## HARMONIJA

V tokratnem vodiču se bomo naučili ene izmed veliko animacij, ki jih lahko uporabimo na besedilu. Program Flash ima vgrajenih nekaj učinkov, za kaj več pa je treba malo domišljije in časa. Slednjega bo tokrat potrebnega malo več.







**1** | Ustvarite novo datoteko in jo shranite kot *harmonija. fla*. Ozadja ne spreminjajte, določite le hitrost frejmov, ki pa naj bo 28 fps (Frame per seconds). Pot do nastavitev je *Window/Properties/Properties/Frame Rate.* 



**2** | Izberite si (za zdaj krajše) besedilo, ki ga želite animirati. Sam sem si izbral latinsko besedo *vitae* (življenje). Velikost črk naj ne bo prevelika (okoli 58), barvo izberete sami.



**3** | Zdaj boste besedo razdelili na črke z ukazom *Break Apart*. Označite besedo, kliknite desno miškino tipko (ali neposredni ukaz Ctrl + B) in potrdite *Break Apart*. Okrog vsake črke se vam bo prikazal kvadrat, kar pomeni, da je vsak znak slika zase, zato ne premikajte posamičnih črk.

## flash tnt



**4** | V tem koraku potrebuje vsaka črka svojo plast (Layer). V Flashu je orodje, ki vsakemu označenemu simbolu na prizorišču dodeli svojo plast. To storite z ukazom Distibute to Layers (*Modify/Timeline/Distribute to Layers*).

Concer	t to Sumbol	ac	-
- Deta	2020	<u>.</u>	
Des	Offere dp Offere dp Ø finght:	Separatan 🚮	Coro

**5** | Če želite dodajati animacije, morate vsako črko spremeniti v simbol. Uporabite ukaz *Modify/Comvert to symbol/Graphic*.

12103ed-1*												
Toeline -	Stere 1											
II.	- 30	1.1							40	48		
	/	3.00		Create Hoton Tweet								
0.		3		Sneet Frame Remove Frames								
0. 0.0		2	4.9	Direct Statu Keyframe Class Keyframs Convert to Keyframs Convert to Stark Keyframes							_	_
			00	Cut Atamas Caby Aramas Clair Atamas Ballet All Prames								
				ktips			-	-4				

6 | Zdaj boste prvi črki (v mojem primeru v) dodajali ključne slikice. Kliknite prvo plast (plast Layer 1 označite in izbrišite, tako da vam ostanejo le še črke) in dodajte ključno slikico v frejm 5 (s pritiskom na tipko F6) in frejm 10.



**7** | Vrnite se na frejm 5 in z orodjem Free transform tool (črka Q) povečajte črko.



**8** | Zdaj kliknite kjer koli med frejmoma 1 in 5 ter z desnim miškinim gumbom potrdite *Create Motion Tween*. Enak postopek ponovite med frejmoma 5 in 10.



**9** | Ponovite korake 6, 7 in 8 za vsako črko. Vsaka črka mora biti za 5 frejmov pouneje v primerjavi s prejšnjo (v drugem koraku boste torej začeli na frejmu 5). Ko boste končali, kliknite zadnji frejm zadnje plasti in vertikalno povlecite miško, tako da bodo označeni vsi frejmi nad njim. Pritisnite tipko F5 (s tem ustvarite novo sličico). Celotno animacijo preverite s pritiskom kombinacij tipk *Ctrl* + *Enter*.

## deviantART

Zasnove spletnih strani, ozadja za namizje, teme, celostne podobe, slike, animacije, digitalno umetnost – vse to in še veliko več najdete na prenovljeni spletni strani www.deviantart.com. Ko se kdaj zgodi, da ostanete brez idej, je omenjena spletna stran odličen vir za navdih.

Vsebina spletne strani je razdeljena po kategorijah, ki omogočajo bolj udobno in preprostejše brskanje. Zadetke, ki jih dobite s klikom po kategorijah ali s splošnim iskanjem, lahko razporejate glede na čas, datum in priljubljenost. Vse, kar morate storiti, je, da se prijavite z veljavno elektronsko pošto.

Vsebino spletne strani dopolnjujejo avtorji in člani, kar pomeni, da lahko vaša dela, ki se vam zdijo primerna za objavo in uporabo, objavite na deviantARTu in si ogledate komentarje drugih gledalcev ter uporabnikov. Skratka, spletna stran je polna idej, ki vam lahko olepšajo namizje vašega računalnika ali pa pomagajo pri oblikovanju zahtevnega projekta.

