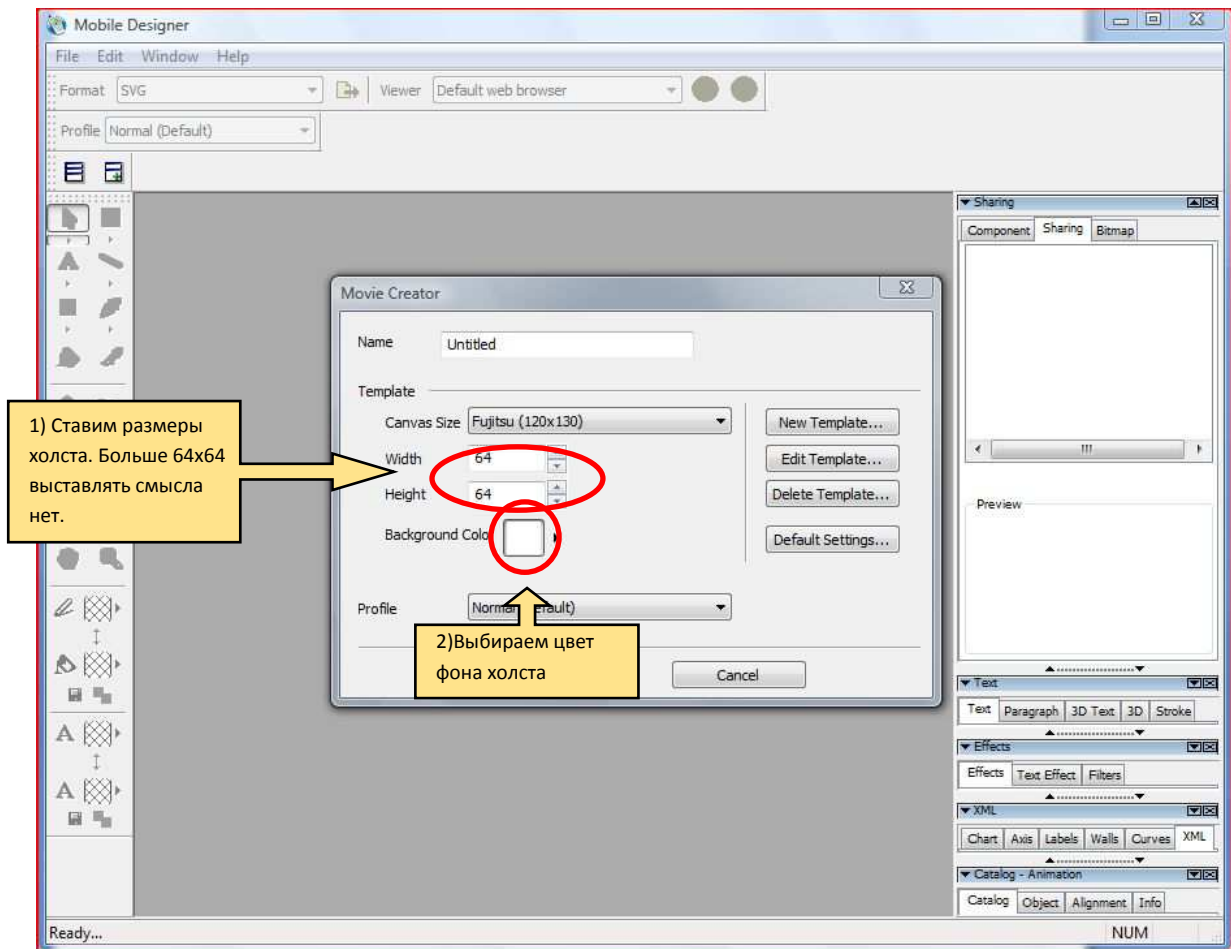


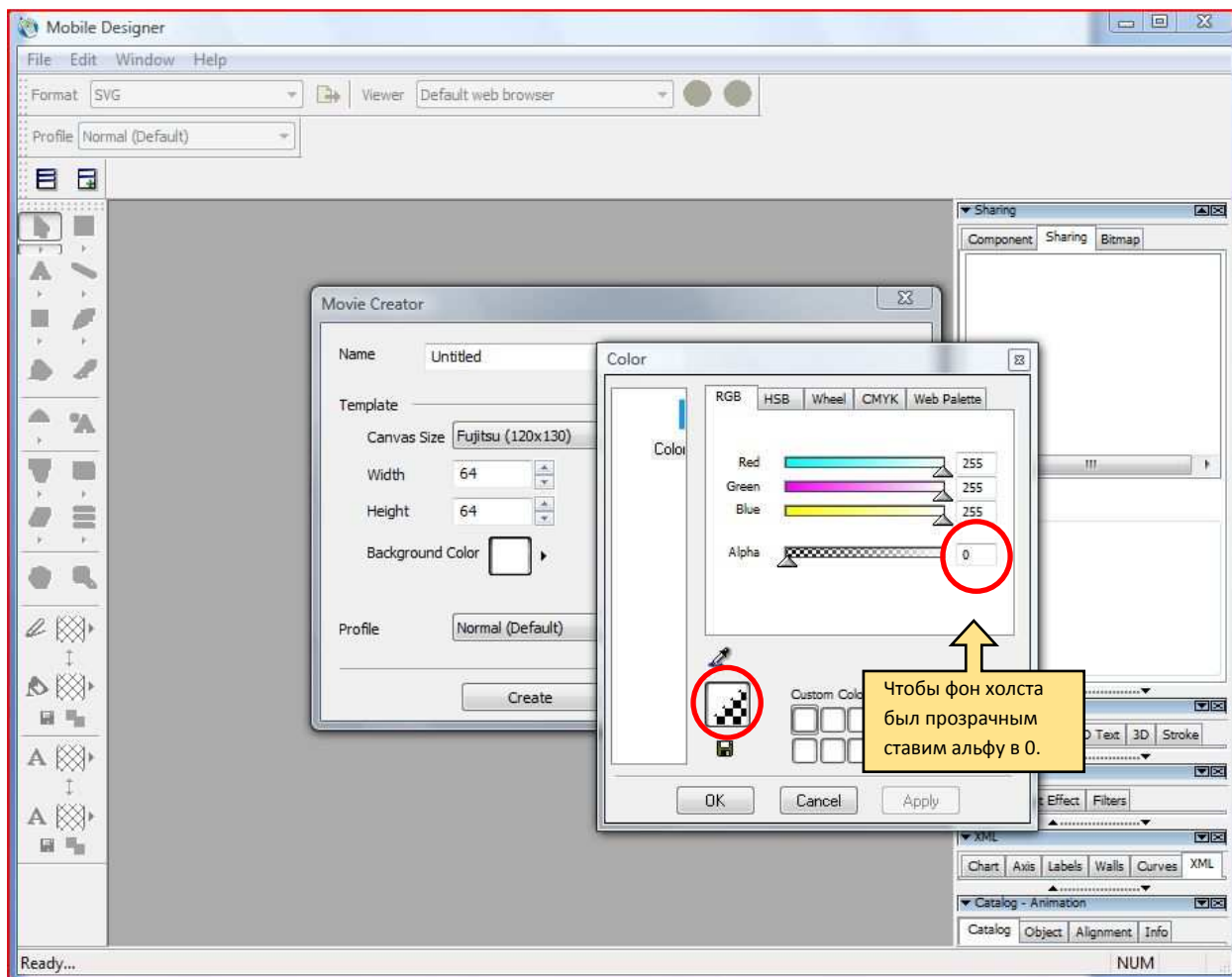
## Создание SVG анимации для Z8 от KPDozer. (МАСТЕР КЛАСС короче)

Итак, попробую писать доходчиво и коротко. Надеюсь, меня не понесёт ...

