helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

SWiSHmax. Ćwiczenia



Autor: Paweł Lenar
ISBN: 978-83-246-0873-7
Format: A5, stron: 160

SWiSHmax to najnowsza wersja rozbudowanego programu do tworzenia animacji we Flashu. Wśród nowych funkcji warto zwrócić uwagę na ponad 200 gotowych efektów, które można dodać do własnych projektów, język programowania SWiSHscript, umożliwiający pełną interakcję z użytkownikiem, bardziej intuicyjne i wygodne narzędzia do pracy nad grupami obiektów, a także prowadnice i pozycjonowanie, pozwalające niezwykle precyzyjnie rozmieszczać elementy. Dzięki ogromnym możliwościom tej aplikacji jedynym ograniczeniem przy tworzeniu efektownych animacji będzie Twoja wiedza.

Książka "SWiSHmax. Ćwiczenia" pomoże Ci szybko rozpocząć przygodę z animacjami we Flashu. Wykonując proste ćwiczenia, poznasz interfejs i funkcje programu SWiSHmax. Nauczysz się pracować nad grafiką, a także dodawać tekst. Dowiesz się, jak przygotowywać animacje na podstawie utworzonych obrazów, stosować atrakcyjne efekty oraz używać przycisków do interakcji z użytkownikami. Zobaczysz także, jak dodać do animacji ścieżkę dźwiękową oraz jak zapisać i opublikować gotowy projekt.

- Korzystanie z interfejsu
- Przygotowywanie grafiki
- Dodawanie tekstu
- Stosowanie różnych typów animacji
- Maskowanie elementów obrazu
- Korzystanie z wbudowanych efektów
- Zarządzanie interakcją z użytkownikami
- Dodawanie dźwięku
- Zapisywanie i publikowanie projektów

Tworzenie animacji we Flashu jest łatwiejsze, niż myślisz — przekonaj się o tym już dziś

Wydawnictwo Helion
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

Wprowadzenie 5

Rozdział 1. Rozpoczęcie pracy z programem 7

Interfejs programu 7
Określanie parametrów filmu 11
Korzystanie z siatki i prowadnic 13

Rozdział 2. Rysowanie i import grafiki 17

Korzystanie z narzędzi przybornika 17
Tworzenie odcinków i krzywych 18
Tworzenie obiektów i wypełnień 20
Korzystanie z autokształtów 27
Tworzenie własnych kolorów i gradientów 29
Modyfikowanie i przekształcanie obiektów 35
Skalowanie i obracanie 35
Zmiana kształtu 40
Transformacja i kopiowanie 45
Grupowanie 48
Sposoby tworzenia i modyfikowania grup 48
Dzielenie na części i likwidacja grup 55
Kolejność elementów na scenie 58
Rozmieszczanie i wyrównywanie obiektów 61
Praca z bitmapami 67
Bitmapowe wypełnienia obiektów 67
Import i optymalizacja grafiki 71

Rozdział 3. Dodawanie tekstu 77
Wprowadzanie i formatowanie tekstu 77
Proste animowanie tekstu 82
Rodzaje pól tekstowych 85
Rozdział 4. Animacja 87
Typy animacji 87
Klatka po klatce 88
Ścieżka ruchu 93
Potęga efektów 99
Typy animacji 113
Funkcja obiektów Sprite 114
Tworzenie instancji 119
Maskowanie 125
Maskowanie tekstu 125
Maskowanie obiektów 128
Rozdział 5. Tworzenie przycisków 131
Tworzenie i modyfikowanie stanów przycisku 131
Animowany przycisk 134
Rozdział 6. Dodawanie dźwięku 137
Import dźwięku 137
Dźwiękowe tło projektu 139
Sterowanie odtwarzaniem dźwięku za pomocą przycisków 141
Rozdział 7. Zapisywanie, publikacja i optymalizowanie projektu 145
Zapisywanie 146
Publikacja 149
Eksport do pliku SWF 149
Eksport do pliku Wideo (AVI) 151
Eksport do pliku Html 153
Eksport do pliku EXE 154
Podsumowanie 157



Animacja



Pierwszymi animacjami były filmy rysunkowe — popularne kreskówki — tworzenie ich było bardzo pracochłonne, wymagało wykonania bardzo wielu podobnych do siebie rysunków, które następnie były szybko, kolejno po sobie wyświetlane, co dawało pewne złudzenie ruchu. Z nastaniem ery komputerów stopniowo pojawiało się coraz więcej programów do tworzenia animacji — począwszy od animowanych plików graficznych *gif*, na grafice w pełni trójwymiarowej skończywszy. Dynamiczny rozwój internetu spowodował, że animowane filmy stopniowo zawitały na stronach sieci. Dziś podstawowym elementem nowoczesnych, interaktywnych stron internetowych są animacje *flash* (często strony w całości są wykonane w tej technologii). Wykonanie ćwiczeń zawartych w tym rozdziale pozwoli ci opanować sztukę tworzenia własnych projektów filmów *flash* przy użyciu środowiska programu *SWiSHmax*, a wyniki swoich prac z łatwością będziesz mógł później opublikować w internecie.

Typy animacji

W programie *SWiSHmax* animowane filmy możemy tworzyć za pomocą kilku metod. Mogą to być to po prostu zmieniające się w pewnych odstępach czasu obrazy, tak jak ma to miejsce w przypadku kreskówek, możesz określić ścieżkę ruchu dla obiektu albo po prostu skorzystać z zaimplementowanych w programie, gotowych efektów.

Dobór metody animowania zależy od oczekiwanego efektu, a dzięki poniższym ćwiczeniom nauczysz się, w jaki sposób stosować i łączyć różne typy animacji, w zależności od celu, jaki sobie wytyczysz.

Klatka po klatce

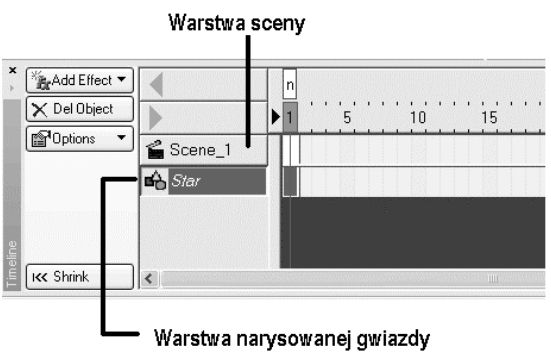
ĆWICZENIE

4.1 Pierwsza animacja

Wykonaj poniższe czynności w celu stworzenia prostej animacji.

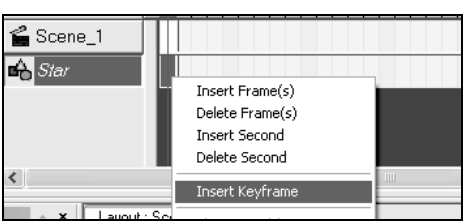
1. Narysuj na środku sceny gwiazdę, nadaj jej dowolny kolor.
2. Popatrz na listwę czasową. Każdy obiekt, który stworzysz, otrzymuje na niej swoją warstwę (pierwszą warstwą jest zawsze warstwa sceny). Program automatycznie nadaje nazwę każdej stworzonej figurze — warstwa gwiazdy nosi nazwę *Star* (rysunek 4.1).

Rysunek 4.1. *Wygląd listwy czasowej po narysowaniu gwiazdy*



3. Kliknij prawym przyciskiem myszy pierwszą klatkę warstwy *Star* i z podręcznego menu wybierz pozycję *Insert Keyframe* (Wstaw klatkę kluczową), tak jak pokazano na rysunku 4.2.

Rysunek 4.2. *Wstawianie klatki kluczowej*

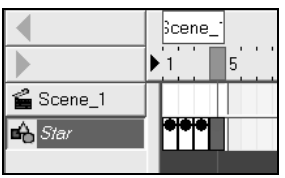




Klatki kluczowe to takie, w których zachodzi jakaś zmiana w animacji, pozostałe klatki po prostu wypełniają czas między nimi. Klatkę kluczową na listwie czasowej możesz rozpoznać po tym, że znajduje się w niej czarna kropka. Istnieją skróty klawiaturowe pozwalające na szybkie wstawianie i usuwanie klatek. Aby wstawić klatkę kluczową, wystarczy zaznaczyć żądane ujęcie i wcisnąć klawisz *F6* z klawiatury. Do umieszczania pustych klatek służy klawisz *F5*. W celu usunięcia dowolnej klatki należy skorzystać z kombinacji *Shift+F5*.

