

Verkefni 1

Hreifimyndagerð í Flash MX, fyrri hluti: Undirbúningur og teiknun. Þetta er einfalt og tiltölulega fljótunnið verkefni en ég vil líka að við förum hægt af stað meðan þið eruð að venjast forritinu. Mállýskan á þessum texta ber þess keim að forritið er allt á Ensku. Því nota ég bæði ensku hugtökin en beygi þau stundum með íslenskri beygingu og svo koma íslenskuð hugtök inn á milli. Ég vona að ég særi ekki málvitund ykkar of mikið með þessari aðferð. En öll tölva kennsla á Íslandi er því miður þessu brennimerki brennd þar sem fátt hefur verið þítt af forritum og stýrikerfum.

Eðli hreyfinga og frasinn „ég kann ekki að teikna“.

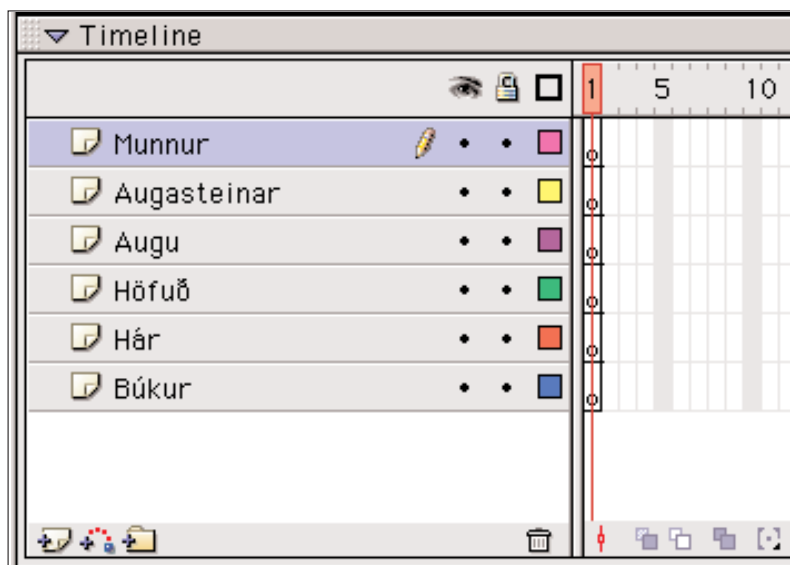
Þegar við skoðum teiknimyndir og leggjum mat á hvað okkur finnst um þær þá skiptir litlu máli hversu „vel“ hver mynd fyrir sig er teiknuð, heldur er það hvernig hún hreyfist sem er aðal málið. Allar teikningarnar í góðri teiknimynd geta verið „illa“ teiknaðar, en teiknimyndin góð því hún hreyfist. Enda þiðir orðið sem almennt er notað á ensku, animation, í rauninni lífgun, ekki bara hreyfing. Við látum teikningar lifna við. Því þarf engin að vera góður teiknari til þess að vinna þetta verkefni, né hreyfimyndir almennt. Eins þá eru til svo mörg tól til þess að hjálpa manni í Flash við teikningu, að maður þarf ekkert að „kunna að teikna“ til þess að gera fína hreyfimynd.

Vinsælasta og mest teiknaða teikning í heimi, Óli prik, getur verið hinn besti ef hann er lífgaður við í hreyfimynd.

Teikningarnar sem við notum í þessu verkefni eru nær eingöngu teiknaðar með hringjum og litlu meira þarf til. Verkefnið miðar að því að sína fram á gildi góðs undirbúning og skipulags og að maður þarf ekki að vera flinkur teiknari til þess að gera góða hreyfimynd.

1. Við byrjum með staðlað skjal eins og Flash opnast (12 rammar á sek. og 550 x 400 pixelar). Og vistum það sem **fluga-1 fla.** (ATH. gott er að temja sér að vista alltaf með reglulegu millibili) Til þess að geta hreift alla hluti myndarinnar sjálfstætt þurfum við að byrja á því að búa til **Layers** fyrir hvern hlut. Við ætlum að teikna kall og geta hreift alla hluta hans sjálfstætt, þannig að við búum til Layer'a sem heita, í þessari röð talið að ofan (mynd 1):

Munnur
Augasteinar
Augu
Höfuð
Hár
Búkur



Mynd 1

2. Með **Layerin Búkur** valinn, sækjum við **hringteiknitólið**. Setjum línuna í 5 punta og lit á línuna og eins lit inn í hringnum (valmöguleikarnir birtast í glugganum neðst í forritinu, neðan við teikni blaðið).