Первое окно после запуска:

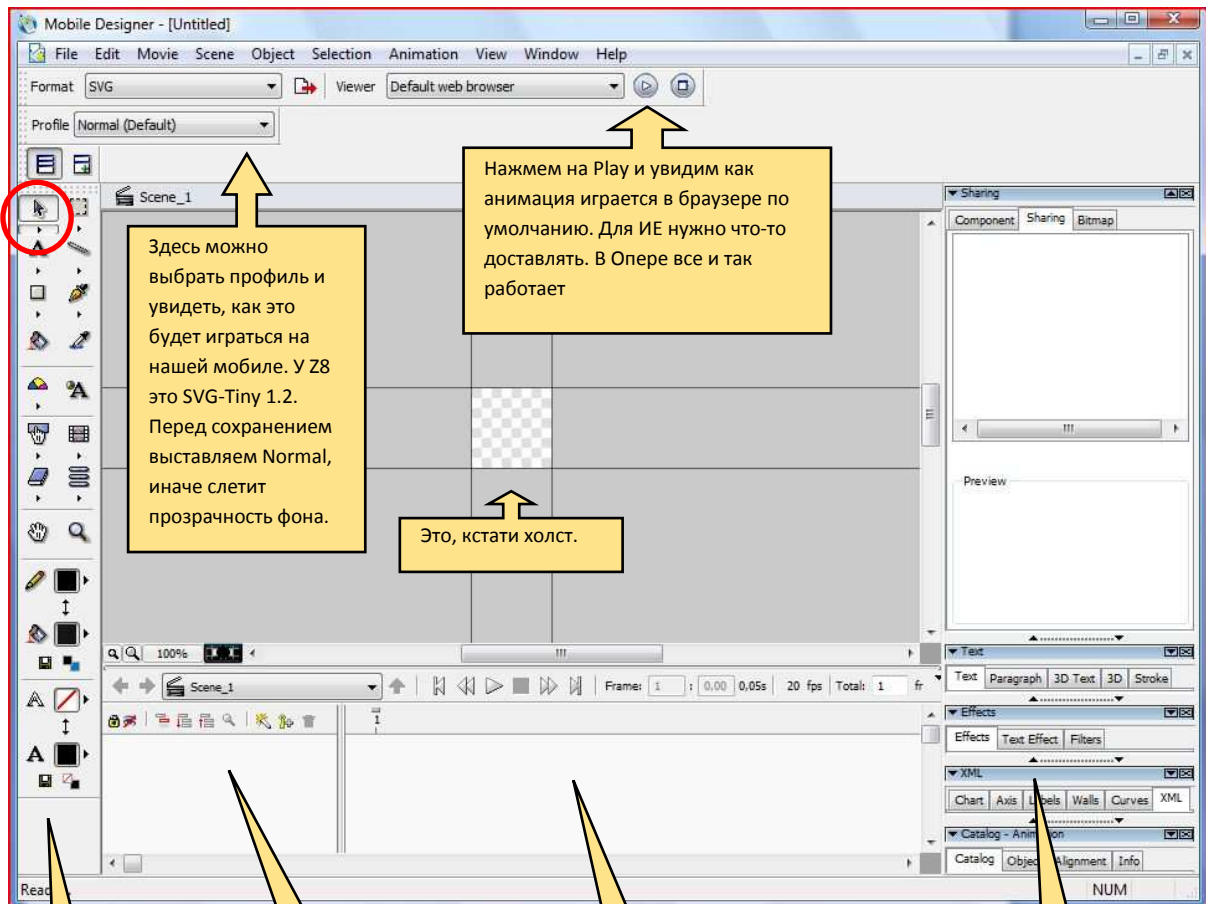


Окно выбора цвета:



Нажимаем ОК и Create.

