszczamy punkty na brzegach gwiazdy



ĆWICZENIE

Kolejne litery alfabetu zmieniają swój kształt (w tym samym miejscu). W jednej warstwie wykonaj to ćwiczenie bez stosowania punktów zmiany kształtu, a w drugiej stosując punkty, np. za każdym razem dwa.

ANIMACJA KSZTAŁTU W SKRÓCIE

5. narysować obiekt w klatce X (rastrowy)
6. utworzyć w klatce X animację kształtu
7. Wstawić w klatce Y pustą klatkę kluczową
8. narysować inny obiekt w klatce Y