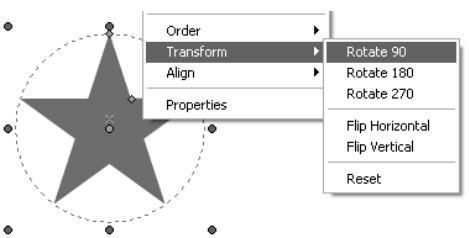
4. Dodaj trzy kolejne klatki kluczowe, teraz listwa czasowa będzie wyglądała tak, jak na rysunku 4.3.

Rysunek 4.3. *Dodawanie klatek kluczowych*



5. Wybierz klatkę numer dwa na listwie czasowej i zaznacz gwiazdę, którą narysowałeś na scenie. Prawym przyciskiem myszy kliknij gwiazdę i z podręcznego menu wybierz polecenie *Transform/Rotate 90*, co spowoduje obrót gwiazdy w tej klatce o 90 stopni (rysunek 4.4).

Rysunek 4.4. *Obrót gwiazdy o 90 stopni*



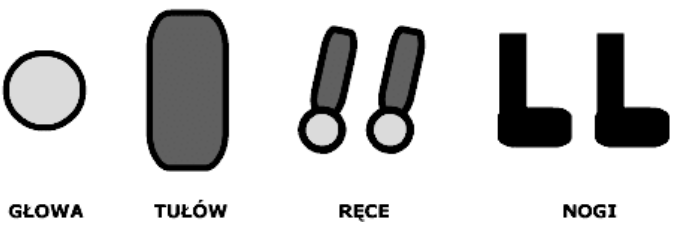
6. Zaznacz kolejno klatkę trzecią oraz czwartą i również dokonaj ich obrotu o 90 stopni.
7. Ukończyłeś właśnie pracę nad swoją pierwszą animacją „klatka po klatce". Przetestuj jej działanie, w tym celu wybierz polecenie *Control/Play Movie* z górnego menu.

ĆWICZENIE

4.2 Animacja ruchu postaci

Aby stworzyć animację ruchu postaci, wykonaj poniższe zadania.

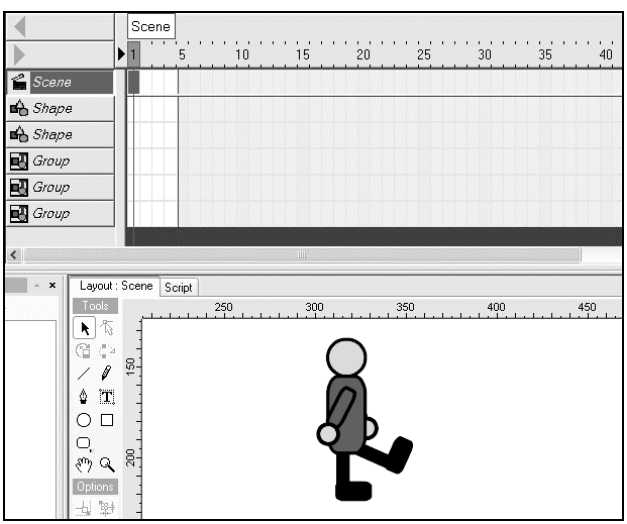
1. Cel tego ćwiczenia to zrobienie prostej animacji ruchu postaci. Przy użyciu narzędzi rysunkowych, które poznałeś wcześniej, stwórz elementy składowe postaci (rysunek 4.5).



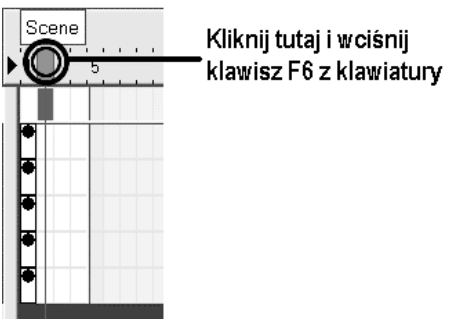
Rysunek 4.5. *Obiekty wchodzące w skład ciała animowanej postaci*

2. Wykorzystaj narysowane obiekty do ułożenia takiej postaci, jak pokazano na rysunku 4.6. Jeżeli nie pamiętasz, w jaki sposób ustawia się kolejność obiektów na scenie, wróć do rozdziału 2., do miejsca, gdzie było to wyjaśnianie. Na razie na listwie czasowej projektu znajdują się jedynie warstwy odpowiadające elementom wchodzącym w skład ciała naszego bohatera.

Rysunek 4.6. *Gotowa postać*

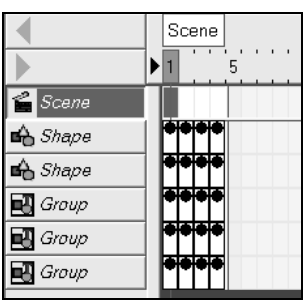


3. Zaznacz całą postać i wciśnij klawisz *F6*. Spójrz na listwę czasową, pierwsze ujęcia każdej z warstw stały się klatkami kluczowymi. Animacja ruchu naszego bohatera będzie się składała z czterech klatek, sprawmy więc, aby również kolejne trzy ujęcia stały się kluczowymi. Kliknij lewym przyciskiem myszy drugą klatkę listwy czasowej w miejscu, gdzie znajduje się głowica wskazująca aktualnie wyświetlany kadr, i wciśnij klawisz *F6* z klawiatury (rysunek 4.7).



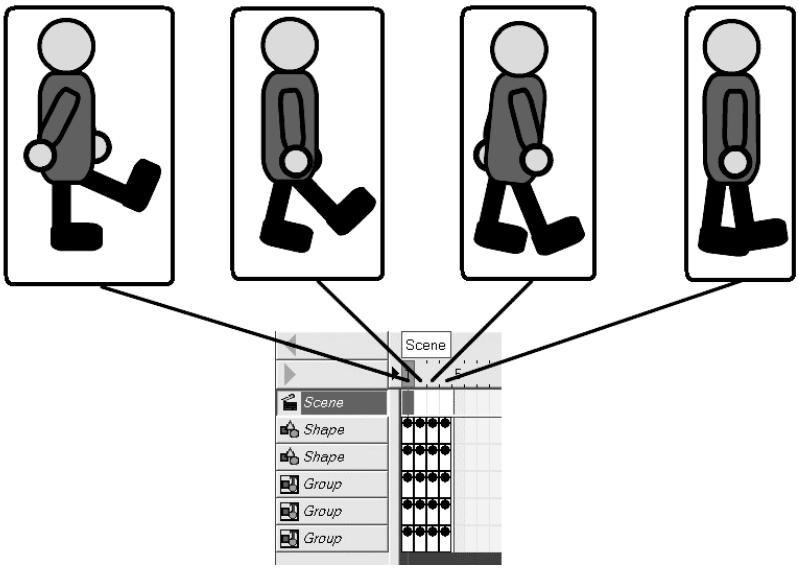
Rysunek 4.7. *Wstawianie następnej klatki kluczowej dla wszystkich warstw*

4. Wstaw klatki kluczowe również w trzecim i czwartym kadrze dla wszystkich warstw. Po tych zabiegach listwa czasowa powinna wyglądać tak, jak przedstawiono na rysunku 4.8.



Rysunek 4.8. *Wygląd listwy czasowej po wstawieniu wszystkich potrzebnych ujęć kluczowych*

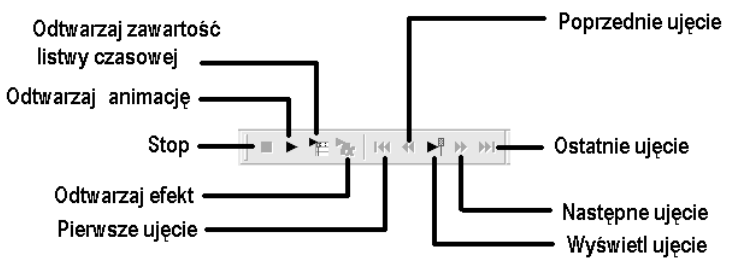
5. Przesuwaj teraz kolejno głowicę wskazującą aktualnie wyświetlany kadr, aby dokonać w każdym z ujęć pewnych zmian w ustawieniu ciała postaci, tak by osiągnąć efekt poruszania się bohatera filmu (rysunek 4.9).
6. Przetestuj swój projekt za pomocą polecenia *Control*/*Play Movie*. Jeżeli ruch postaci nie odpowiada jeszcze w pełni twoim oczekiwaniom, nanieś niezbędne poprawki.



Rysunek 4.9. *Etapy ruchu postaci w kolejnych kadrach*



Narzędzia służące do kontroli odtwarzania animacji, znajdujące się w górnym menu *Control*, zdublowane są w panelu *Control Toolbar* (rysunek 4.10).