Получаем прозрачный холст размером 64x64. Теперь немного теории, читаем слева направо сверху вниз.



Вот это панель инструментов. Там можно: рисовать, заливать, выделять, искажать. Нужно обратить внимание на инструмент «стрелка». Нажав на маленькую стрелочку под ней можно выбрать режим трансформации, который позволит изменить форму объекта. Скажем, сделать рисунок иконки трапециевидной формы.

На холст можно добавить несколько объектов (рисунок png, кружки и квадратики, другие – составные объекты) Каждый объект будет отображен здесь в виде списка. У нас он будет только один.

Здесь будут отображаться кадры анимации. Назовем это место. Таймлайн или линия времени. Или линейкой анимации. Короче как нравится.

Про эту хрень писать не буду. Различные инструменты хранилища объектов. Это место для создания более сложной анимации. Хранит списки составных объектов

Как и Adobe Flash в Mobile Designer существует понятие составного объекта. Постараюсь пояснить.

Представим, что мы рисуем автомобиль. Задача, чтобы он ехал по некоему фону.

Чтобы удобно создать такую анимацию мы должны расчленив автомобиль на части.

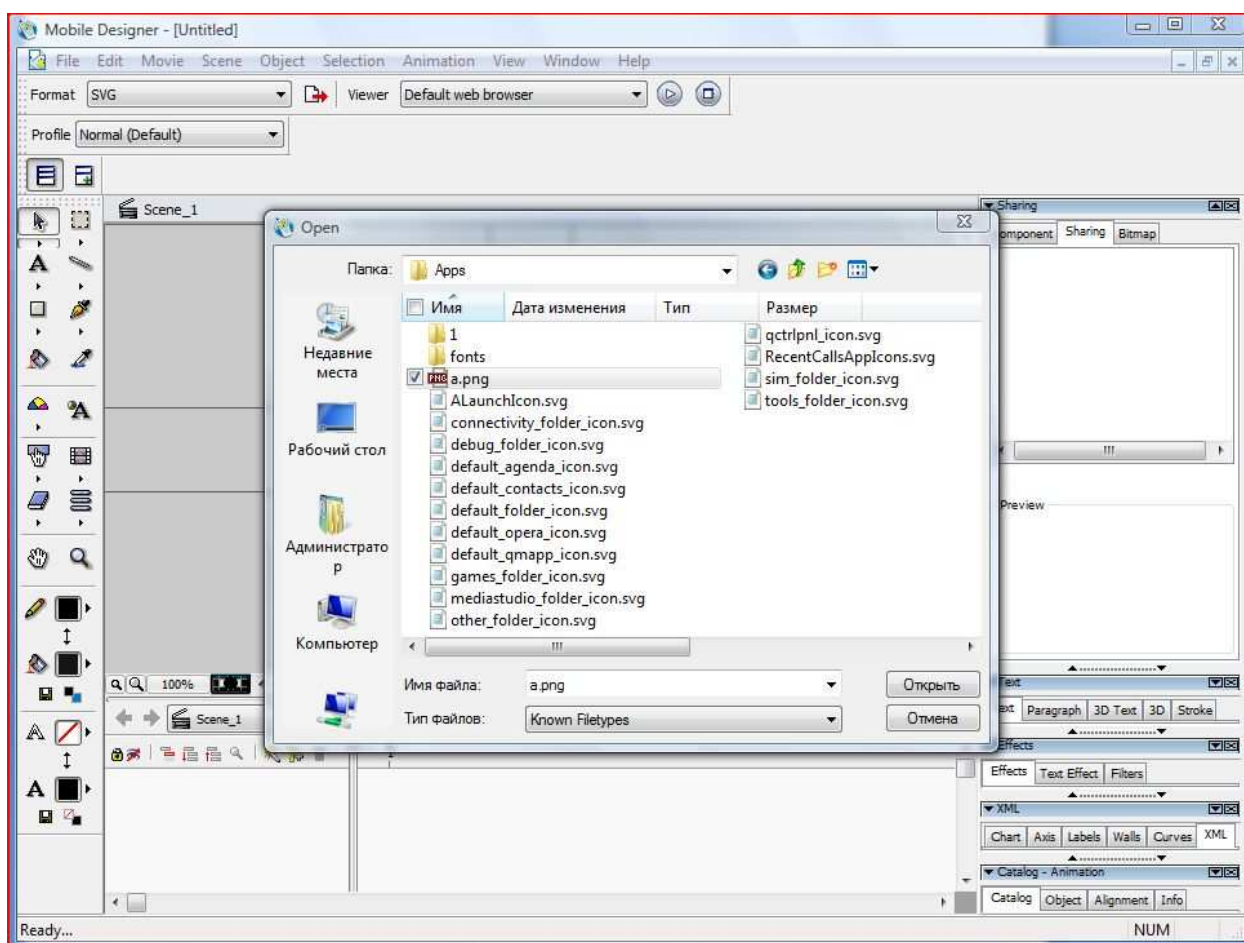
Создать отдельно анимацию колеса, анимацию водителя. Кузов пусть будет статичный.