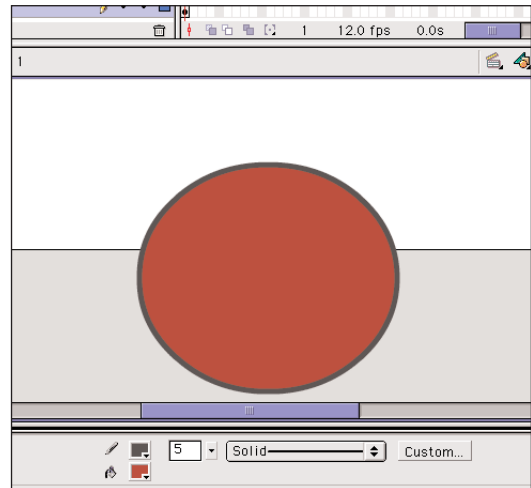
Teiknum svo hring sem er að hálfu inn á blaðinu og hálfu út af því (**mynd 2**).

Með **örvar tólinu** veljum við allan hringinn og förum upp í felligluggann **Modify**, undir honum **Shape** og þar veljum við **Convert lines to fill** (**mynd 3**). Þetta gerum við til þess að fá falleltri og meira lifandi línu í teikninguna og munum við gera þetta við flestar teikningar.

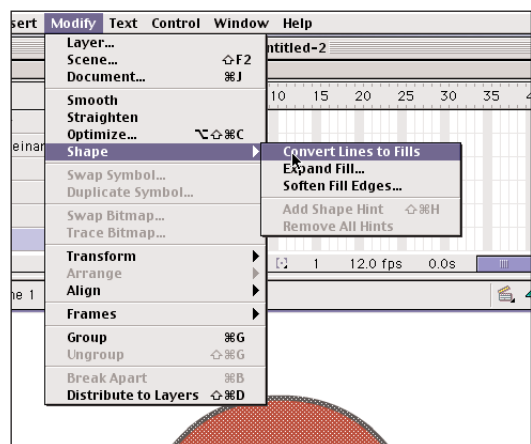
Með örvar tólið en valið, veljum við síðan þann partin af hringnum sem stendur út af blaðinu og eiðum honum (**mynd 4**). Grúppum síðan hálfhringinn sem eftir er. Best er að læsa layernum á meðan við teiknum meira.

3. Því næst teiknum við **höfuðið**. Við gerum eins, veljum Layerin Höfuð, og náum í hringteiknitólið. Höldum 5 punta línunni en veljum lit inn í hringinn sem líkist meira húðlit. Teiknum svo alveg réttan hring á mitt blaðið og förum eins að og að framan, breytum línunni í fyllingu (undir **Modify>shape>Convert lines to fill**).

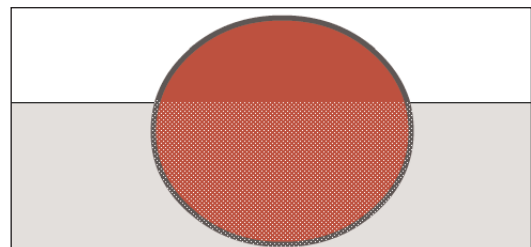
Veljum hringinn og förum í **Transform** tólið og smellum á takkann **Envelope** sem er neðst í tækjavalaðinu (**mynd 5**). Koma þá höld á myndina af hringnum sem leifa okkur að móta hann ekki ósvipað og við værum að móta leir.



