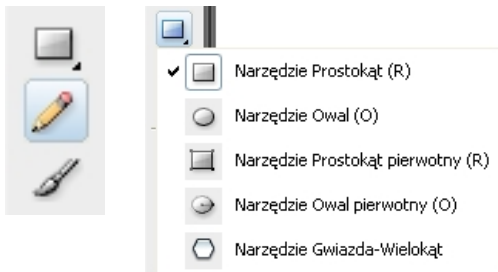


# TUTORIAL ANIMACJA ZMIANA KOLORU RUCH

Potrzebne programy: Adobe Flash Professional

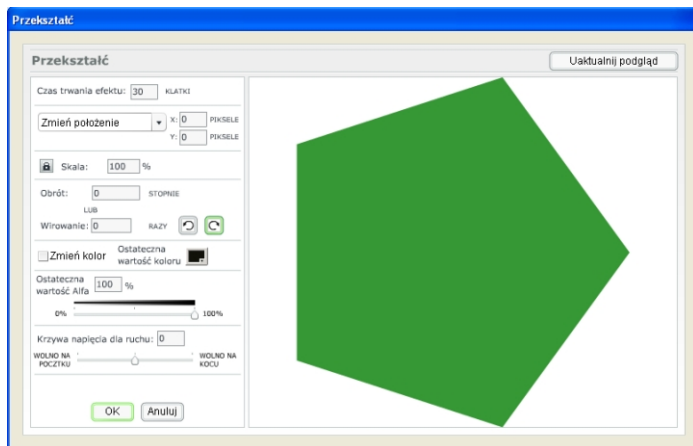
Pracę musimy zacząć od włączenia programu i wybraniu odpowiedniej opcji. Wybieramy taką, która będzie spełniała nasze wymagania. Do prostej animacji ruchu można wybrać **Plik Flash (ActionScript 3.0)**.

Załączy nam się program z białą kartką (czyli naszym polem roboczym). Kolejnym zadaniem jest narysowanie jakiegoś elementu, czy też rysunku. Do tego możemy wybrać **narzędzie pędzel** lub **narzędzie ołówek** bądź też klikając i przytrzymując **narzędzie prostokąt** mamy możliwość wybrać jakiś kształt, który później będzie można modyfikować. Jest również do wykorzystania opcja importu rysunku, zdjęcia czy też obrazka. Aby wczytać taki obrazek należy kliknąć na **Plik > Importuj > Importuj na stół montażowy...** lub przeciągnąć obrazek z folderu na nasze pole robocze.



## PRZEKSZTAŁCENIE

Dla przykładu narysowałam **narzędziem Gwiazda-Wielokąt** sześciokąt i wybrałam kolor zielony (#369735). Aby animować element (dodać mu jakiś ruch) klikamy na niego prawym przyciskiem myszy i w menu, które nam się pokaże wybieramy **Efekty osi czasu > Przekształcenie/przejście > Przekształć**. Wyświetli nam się nowe okienko.



W **Czas trwania efektu** możemy wpisać ile klatek ma zajmować animacja. Im więcej wpisujemy tym ruch będzie dłużej trwał. Wybierając poniżej **Zmień położenie** i wpisując jakąś wartość **x** (ruch w kierunkach prawo-lewo) i **y** (ruch w kierunkach góra-dół) sprawimy, że nasz rysunek będzie się przesuwał o podaną przez nas jednostkę w podanych kierunkach.

W tym samym punkcie możemy jeszcze wybrać opcję **Przesuń do położenia** i podobnie jak poprzednim razem musimy wpisać wartości **x** i **y**. W tym wypadku nasz rysunek będzie przesuwał się do punktów **x** i **y**. W punkcie **Skala** możemy wpisać o ile procent rysunek ma się powiększyć lub zmniejszyć w czasie ruchu (daje to efekt przybliżania/oddalania się obiektu). Klikając na kłódkę koło skali pojawią się dwa okienka, co umożliwi nam na nieproporcjonalne zwiększanie/zmniejszanie. Kolejny efekt ruchu daje nam **Obrót**, gdzie wpisując kažemy obracać się naszymu obiektowi o podaną przez nas liczbę stopni. Zamiast efektu **Obrót** można zdecydować się na efekt **Wirowanie** i obok wybrać kierunek kręcenia się elementu.

Następny efekt odbiega nieco od reszty, gdyż nie wiąże się z ruchem elementu, za to z jego **kolorem**. Możemy dzięki temu efektowi sprawić, że w trakcie wykonywania wcześniej już wybranych przez nas ruchów nasz obrazek będzie zmieniał kolor. Wystarczy zaznaczyć kwadracik koło **Zmień kolor** i wybrać zadowolający nas kolor klikając na kolorowy kwadracik obok napisu **Ostateczna wartość koloru**.

**Ostateczna wartość alfa** to inaczej przezroczystość elementu. Wpisując w okienku obok cyfrę, ustawiamy jakiej przezroczystości ma być końcowy obrazek. Wpisując jakąś liczbę w okienku przy **Krzywej napięcia ruchu** dodajemy do naszej animacji coś co przypomina zniekształcanie ruchu (w połączeniu z wirowaniem) zaś gdy korzystamy z tego bez efektu wirowania wtedy wpisując liczbę (lub korzystając suwaka) ustawiamy prędkość animacji (wolno na początku lub wolno na końcu).

## EKSPLOZJA

Można również wybrać inne opcje animacji. Aby włączyć okienko opcji należy jak poprzednio kliknąć na obrazek prawym przyciskiem myszy i w menu, które nam się pokaże wybrać **Efekty osi czasu > Efekty > Eksplozja**. W okienku, które się pokaże pojawiają się podobne opcje jak w **Przekształcaniu**. Doszedł **Kierunek wybuchu** gdzie wystarczy kliknąć na strzałkę by wybrać kierunek. Następnie pojawił się **Rozmiar łuku**, który służy do ustalenia wielkości "wybuchu" elementu. **Obrót fragmenty o...** pozwala na obracanie w locie oderwanych przez wybuch elementów. Kolejne punkty mają to samo zastosowanie co w animacjach opisanych wyżej.

## ROZMYCIE

Ten efekt można włączyć klikając na obrazek prawym przyciskiem myszy i w menu wybierając **Efekty osi czasu > Efekty > Rozmycie**. Z dodatkowych opcji doszła tylko **rozdzielczość** (im większa wartość tym pojawi się więcej "zwojów" rozmycia) i **skala** (im mniejsza wartość tym większe rozmycie).

Na koniec zostało nam tylko kliknięcie **OK** i zapisanie naszej animacji. **Plik > Zapisz jako...**