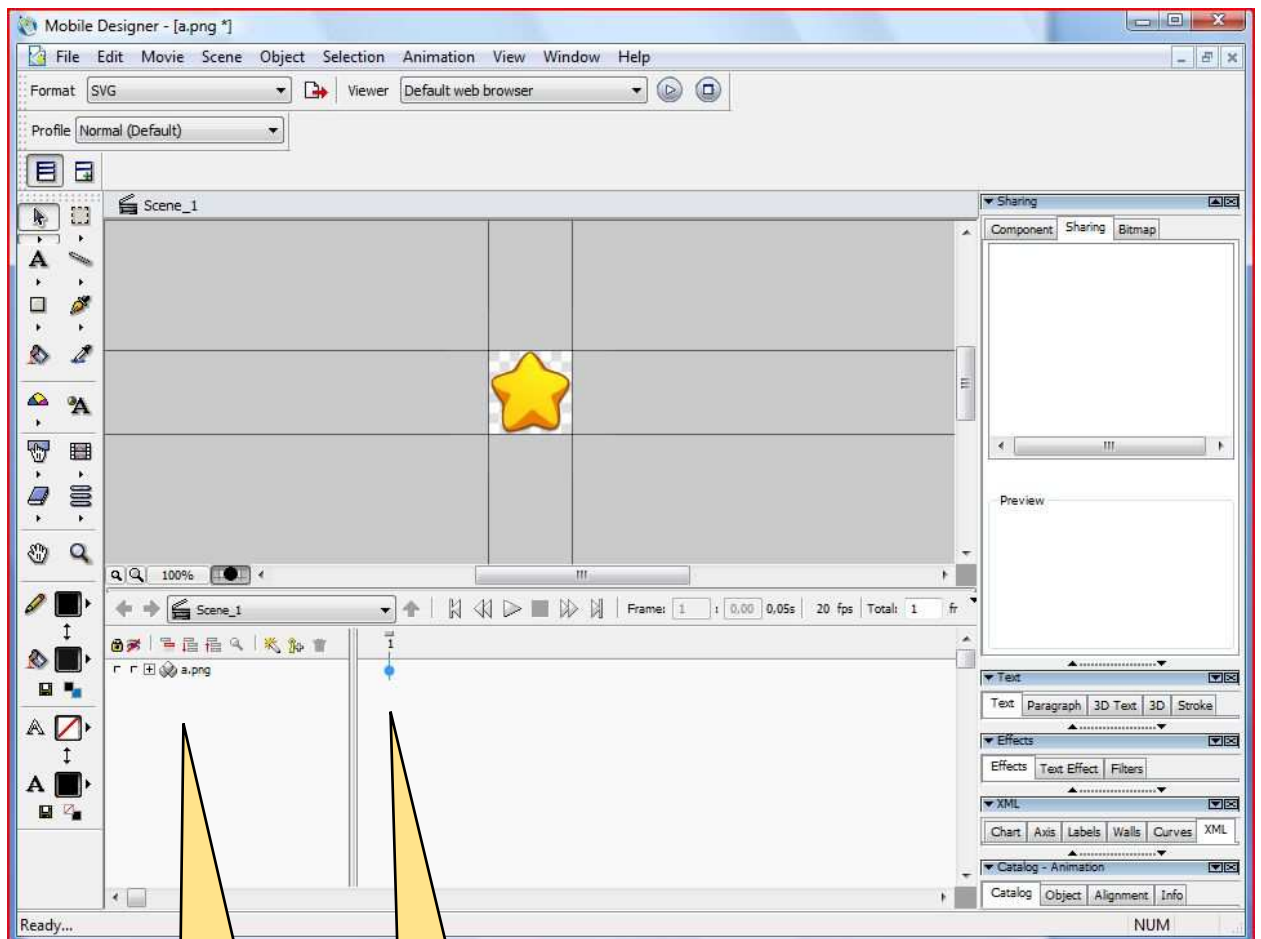
Так вот, составной объект - это автомобиль, внутри которого множество мелких объектов со своей анимацией. Сам объект автомобиль мы можем так же анимировать отдельно, например простым передвижением сделать так, чтобы он поехал. Кроме того размножив (просто раскопировав) автомобиль мы можем сделать город из 100 автомобилей. Город можно поместить на планету, которая так же может вращаться. И так до бесконечности.