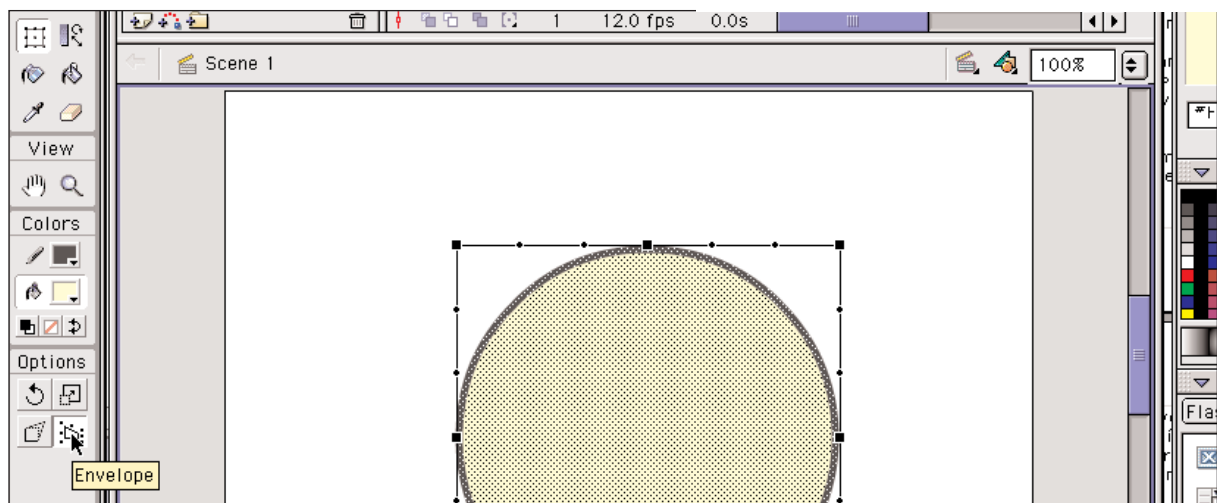
Mynd 2



Mynd 3



Mynd 4



Mynd 5

Fyrst veljum við höldin í miðjunni á hliðunum og drögum þau aðeins inn (**mynd 6**). Síða togum við hornin niðri aðeins út og niður. Svo miðhaldið efst aðeins upp (**mynd 7**). Þá ættum við að vera komin með sæmilegasta höfuð. Þetta form er svo grúppað.

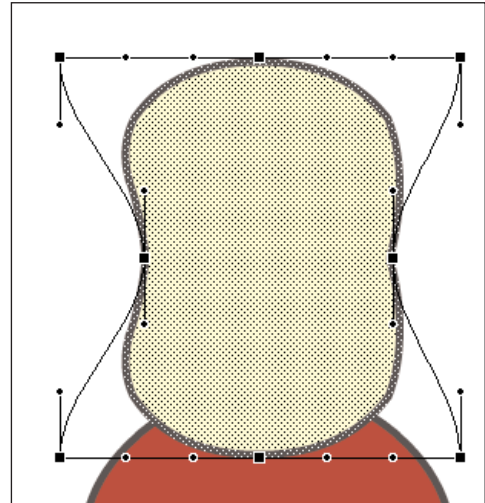
Þið sjáið á þessari teikningu af hverju við breyttum línunni í fyllingu. Línan verður misþykk eftir því hvernig við mótuðum upprunalega hringinn. Svona misþykkar línur gera mikið til þess að lífga upp á teiknimyndir.

4. Þá eru það **augun**. Þau teiknum við sem jafnþykka línu (5 pixelar) en með hvítari fyllingu. Það er eins með þau, best er að teikna þau sem réttan hring, breyta línunum í fyllingu og í stað Envelope í Transform bara velja **Scale**, og þjappa hringnum aðeins.

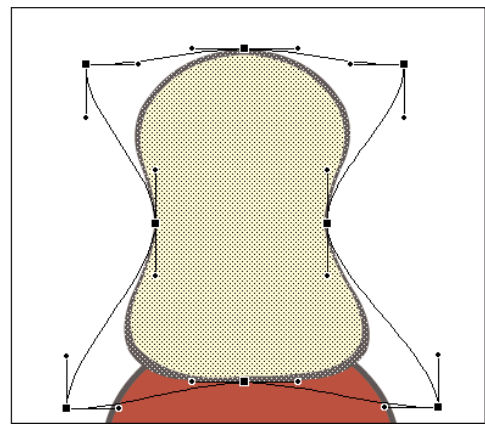
Til þess að fá bæði augun á jafna línu, veljum við augað sem við höfum teiknað, grúppum það, segjum **Copy** og **Paste in place**. Þá lendir seinna eintakið nákvæmlega ofan í því fyrra. Með það valið höldum við niðri **Shift**(hástafa takkanum) og drögum það til hliðar. Shift takkinn gerir það að verkum að hlutur hreyfður til þegar hann er valin hreyfist á beinni línu, lárétt eða lóðrétt allt eftir því hvernig hann er dregin til. Svo getum við notað örvarnar á lykla borðinu til þess að staðsetja bæði augun eins og við viljum hafa þau nákvæmlega (**mynd 8**). Muna að grúppa augun og læsa Layernum.

5. Þá er fígrúan að fara að taka á sig mannsmynd. Næst eru það **augasteinarnir**. Við förum því þann Layer og með hringtólið valið veljum okkur **Radiant Fill**, frá svörtu á köntunum inn í hvít (í litavalsgluganum neðst eru nokkrir fyrirfram tilbúin Radiant fill og þetta er eitt þeirra). Teiknum svo möndluformaða augastein í mitt augað. Veljum línuna og eiðum henni. Til þess að gera augasteininn meira sannfærandi þjöpum við geisluninni (radiant) aðeins (**mynd 9**). Grúppum augasteininn og búum til annan eins og við gerðum með augað.