Rysunek 4.10. *Narzędzia panelu Control Toolbar*

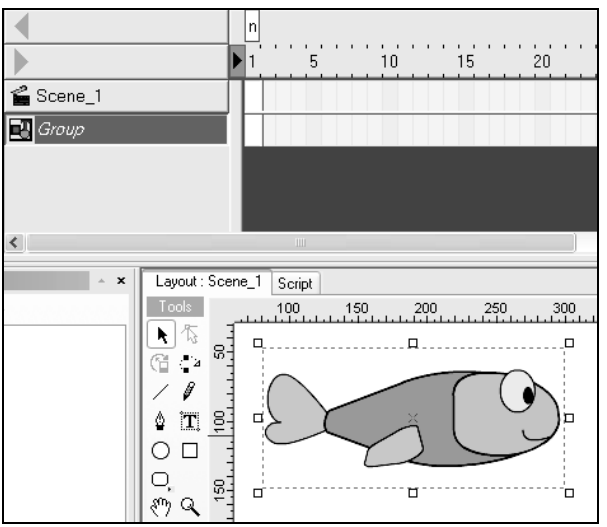
Ścieżka ruchu

ĆWICZENIE

4.3 Animacja ruchu obiektu wzdłuż linii prostej

Stwórz animację ruchu obiektu wzdłuż linii prostej.

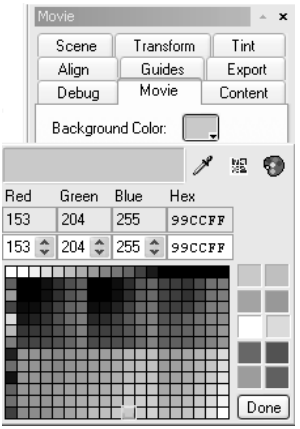
1. Przy użyciu narzędzi rysunkowych stwórz obiekt, którego ruch będziemy animować. Narysuj postać przypominającą rybkę. Spraw, aby wszystkie części ciała narysowanego bohatera były zgrupowane. W tym celu zaznacz całą rybkę i wybierz polecenie *Modify*/*Grouping*/*Group as Group* z górnego menu (rysunek 4.11).



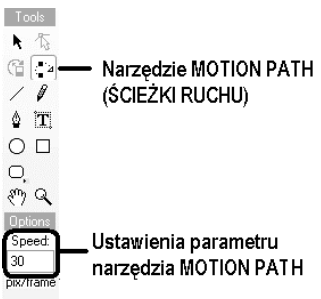
Rysunek 4.11. *Zgrupowane obiekty wchodzące w skład rybki*

2. Zmień kolor sceny na jasnoniebieski (przypominający wodę). W tym celu wybierz zakładkę *Movie* z okna palet znajdujących się z prawej strony ekranu i wskaż odpowiednią barwę za pomocą menu *Background Color* (rysunek 4.12).

3. Ustaw bohatera filmu w pobliżu lewej górnej części sceny. Z przybornika wybierz narzędzie *Motion Path* (Ścieżka ruchu), pozwala ono określić sposób, w jaki będzie poruszał się obiekt. Zwróć uwagę na nową pozycję, która pojawiła się w przyborniku, w sekcji *Options* (rysunek 4.13).



Rysunek 4.12. *Zmiana koloru sceny*

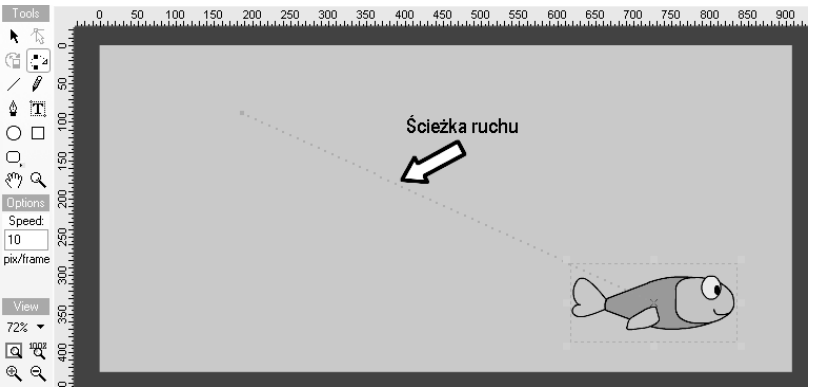


Rysunek 4.13. *Narzędzie służące do wyznaczania ścieżki ruchu obiektu*



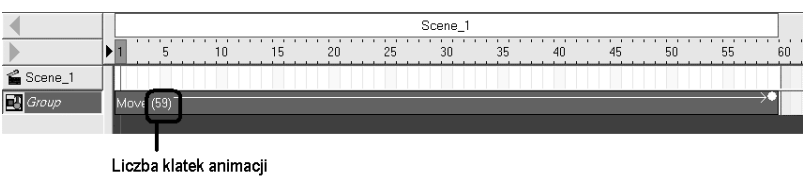
Narzędzie *Motion Path* zapewnia możliwość wyboru szybkości przesuwania obiektu wzdłuż wyznaczonej ścieżki. Służy do tego parametr *Speed*, którego wartość wyrażona jest w liczbie pikseli, o jakie przesuwany jest obiekt w każdej z klatek animacji. Im większa jest wartość parametru *Speed*, tym szybciej przebiega animacja (jest jednak mniej płynna ze względu na duże przesunięcia w każdym z ujęć), a im jest mniejsza, tym odtwarzanie jest wolniejsze i bardziej płynne.

4. Upewnij się, że wybranym narzędziem nadal jest *Motion Path* , a następnie ustaw szybkość przebiegu animacji na 10 pikseli na klatkę, wpisując tę wartość do pola *Speed* w sekcji *Options* przybornika.
5. Wyznacz teraz ścieżkę ruchu dla bohatera naszego filmu. Kliknij lewym przyciskiem myszy w prawej dolnej części obszaru sceny (rysunek 4.14).



Rysunek 4.14. *Wyznaczanie ścieżki ruchu obiektu*

6. Między początkiem a końcem ścieżki ruchu pojawił się ciąg niebieskich punktów, z każdą klatką animacji obiekt przesuwa się właśnie o odległość jednego punktu.
7. Sprawdź, jak prezentuje się gotowa animacja, korzystając z narzędzi dostępnych na pasku *Control Toolbar*.
8. Po zakończeniu testowania popatrz na listwę czasową filmu — naniesiony został tam pasek oznaczający wprowadzenie animacji ruchu (rysunek 4.15).



Rysunek 4.15. *Wygląd listwy czasowej po dodaniu do projektu animacji ruchu*

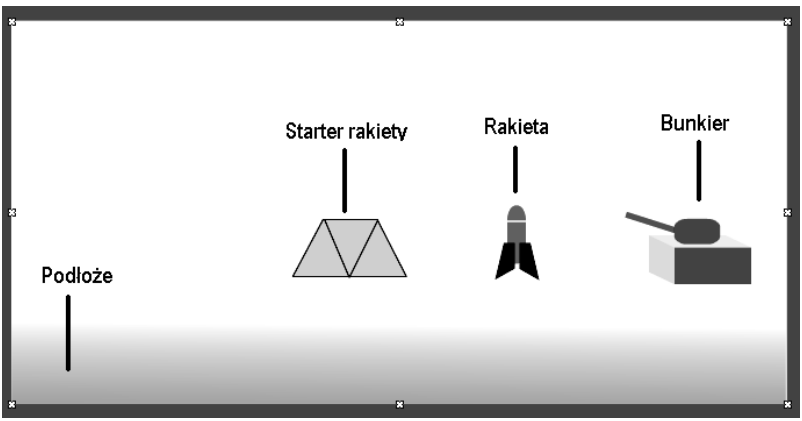
ĆWICZENIE

4.4 Wyznaczanie toru ruchu obiektu

Poznaj metodę wyznaczania toru dla animowanego obiektu.

