FLASH 6. NADALJEVANJE IZ ŠT. 4/2006, STR. 19

(nastaviprikazuje kazan tu-

V prejšnjem članku smo spoznali enega izmed načinov animacije z uporabo interpolacije: animacijo gibanja (Motion). Omenili pa smo tudi še drugi način, to je animacija spreminjanja oblike (Shape). V tem članku bomo to animacijo podrobneje obravnavali, spoznali pravila pri njej, njene napake, se naučili uporabe Svetovalca, ki nam pomaga doseči želene učinke pri animaciji spreminjanja oblike in spoznali animacijo spreminjanja oblike na besedilu.

Animacija oblike

Kot smo omenili že v prejšnjem članku, je bistvo animacije z interpolacijo v tem, da Flash zmore zapolniti prazne sličice med dvema ključnima sličicama.

Tako tudi pri animaciji spreminjanja oblike z uporabo ključnih sličic in interpolacijo med njimi zelo preprosto naredimo animacijo stiskanja in raztegovanja kakega predmeta. Izdelava poteka v naslednjih korakih:

✗ narišemo krog (poljubna obroba in polnilo);

X v 15. in 30. celico vstavimo ključno sličico (Insert → Keyframe ali kar tipka F6);

✗ obris kroga v 15. celici z orodjem za označevanje in izbiranje (drugi članek iz serije) deformiramo tako, da kliknemo na njegov rob in ga povlečemo v notranjost kroga;

X v zadnjem koraku v 1. in 15. celici v oknu z lastnostmi v področju Tween nastavimo način Shape. Zadnji opisani korak (nastavitev animacije Shape) prikazuje slika 1. Primer pa je prikazan tudi na spletni strani Grafičarja.

Podobno kot pri animaciji gibanja se tudi tu v delu med dvema ključnima sličicama pojavi črta s puščico in vmesne sličice se tokrat obarvajo zeleno. To nam nakazuje, da je Flash med prvo in zadnjo ključno sličico interpoliral vmesna stanja. Časovni trak animacije spreminjanja oblike z interpolacijo za opisani primer prikazuje slika 2.

Flash je zelo dosleden pri upoštevanju pravil za izvedbo posameznih animacij. Na srečo je pravilo pri animaciji spreminjanja oblike samo eno in zelo preprosto: nikoli ne smemo uporabljati simbolov ali grafik, združenih v skupine. Če to pravilo upoštevamo pri animaciji spreminjanja oblike, ne bomo imeli nobenih težav.

Kadar kljub temu prekršimo to pravilo, nam Flash javi napako, podobno kot pri animaciji gibanja, torej s črtkano črto na časovnem traku in oznako klicaja v oknu z lastnostmi. Oba primera prikazuje slika 3.

Namigi in napake

Pri animacijah spreminjanja oblike je priporočljivo upoštevati nekaj nasvetov, saj z njimi lahko dosežemo želene rezultate. Najprej moramo upoštevati načelo preprostosti, saj se nam pri izvajanju preveč zapletenega spreminjanja oblike pojavi učinek šahovnice.

Drugi primer napake se pojavi pri animaciji oblike dveh predmetov. Napaka se pojavi, kadar območje enega predmeta med



Slika 1. Nastavitev Tween → Shape.



Slika 2. Časovni trak animacije spreminjanja oblike z interpolacijo.

👻 Timeline						
a 🗄 🗖			5	10	15 20	25 30
🗾 🥏 animacija	1.	• 🗖 🖕			•	
ษลย			9		l 12.0 fps	0.0s
			[ei	2222		
Frame Kram	e Label>	Tween: Ease:	Shape 0	Y = 1	<u>_</u>	napaka animacije
Nam	ed Anchor	Blend:	Distributive		~	

Slika 3. prikaz napak animacije Shape.

izvajanjem animacije »poseže« v območje drugega.

Tretji najbolj pogost primer je, kadar zamenjujemo obrobe in polnila. Pomembno pravilo je, da je predmet iste vrste v začetnem in končnem stanju animacije. Te razlage so mogoče težje razumljive, zato so ti trije primeri prikazani na spletni strani Grafičarja.

Pri animaciji oblike je pomembno še eno opozorilo. V nekaterih primerih sta lahko rezultata animacije gibanja (Motion) in animacije spreminjanja oblike (Shape) enaka. V izvoženi datoteki swf gledalec ne more ugotoviti, kako smo animacijo naredili. Splošno navodilo je, da v takih primerih vedno uporabljamo animacije gibanja, ki je pri Flashu sploh bolj pogosto uporabljena (spletne strani, animacijske predstavitve). Najpomembnejši razlog za to je, da animacija oblike precej več prispeva k velikosti datotek, saj imamo opravka z grafičnimi elementi. Pri animaciji gibanja imamo opravka s primerki simbolov, ki so v knjižnici in jih lahko večkrat uporabimo,

Desno slika 4. Uporaba Svetovalca.