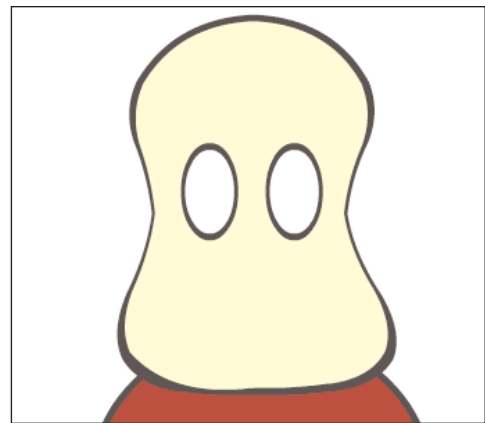
6. Þá er það **munurinn**. Hann teiknum við fríhendis. Munið bara að lifandi lína er betri en dauð. Því er um að gera að hafa munninn ekki of vel teiknaðan. Við veljum **pensiltólið** og þversum **möndluformið** á hann. Höfum hann hæfilega stóran og teiknum inn á munn Layerin brot. Ef við erum ekki ánægð með



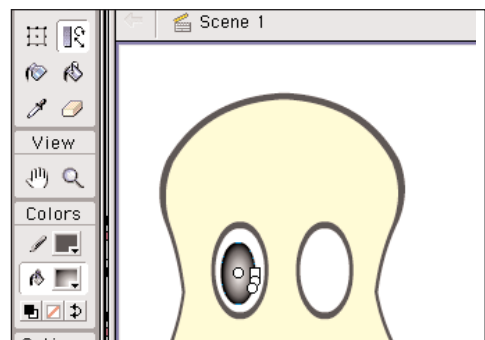
Mynd 6



Mynd 7

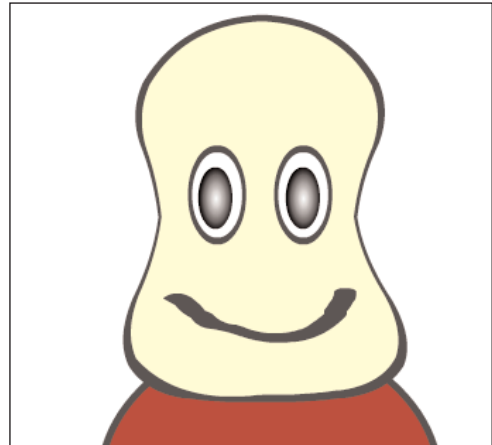


Mynd 8



Mynd 9

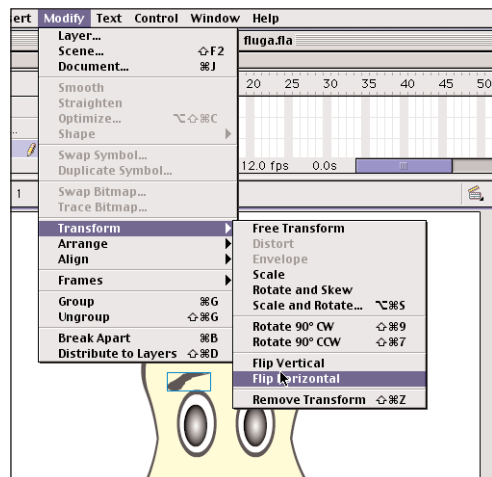
munnninn getum við alltaf snyrt hann til með strokleðrinu og teiknað ofan í hann aftur með penslinum. Þegar við erum komin með munn ætti myndin að líta einhvernvegin svona út (mynd 10).



Mynd 10

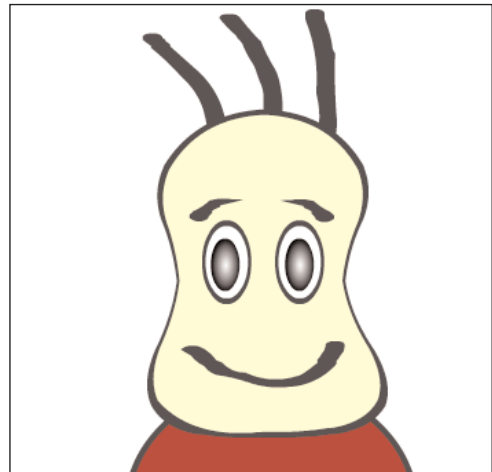
8. Þá er það **hárið**. Við förum eins að og með munninn og augabrúnirnar, teiknum þrjú hár með penslinum og þá er kallinn komin (mynd 12)