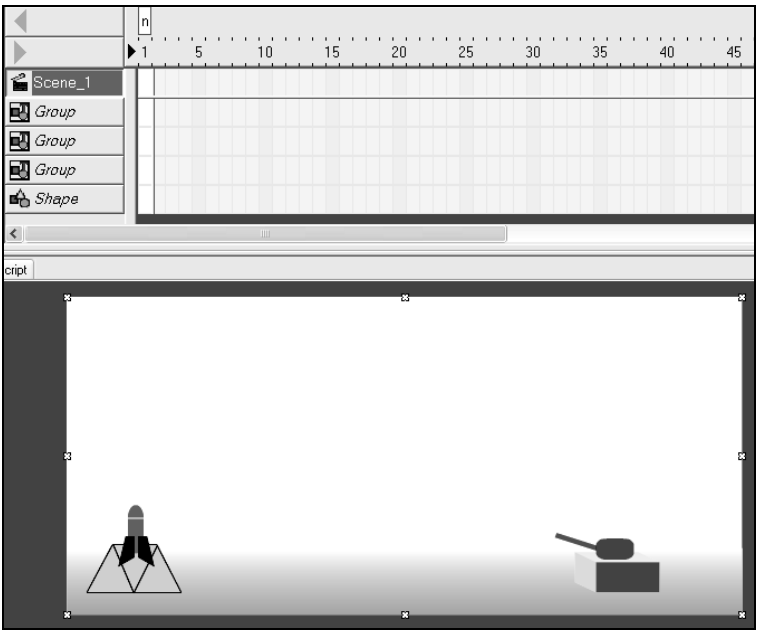
1. Cel tego ćwiczenia to stworzenie animacji lotu rakiety, która po starcie zatoczy pętlę, a następnie uderzy i zniszczy bunkier.

Przy użyciu narzędzi rysunkowych stwórz niezbędne elementy graficzne animacji (rysunek 4.16).

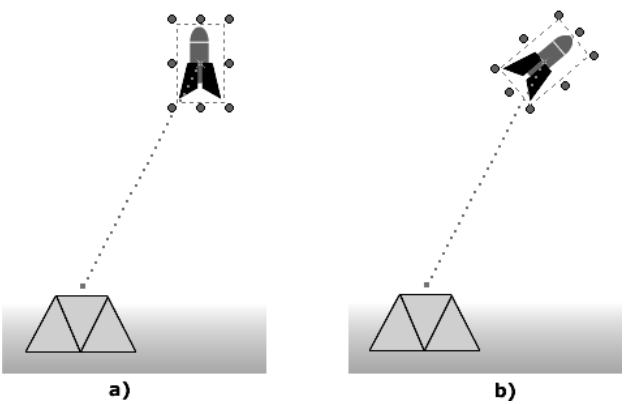


Rysunek 4.16. *Elementy graficzne animacji*

2. Każdy z obiektów, które narysowałeś, składa się kilku elementów składowych, dlatego w celu ułatwienia animowania zaznacz kolejno każdy z nich z osobna i zgrupuj, wybierając polecenie *Modify*/*Grouping*/*Group as Group*.
3. Rozmieść teraz wszystkie obiekty, tak jak pokazano na rysunku 4.17.
4. Zaznacz rakietę i wybierz z przybornika narzędzie *Motion Path*. W sekcji *Options* przybornika, w polu *Speed* wpisz wartość 10. Wyznaczymy teraz pierwszy odcinek lotu rakiety. W tym celu kliknij lewym przyciskiem myszy w pewnej odległości u góry od startera rakiety (rysunek 4.18 a). Następnie wybierz z przybornika narzędzie *Select*, a w sekcji *Options* wskaż *Rotate or skew*. Dokonaj obrotu rakiety w taki sposób, aby była ona dostosowana do trajektorii lotu (rysunek 4.18 b).

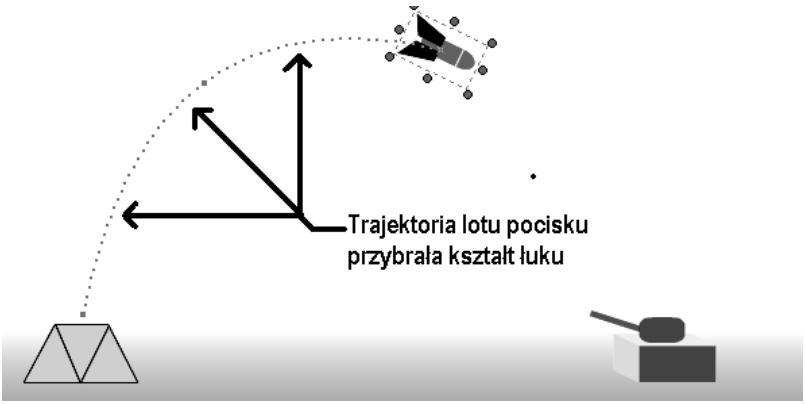


Rysunek 4.17. *Wygląd ekranu po rozmieszczeniu elementów filmu*



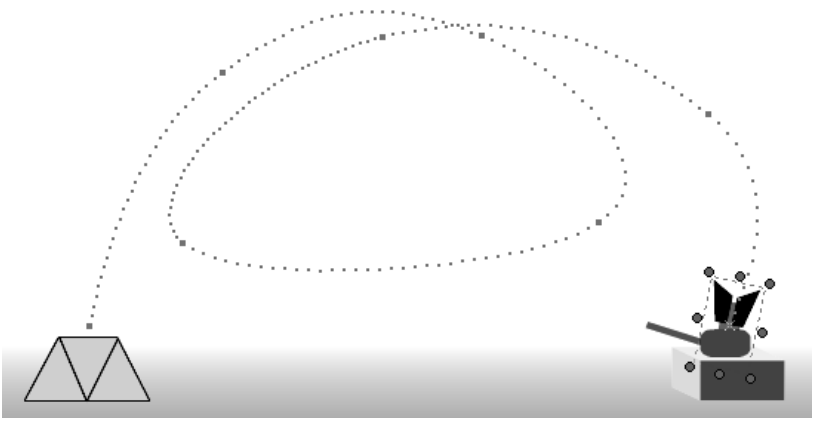
Rysunek 4.18. *Tworzenie ścieżki ruchu (a) i ustawianie kierunku lotu rakiety (b)*

5. Wybierz ponownie narzędzie *Motion Path* i nanieś kolejny punkt trajektorii lotu rakiety (rysunek 4.19), również tutaj dostosuj odpowiednio kierunek ustawienia pocisku za pomocą narzędzia *Rotate or skew* . Zauważ, że po dodaniu kolejnego punktu trajektoria lotu rakiety została automatycznie skorygowana i przybrała teraz kształt łuku.



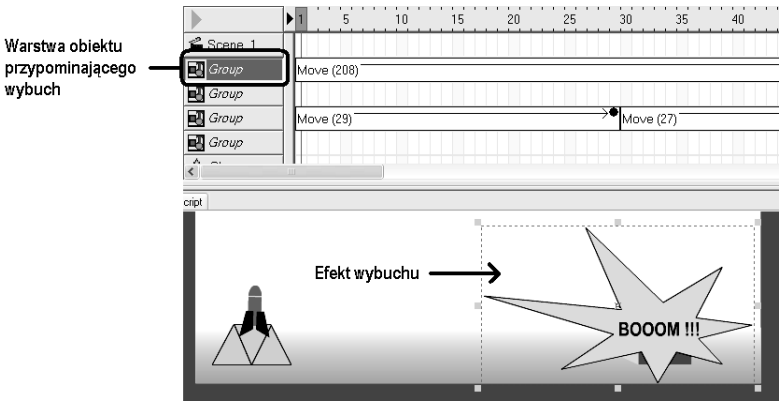
Rysunek 4.19. *Dodawanie kolejnego punktu ścieżki ruchu*

6. Dodaj kolejne punkty ścieżki ruchu rakiety, tak by pocisk zatoczył w locie pętlę, a następnie uderzył w bunkier. Pamiętaj, aby w momencie dodawania kolejnego punktu trajektorii zawsze odpowiednio dostosować kierunek rakiety przy użyciu narzędzia *Rotate or skew* (rysunek 4.20).



Rysunek 4.20. *Tor ruchu pocisku*

7. W momencie gdy rakieta uderza w bunkier, następuje eksplozja, potrzebny więc będzie obiekt, który wyglądem będzie przypominał wybuch. Narysuj efek wybuchu podobny do przedstawionego na rysunku 4.21.