Таким образом, создается мультипликация. Рисуются герой со своим движением и добавляется в разные сцены. Мультик Машенька например. Рот у нее двигается практически всегда одинаково. Просто в Машеньку поместили объект «рот» со своей анимацией которая постоянно повторяется.

Или салют. Есть объект «искра» которая размножена по определенному правилу. Благодаря чему получается объект салют состоящий из множества «одинаковых» объектов «искра». В конце доку я сошлюсь на этот материал чтобы объяснение было понятным.

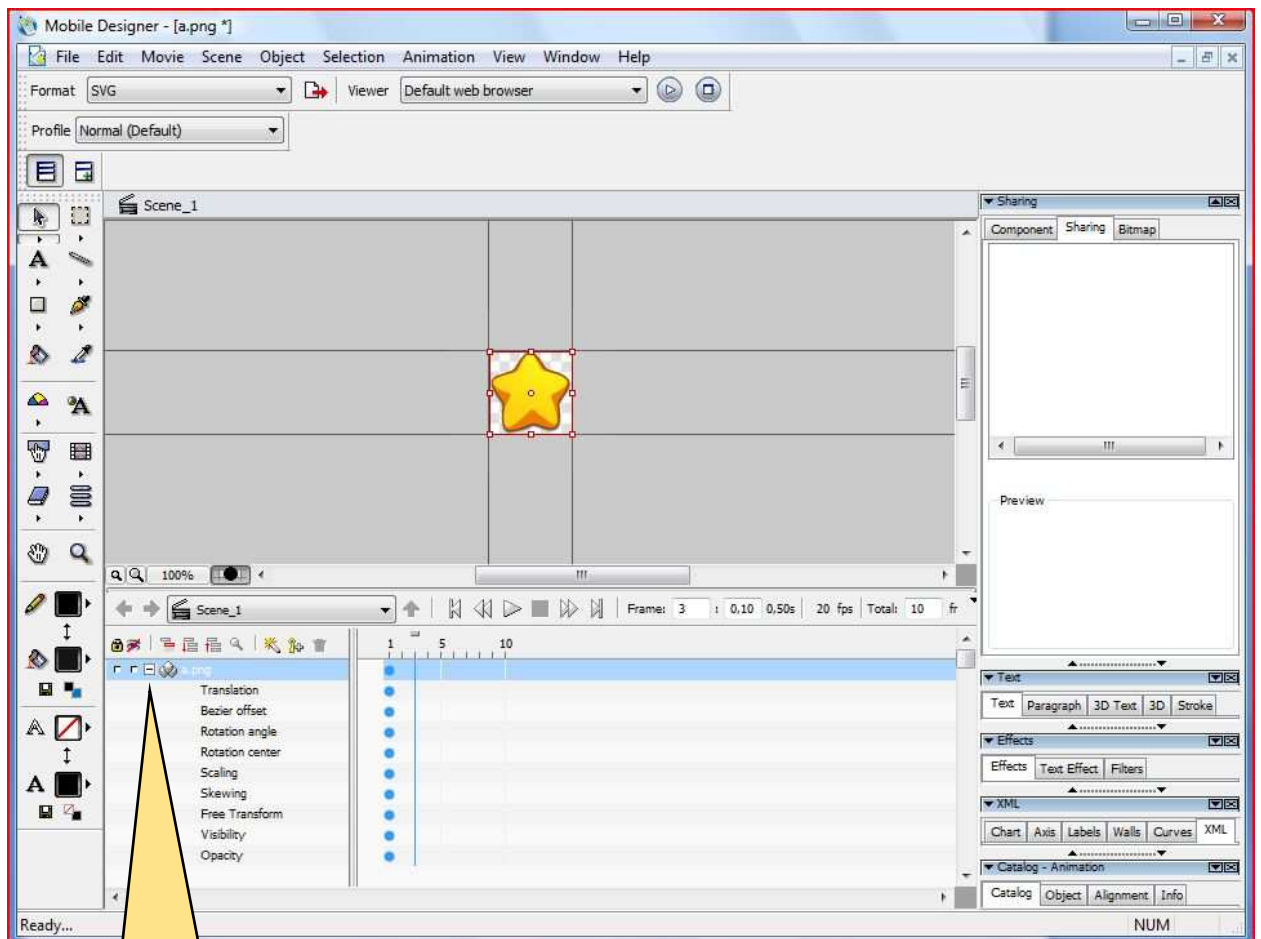
Далее жмем File->Import->Graphics. Выбираем PNG размером 64x64, который каждый может найти в нете и уменьшить в фотошопе.





Сюда добавился  
объект.

Сюда добавился кадр.  
Он один и содержит  
эту звездочку



Нажмем на плюсики и развернем список. Это список встроенных анимаций, который мы можем использовать для объекта a.png (звездочка). Загнав это дело в переводчик получаем:

Трансляция.

Смещение Безье.

Угол вращения.

Центр вращения.

Масштабирование.

Скашивание. (Увеличение)

Свободное Преобразование.

Видимость.

Прозрачность.

Что то из них работать на Z8 не будет, например изменение прозрачности. Svg-Tiny ёпт...

Теперь попробуем создать анимацию вращения(читаем по пунктам сверху вниз):