Samo za vaše oči.

Da bi odkrili skrivnosti papirjev Hello, ne potrebujete vohunov. Rezultati naše do sedaj največje raziskave med potrošniki so vsem na ogled. Brez cenzure na www.hellopaper.com.

www.hellopaper.com



pa se velikost datoteke le malo poveča. Torej animacijo oblike uporabimo le, ko želenega ne moremo narediti z animacijo gibanja. Primer spreminjanja barve pri kakem predmetu z obema tehnikama je prikazan na spletni strani Grafičarja.

Uporaba Svetovalca

Flash vsebuje tudi orodje, s katerim lahko prej omenjene napake odpravimo. Svetovalec (Shape Hint) svetuje Flashu, kako naj pri animaciji oblike preslika posamezne točke. To pomeni, da določimo, kako se kakšna točka z začetnega stanja animacije preslika v končno. Primer pretvorbe kvadrata v trikotnik brez uporabe Svetovalca in z njo je prikazan na spletni strani Grafičarja. Svetovalca uporabimo, če se animacija oblike ne izvaja tako, kot smo si želeli (animacijo moramo seveda že imeti izdelano). Najprej ga vklopimo z ukazom View

→ Show Shape Hints. Nato se na časovnem traku postavimo v prvo celico animacije in izberemo ukaz Modify \rightarrow Shape \rightarrow Add Shape Hint. Takrat se nam na predmetu prikaže rdeč krožec z oznako a (namig Svetovalca). Oznako premaknemo na zgornje levo oglišče kvadrata. Na časovnem traku označimo celico, kier se animacija konča, in rdeč krožec Svetovalca postavimo na sredino leve stranice trikotnika. Krog se obarva zeleno, kar pomeni, da Svetovalec deluje. Krogec Svetovalca v prvi celici animacije pa se obarva rumeno. S tem smo določili, da se bo med animacijo zgornje levo oglišče kvadrata preslikalo v točko na sredini leve stranice trikotnika. Isti postopek naredimo še za zgornje desno oglišče in desno stranico trikotnika. Del postopka prikazuje slika 4.

Prva sličica prikazuje določanje prve točke Svetovalca na začetku animacije, druga določanje te



točke v končnem stanju, tretja stanje, ko vklopimo drugo točko Svetovalca, in četrta obe postavljeni točki Svetovalca v končnem stanju animacije.

Če želimo namig odstraniti, nanj kliknemo z desnim gumbom miške, da se pojavi seznam ukazov, s katerimi odstranimo enega (Remove Hint) ali vse namige (Remove All Hints).

Oblika besedila

Zanimive učinke dobimo tudi z animacijo oblike besedila. Ker je besedilo v osnovi objekt, ga je treba najprej pretvoriti v grafični element (polnilo). To storimo z ukazom Modify → Brake Apart, da besede razbijemo v posamezne črke, nato še enkrat uporabimo isti ukaz in dobimo črke kot grafični element (polnilo). V taki obliki ga lahko zelo poljubno spreminjamo (oblike posameznih črk, barvni prelivi čez besedilo itn.). Pomembno dejstvo je, da ga sedaj ne moremo več spreminjati z orodjem za tekst (recimo popravljati pravopisne napake). Ko je besedilo predstavljeno kot polnilo, lahko na njem naredimo opisano animacijo oblike. Prav tako lahko uporabimo Svetovalca, če želimo boljši nadzor nad potekom animacije. Prikaz je na spletni strani Grafičarja.

Povzetek

V tem članku smo spoznali še eno vrsto animacije z interpolacijo, to je animacijo oblike. Pokazali smo, kako jo izvedemo, kakšna pravila moramo upoštevati, najpogostejše napake in kako jih odpravimo. Naučili smo se uporabljati zelo koristnega Svetovalca, s katerim nadzorujemo potek animacije. Na koncu smo pogledali še animacijo oblike besedila.

Primeri, povezani s tem člankom, so na spletni strani www.delo.si/graficar (začasno v rubriki ZADNJA ŠTEVILKA, kasneje v rubriki oziroma oknu ARHIV/Grafičar 2006/Grafičar 5/2006).

> **Andrej ISKRA** Univerza v Ljubljani