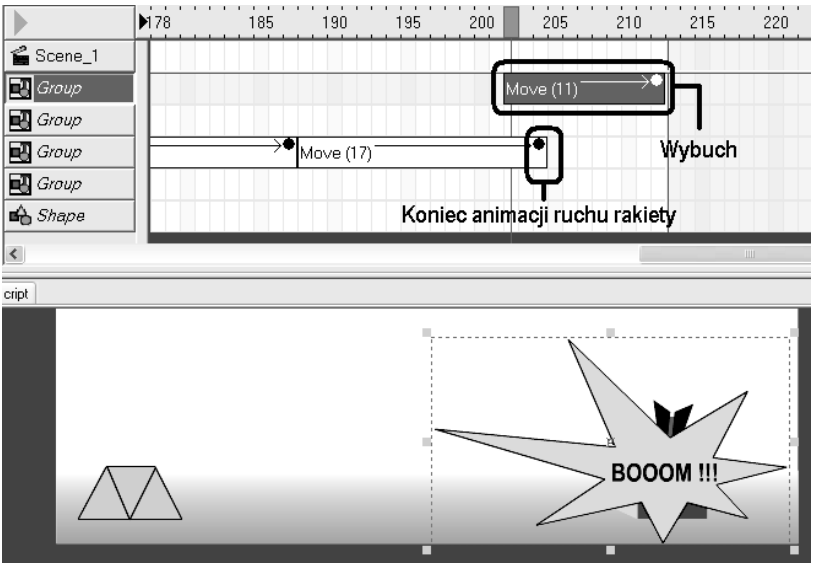


Rysunek 4.21. *Dodawanie efektu wybuchu*

8. Popatrz teraz na listwę czasową, pojawiła się tam warstwa obiektu przypominającego wybuch (rysunek 4.21). Kliknij lewym przyciskiem myszy pierwszą klatkę tej warstwy i nie zwalniając przycisku, przesuwaj pasek w lewo, aż do momentu, w którym zobaczysz miejsce, gdzie kończy się animacja lotu rakiety. Umieść pasek wybuchu mniej więcej tak, jak pokazano na rysunku 4.22, aby obiekt przypominający eksplozję pojawił się na końcu filmu (gdy rakieta uderzy w bunkier).
9. Przetestuj działanie filmu.

Potęga efektów

Efekty to gotowe, wbudowane w programie schematy animacji, dzięki którym możemy w bardzo szybki sposób uzyskać rewelacyjne wyniki, w zasadzie bez nakładu pracy. Parametry każdego z efektów można modyfikować, co pozwala na dostosowywanie ich do własnych potrzeb. Odkryj bogactwo efektów programu *SWiSHmax* i sprawdź, w jak dużym stopniu ich wykorzystanie umożliwi ci tworzenie godnych podziwu animacji.

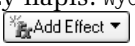


Rysunek 4.22. *Umieszczanie efektu wybuchu we właściwym miejscu listwy czasowej*

ĆWICZENIE

4.5 Efekt Zoom

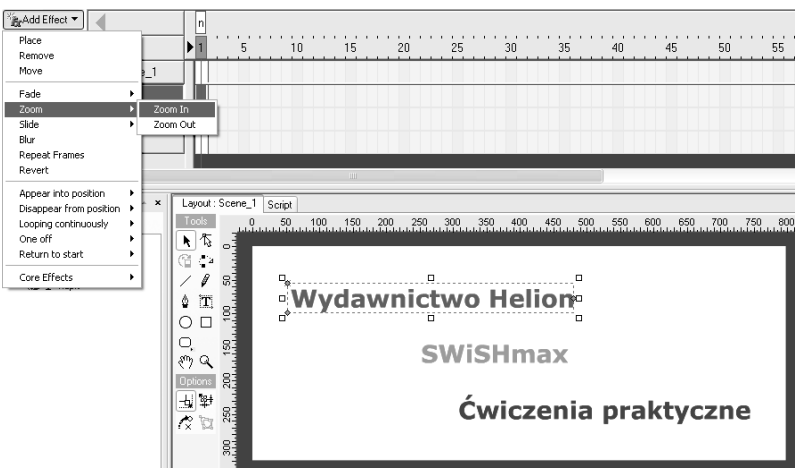
Odkryj możliwości, jakie oferuje efekt Zoom.

1. Umieść w obszarze sceny trzy napisy, takie jak na rysunku 4.23.
2. Zaznacz pierwszy napis: `Wydawnictwo Helion`, a następnie rozwiń menu *Add Effect* 

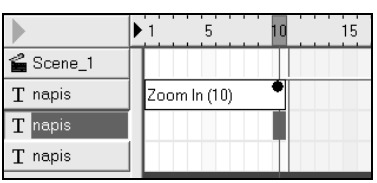
znajdujące się z lewej strony listwy czasowej i wybierz pozycję *Zoom*/*Zoom In* (rysunek 4.24).
3. Kliknij teraz drugi napis: `SWiSHmax` i dokonaj takiej samej operacji, jak wcześniej za pomocą menu *Add Effect*. Upewnij się, że w momencie dodawania efektu głowica wskazująca aktualnie wyświetlany kadr ustawiona jest na końcu dodawanego wcześniej efektu (rysunek 4.25).
4. Zaznacz trzeci napis: `Ćwiczenia praktyczne` i tak jak poprzednio, dodaj efekt *Zoom In*. Po dokonaniu wszystkich operacji listwa czasowa powinna wyglądać podobnie, jak widoczna na rysunku 4.26.



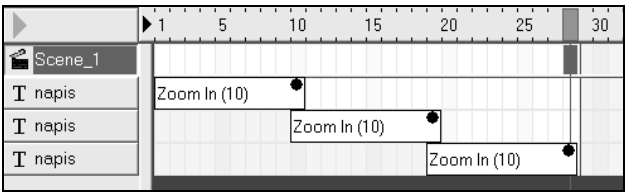
Rysunek 4.23. *Napisy rozmieszczone na scenie*



Rysunek 4.24. *Dodawanie efektu Zoom In*



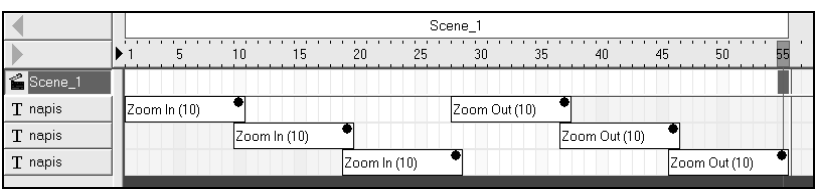
Rysunek 4.25. *Ustawienie głowicy listwy czasowej w momencie dodawania efektu dla kolejnego napisu*



Rysunek 4.26. *Wygląd listwy czasowej po dodaniu efektu Zoom In dla każdego z napisów*

5. Przetestuj film, korzystając ze skrótu klawiaturowego *Ctrl+Enter*. Zauważ, że napisy pojawiają się kolejno w obszarze sceny, co jest spowodowane właśnie przez wprowadzony efekt *Zoom In*.
6. Upewnij się, że głowica wskazująca obecnie wyświetlany kadr znajduje się na końcu aktualnie stworzonego filmu, czyli w klatce 28 (rysunek 4.26).
7. Ponownie zaznacz pierwszy napis i z menu *Add Effect* 

wybierz tym razem polecenie *Zoom/Zoom Out*. Dokonaj tego samego zabiegu dla pozostałych napisów. Listwa czasowa po wykonaniu wszystkich zabiegów będzie wyglądać tak, jak przedstawiono na rysunku 4.27.



Rysunek 4.27. *Wygląd listwy czasowej po wykonaniu wszystkich zabiegów*

8. Projekt animacji jest już gotowy, dzięki wykorzystaniu efektu *Zoom In* obiekty napisów są powiększane, natomiast efekt *Zoom Out* powoduje, że zanikają.

ĆWICZENIE

4.6 Efekt Slide

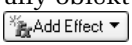
W celu zaznajomienia się z możliwościami, jakie oferuje efekt Slide, wykonaj poniższe kroki.

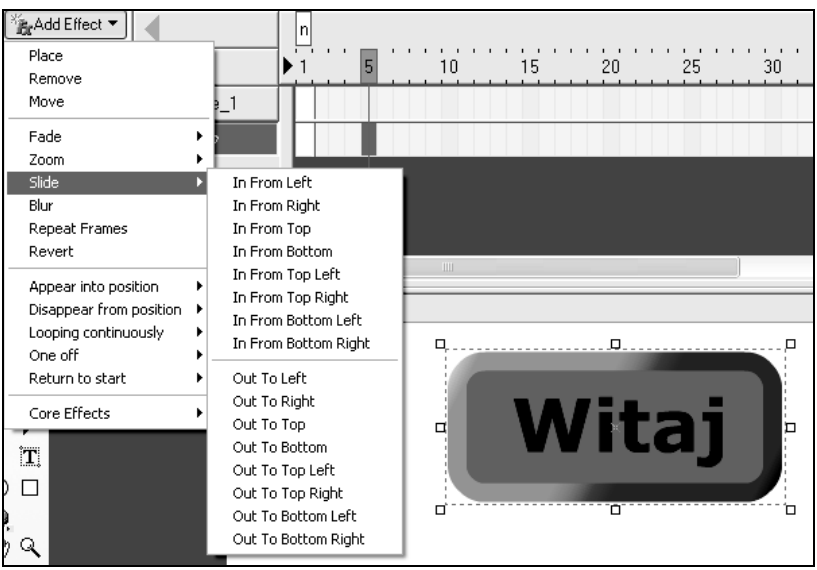
1. Efekt *Slide* pozwala na automatyczne tworzenie animacji ruchu obiektu spoza obszaru sceny na bieżącą pozycję albo z pozycji, w której obiekt się znajduje, poza scenę.