9. Þetta skjal vistum við svona. Og í næsta verkefni höldum við áfram með það og hreifum það. En til þess að sjá myndina lifna við tökum við kópíu af skjalinu. Með hana opna bætum við inn tíu römmum á alla Layerana. Það gerum við með því að velja ramma tvö í efsta Layernim, höldum niðri **Shift** takkanum, veljum svo ramma tíu á neðsta Layernum. Förum upp í **Insert** og veljum þar undir **Frame** (mynd 13). Veljum svo ramma tíu á bæði augna og augasteina Layernum og förum í **Insert>Keyframe**. Þá erum við með nýtt eintak af bæði augunum og augasteinunum á þeim ramma.

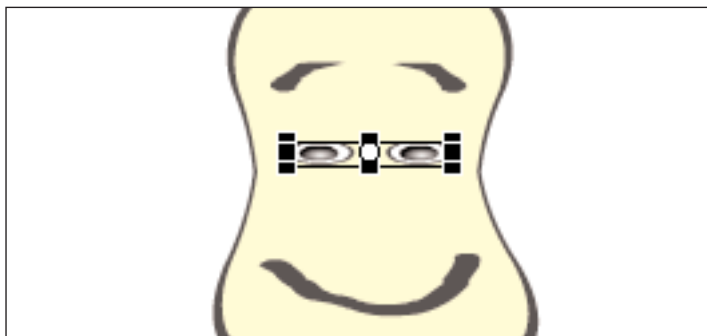


Mynd 11

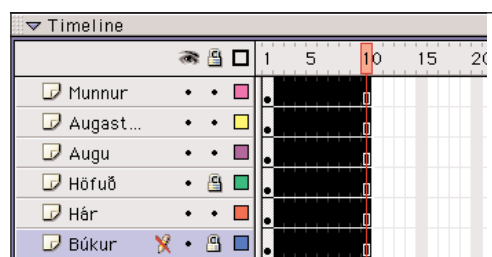
10. Við getum breitt hlutum á fleiri en einum Layer samtímis. Við veljum því báða augasteinana og augun á lykilrammanum á ramma tíu, en sleppum augabrúnunum. Förum í **Transformtólið** og veljum **Scale** og pressum augun og augasteinanna saman (mynd 14). Þá er bara að fara í **Control>Test Movie** og við sjáum kallinn okkar blikka augunum. Flash skjal sem hefur enga Stopp skipun mun spila aftur og aftur svo kallinn okkar blikkar alltaf augunum reglulega.



Mynd 12



Mynd 14



Mynd 13

Nú vil ég að þið gerið sjálf tilraunir með að setja inn fleiri hreyfingar á eigin vegum. Eins að bæta inn fleiri teikningum eins og til dæmis eyrum og nefi. Því það kemur ekkert í stað fíktsins þegar maður er að læra.

Munið bara að þeir hlutir sem þið viljið geta hreift sjálfstætt, óháð öðrum hlutum myndarinnar, er best að setja á sér **Layer**. Svo getið þið alltaf fjölgað römmunum í skjalinu með því að far í **Insert>Frame**, og á þeim Layer og ramma sem þið viljið gera breytingar að setja inn **lykilramma** og breyta lögun eða staðsetningu hlutarins þar.

Oft lendir maður í því að maður vill fá hlutinn til þess að fara aftur á sinn stað. Til dæmis að við værum búin að gera tvo lykilreiti með tvem hreyfingum og vildum að hluturinn færi aftur á sinn stað á næsta lykilramma. Þá setjum við inn **Blank Keyframe**, kópekum upphaflegu myndina sem við vorum ekkert búin að hreyfa og með tóma lykilreitinn valin segjum **Edit>Paste In Place**.

Kaflí 10 í bókinni Flash MX Bible fjallar almennt um þeóriuna að baki hreyfimyndagerð í Flash. Þennan kafla er hægt að nálgast á vef bókarinnar og gott er að lesa hann áður en farið er í næsta verkefni. En kaflí 11 fjallar um grunninn í hreyfimyndagerð. Kaflarnir þar á eftir, 12, 13 og 14 fara svo nánar í mismunandi hreifi tækni.

Við förum í að klára þessa hreyfimynd í næsta verkefni.

Gangi ykkur vel og vonandi eru þetta nógu greinargóðar skýringar.
Bragi Halldórsson