2. Stwórz rysunek tabliczki z napisem: `Witaj` (rysunek 4.28), będziemy animować jej przylot spoza sceny.

Rysunek 4.28. *Narysowana tabliczka*

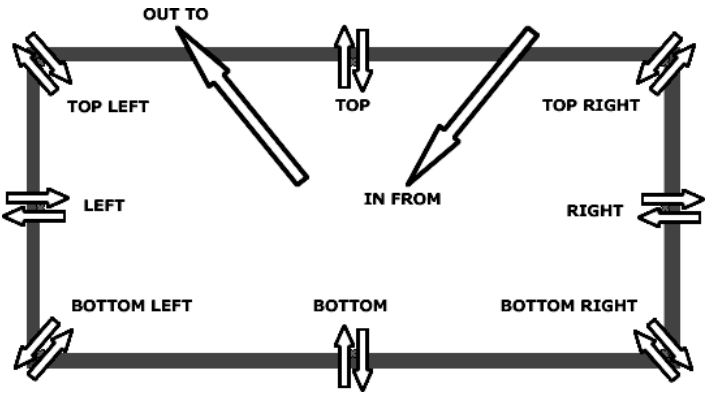


3. Zaznacz całą tabliczkę i wybierz polecenie *Modify*/*Grouping*/*Group as Group* w celu zgrupowania obiektu.
4. Umieść narysowany obiekt w centrum sceny, następnie kliknij menu *Add Effect*  i rozwiń pozycję *Slide* (rysunek 4.29).



Rysunek 4.29. *Typy animacji Slide*

5. Spójrz na rysunek 4.29. Istnieje wiele typów animacji *Slide*, pozycje zaczynające się od słów *In From…* oznaczają, że animowany obiekt będzie poruszał się spoza obszaru sceny na pozycję bieżącą, natomiast te, które zaczynają się od *Out to…*, wskazują, że obiekt będzie zmierzał z pozycji bieżącej poza scenę. Na rysunku 4.30 naniesione zostały kierunki, z których bądź do których będą przemieszczać się obiekty animowane przy użyciu efektu *Slide*.



Rysunek 4.30. *Kierunki animacji efektu Slide*

6. W menu *Add Effect* wskaż pozycję *Slide*/*In From Top Left*. Wybranie tego efektu spowoduje, że w momencie uruchomienia filmu tabliczka przyleci do centrum sceny z lewej górnej części ekranu.
7. Wypróbuj pozostałe możliwości animowania za pomocą efektu typu *Slide*.

ĆWICZENIE

4.7 Grupa efektów Appear into position

Aby poznać działanie efektów grupy Appear into position, wykonaj poniższe ćwiczenie.



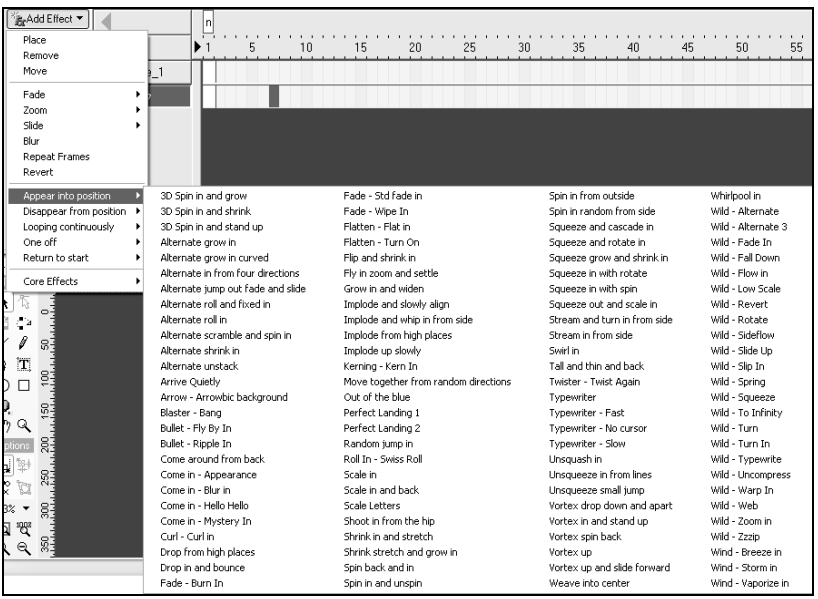
Efekty znajdujące się w grupie *Appear into position* powodują, że animowany obiekt pojawia się w miejscu, w którym ustawiliśmy go, projektując film. Oznacza to, że w momencie gdy animacja dobiegnie końca, będzie się on znajdował na scenie w miejscu, w którym go dodaliśmy. Grupa *Appear into position* liczy aż 104 efekty, z których każdy ma inny przebieg.

1. Narysuj w obszarze sceny obiekt, dla którego w dalszej części ćwiczenia dodany zostanie efekt z grupy *Appear into position*. Niech będzie to tabliczka z napisem `SWiSHmax`(rysunek 4.31).
2. Zgrupuj narysowany obiekt przez zaznaczenie go i wybranie polecenia *Modify*/*Grouping*/*Group as Group*.



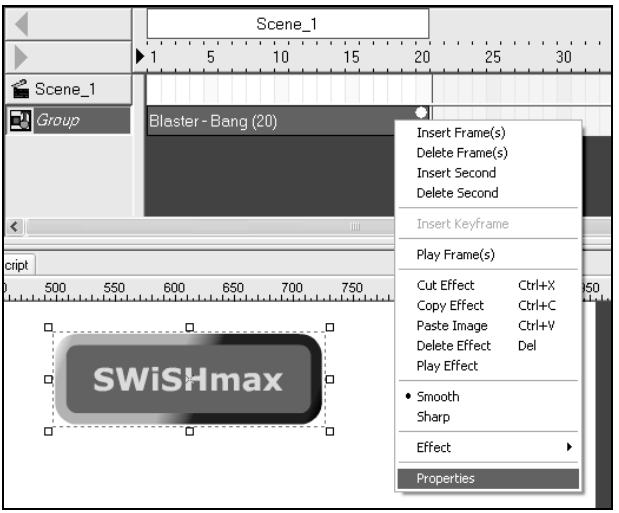
Rysunek 4.31. *Narysowana tabliczka z logo programu SWiSHmax*

3. Upewnij się, że tabliczka jest zaznaczona, rozwiń menu *Add Effect* i wskaż pozycję *Appear into position*. Na ekranie pokazała się lista efektów do wyboru (rysunek 4.32).



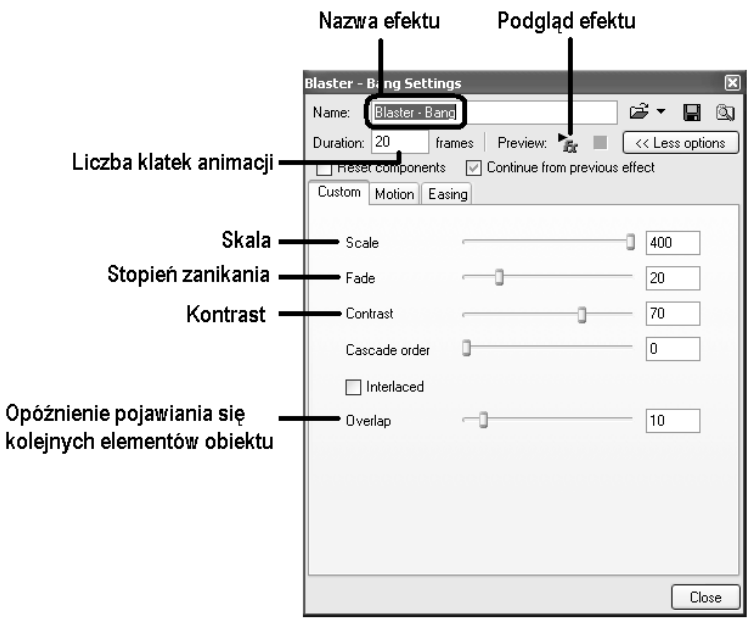
Rysunek 4.32. *Lista efektów grupy Appear into position*

4. Wybierz efekt *Blaster – Bang*.
5. Wypróbuj działanie efektu, skorzystaj z polecenia *Control/Play Movie* lub ze skrótu klawiaturowego *Ctrl+Enter*.
6. W przypadku tego efektu animacja przebiega w następujący sposób: najpierw tabliczka z napisem pojawia się w bardzo dużej skali, a następnie, mieniąc się kolorami, zmniejsza się i dostosowuje do swojej wyjściowej wielkości. Możesz modyfikować parametry efektu. W tym celu kliknij prawym przyciskiem myszy pasek efektu, który znajduje się na listwie czasowej, i z podręcznego menu wybierz pozycję *Properties* (rysunek 4.33).



Rysunek 4.33. *Wybór polecenia służącego do ustawiania właściwości efektu*

7. Na ekranie pojawiło się okno *Blaster – Bang Settings* pozwalające na ustawianie parametrów efektu (rysunek 4.34).



Rysunek 4.34. *Ustawienia dostępne w oknie właściwości efektu*

8. Zmieniaj parametry animacji za pomocą suwaków znajdujących się w zakładce *Custom* okna *Blaster – Bang Settings*, następnie kliknij przycisk *Preview* w celu dokonania podglądu przebiegu dokonanych zmian. Zauważ, że przez zmianę parametrów możesz wpływać na przebieg animacji efektu.
9. W bardzo podobny sposób możesz pracować z innymi efektami, po prostu zaznacz obiekt, który chcesz animować, wybierz efekt i ustaw jego parametry.

ĆWICZENIE

4.8 Grupa efektów Disappear from position — tworzenie własnego efektu

Poznaj efekty należące do grupy Disappear from position dzięki wykonaniu poniższych zadań.



Grupa efektów *Disappear from position* stanowi jakby odwrotność efektów *Appear into position*. Obiekt, któremu nadamy jeden ze schematów animacji *Disappear from position* (do wyboru 72 efekty), zniknie ze sceny, jednak to, w jaki sposób się to odbędzie, uzależnione jest właśnie od rodzaju wybranego efektu.

10. Narysuj obiekt (rysunek 4.35), który w dalszej części ćwiczenia — dzięki dodaniu odpowiedniego efektu — zniknie. Utworzoną figurę zgrupuj.

Rysunek 4.35. *Narysowany obiekt*



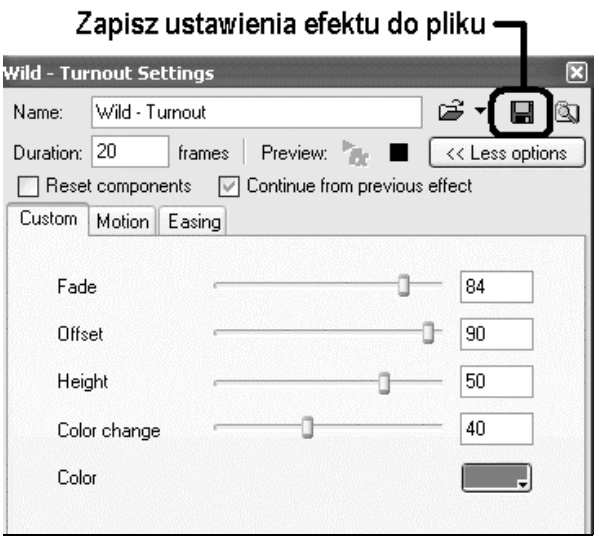
11. Zaznacz stworzony klocek z napisem `Znikam` i z menu *Add Effect* wybierz pozycję *Disappear from position*/*Wild - Turnout*.
12. Sprawdź działanie efektu za pomocą polecenia *Control*/*Test Movie*. Obiekt obraca się, staje się coraz mniejszy i w końcu całkowicie znika.
13. Zakończ testowanie filmu. Kliknij prawym przyciskiem mszy pasek efektu na listwie czasowej i wybierz pozycję *Properties*.

14. W zakładce *Custom* dostępne są ustawienia własności efektu podobne do tych, z jakimi mieliśmy do czynienia w ćwiczeniu 4.6, z tą różnicą, że teraz dostosowane są one do modyfikowania parametrów efektu *Wild – Turnout*. Zmień ustawienia efektu według własnego uznania.



Z pewnością może się okazać, że rezultat, jaki udało ci się uzyskać przez zmianę parametrów efektu, chciałbyś stosować wielokrotnie, również w innych swoich projektach, jednak za każdym razem musisz ustawiać wszystko od początku. Istnieje rozwiązanie tego problemu — program *SWiSHmax* pozwala na zapisywanie własnych ustawień efektu.

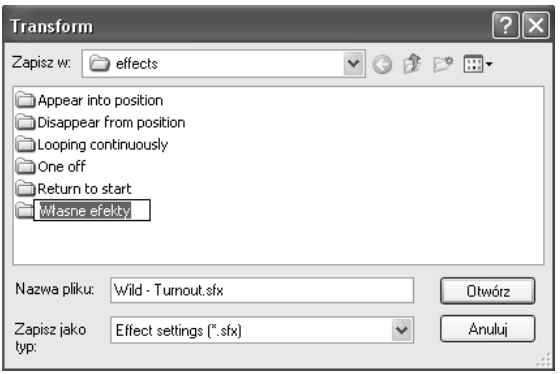
15. W celu zapisania własnych ustawień efektu kliknij przycisk *Save effect settings to file* znajdujący się w górnej części okna *Wild – Turnout Settings* (rysunek 4.36).



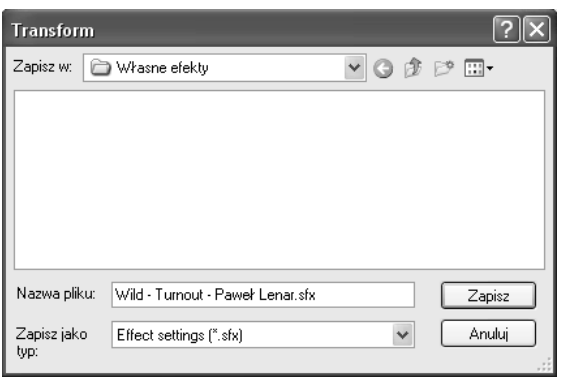
Rysunek 4.36. *Zapisywanie ustawień efektu do pliku*

16. Na ekranie pojawiło się okno *Transform*, gdzie widać foldery, w których znajdują się pliki z zapisanymi algorytmami efektów. Stwórz nowy folder i nadaj mu nazwę `Własne efekty` (rysunek 4.37).

17. Kliknij dwukrotnie stworzony folder i zmień nazwę pliku — możesz po nazwie efektu dodać swoje imię, np. `Wild - Turnout - Paweł Lenar.sfx`. Kliknij przycisk *Zapisz* (rysunek 4.38).



Rysunek 4.37. *Tworzenie własnego folderu efektów*



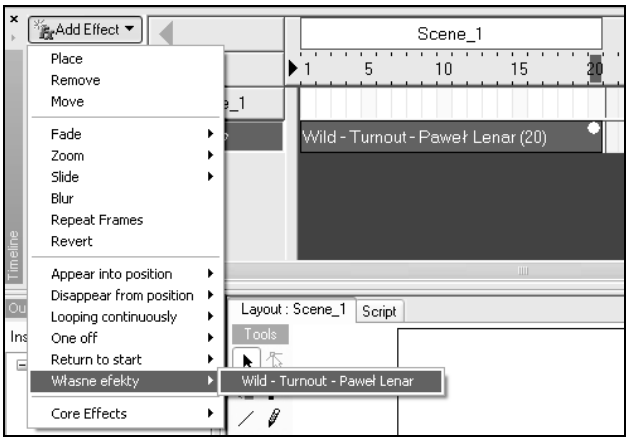
Rysunek 4.38. *Zapisywanie własnego efektu*

18. Zamknij okno *Wild – Turnout Settings*. Rozwiń menu *Add Effect*, zauważ, że możesz teraz dodać do projektu własny efekt (rysunek 4.39).
19. Jeżeli chciałbyś usunąć własne efekty (przestaną być pokazywane w menu *Add Effect*), musisz odszukać miejsce, gdzie zainstalowany jest program (najczęściej *C:\Program Files\SWiSHmax\effects*), i usunąć folder, w którym zapisałeś własne projekty efektów.

ĆWICZENIE

4.9 Grupa efektów Looping continuously

W celu zgłębienia tajników działania efektów należących do grupy Looping continuously wykonaj poniższe zadania.

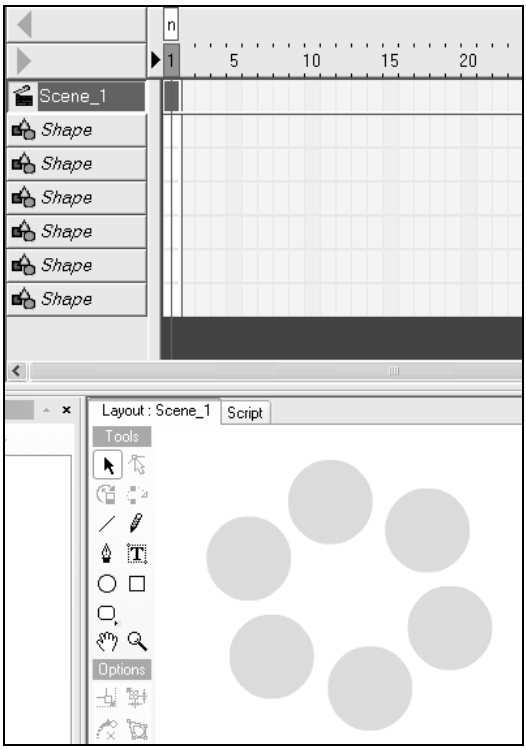


Rysunek 4.39. *Wybieranie własnego efektu*

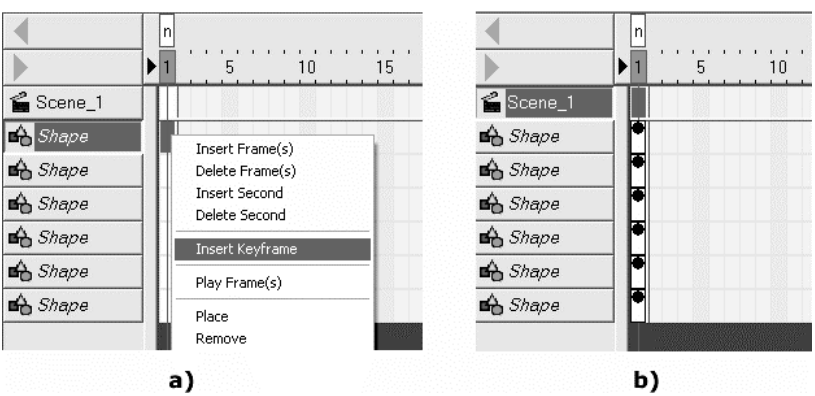


Zestaw schematów animacji należących do grupy *Looping continuously* znajduje najczęściej zastosowanie w sytuacji, w której chcemy, aby tworzona animacja obiektu mogła być wielokrotnie powtarzana, ponieważ efekty należące do tej grupy kończą się i zaczynają w jednakowej pozycji, co sprawia, że ciągłe powtarzanie daje wrażenie płynnego ruchu. Efektów należących do tej grupy jest 68. Warto pamiętać, że obiekty, które animujemy za pomocą *Looping continuously*, mogą zaczynać i kończyć się w innej pozycji, niż umieściliśmy je na scenie.

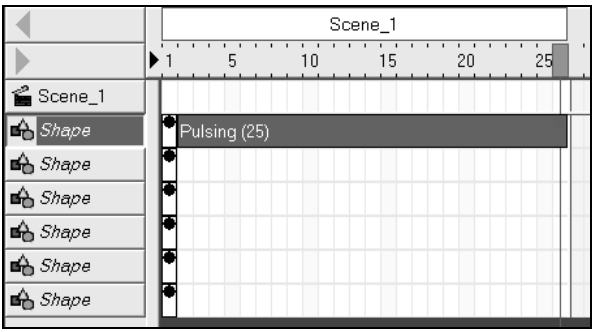
1. Przy użyciu narzędzi rysunkowych stwórz niewielki okrąg złożony z żółtych elips (rysunek 4.40).
2. Wstaw w pierwszych klatkach warstw listwy czasowej wszystkich elips ujęcia kluczowe. Aby to zrobić, kliknij pierwszą klatkę warstwy prawym przyciskiem myszy i z podręcznego menu wybierz pozycję *Insert Keyframe* (rysunek 4.41).
3. Zaznacz drugą klatkę (zaraz po ujęciu kluczowym) warstwy pierwszej elipsy i z menu *Add Effect* wybierz *Looping continuously*/*Pulsing*. Dodany został w ten sposób efekt *Pulsing*. Przesuń kilka klatek w prawo pasek efektu (przez kliknięcie lewym przyciskiem myszy ostatniej klatki efektu i przesunięcie w prawo), tak by animacja liczyła 25 kadrów (rysunek 4.42).
4. Zaznacz dodany przed momentem pasek efektu i skopiuj go. W tym celu kliknij go prawym przyciskiem myszy i z podręcznego menu wybierz pozycję *Copy Effect* lub skorzystaj po prostu ze skrótu klawiaturowego *Ctrl+C*.



Rysunek 4.40. *Utworzony okrąg złożony z elips*

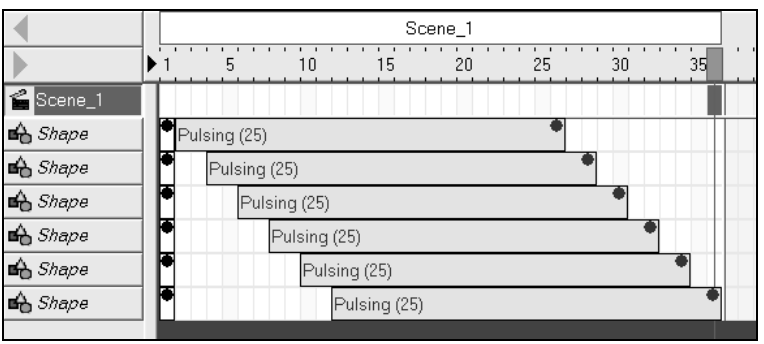


Rysunek 4.41. *Wstawianie klatki kluczowej (a) i wygląd listwy czasowej po dokonaniu wszystkich operacji (b)*



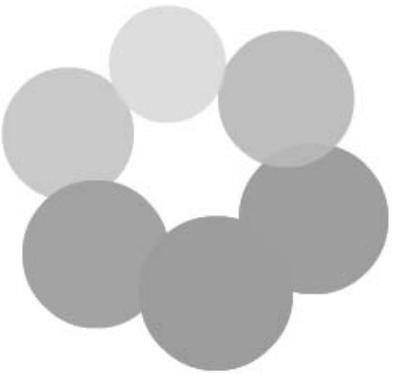
Rysunek 4.42. *Efekt Pulsing dodany do warstwy pierwszej elipsy*

5. Wklej skopiowany efekt do listew czasowych pozostałych elips. Spraw jednak, aby kolejne animacje następowały po sobie z pewnym opóźnieniem, niech animacja każdej następnej elipsy zaczyna się o dwie klatki później niż elipsy wcześniejszej (rysunek 4.43). Aby wkleić efekt, należy kliknąć wybraną klatkę prawym przyciskiem myszy i z podręcznego menu wybrać pierwszą pozycję *Paste Effect*.



Rysunek 4.43. *Rozmieszczenie pasków animacji każdej z elips na listwie czasowej*

6. Przetestuj projekt, wybierając polecenie *Control*/*Play Movie*. Zauważ, że dzięki opóźnieniu startu animowania każdej z elips uzyskałeś efekt płynnego pulsowania całego okręgu (rysunek 4.44).



Rysunek 4.44. *Efekt działania stworzonej animacji*



Oprócz efektów wymienionych wcześniej *SWiSHmax* udostępnia jeszcze inne grupy: *One off*, *Return to start* i *Core Effects*, ale ze względu na objętość niniejszej publikacji nie zostaną one szczegółowo omówione. Warto jednak zaznaczyć, że korzystanie z nich jest bardzo proste i nie powinno sprawić ci żadnych kłopotów.

Grupa efektów w sekcji *One off* działa w taki sposób, że jeżeli do obiektu przyporządkowany zostaje jeden ze schematów, to początek i koniec animacji nastąpi w innym miejscu, niż obiekt ustawiony został na scenie (ta grupa liczy 22 efekty). Efekty *Return to start*, jak sama nazwa wskazuje, sprawiają, iż animowany obiekt przy końcu animacji wraca do pozycji i wyglądu wyjściowego (do wyboru 54 różne efekty). *Core Effects* to efekty oferujące duże możliwości w zakresie ich modyfikowania i dostosowywania do własnych potrzeb, mają większą liczbę dostępnych ustawień w karcie *Settings*.