1) Водим количество кадров анимации. Пусть 10

2) Линейка анимации расширилась до 10

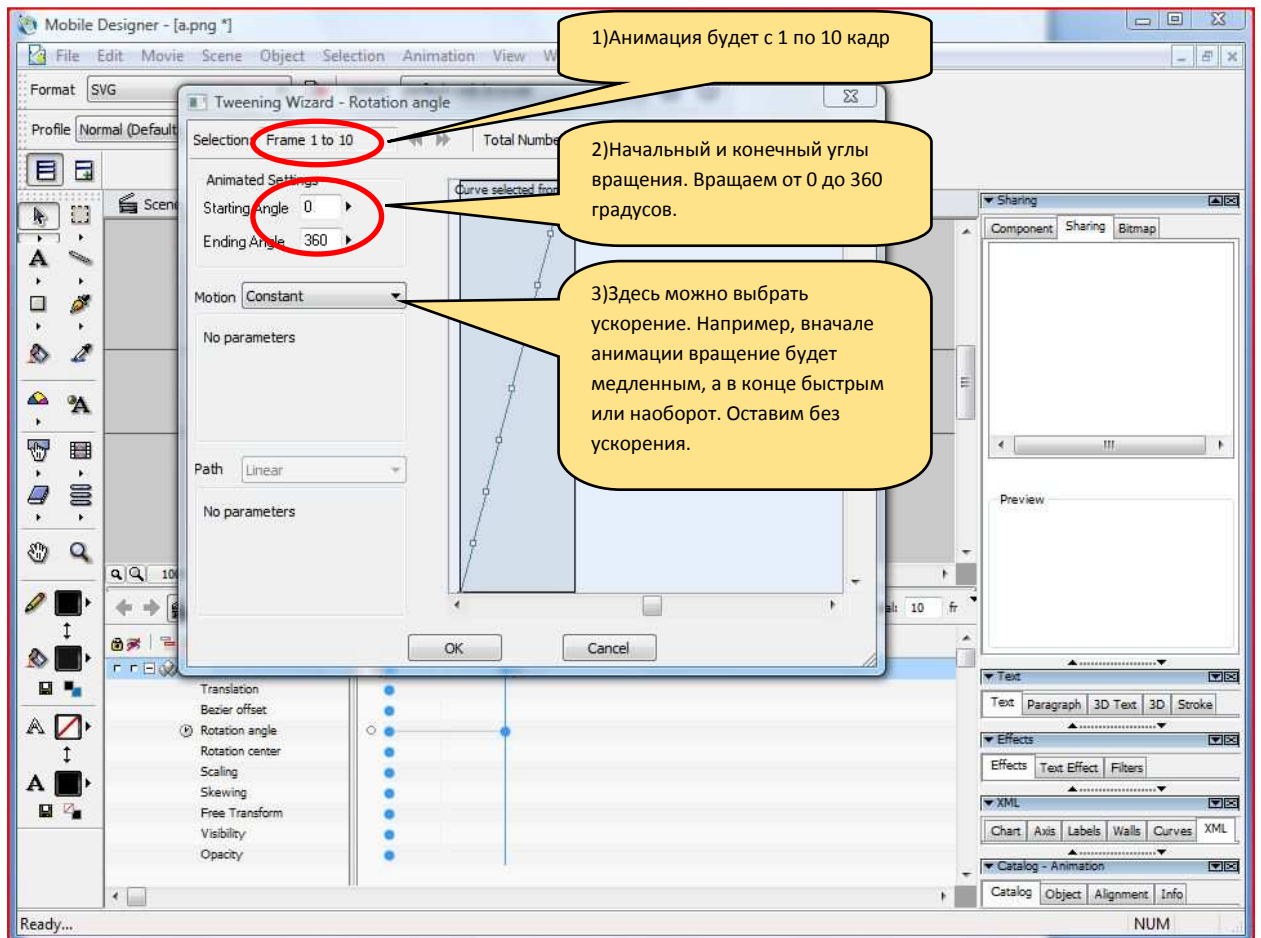
3) Нажимаем на кнопку, которая добавляет ключевой кадр. Кнопка будет нажата. Устанавливаем курсор на линейку анимации напротив Rotation Angel на 10-й кадр и нажимаем левую кнопку мыши. На этой линейке появится новый ключевой кадр

4) Нажимаем на кнопку настройки анимации

От одного ключевого кадра до другого будет происходить анимация, но на данный момент она не настроена. Стандартные типы анимаций в подобных редакторах действуют так: Пользователь указывает начальный ключевой кадр и через несколько промежуточных кадров конечный. В конечном кадре он изменяет изображение, например его размер или просто смещает, а редактор прорисовывает анимацию промежуточных кадров самостоятельно.

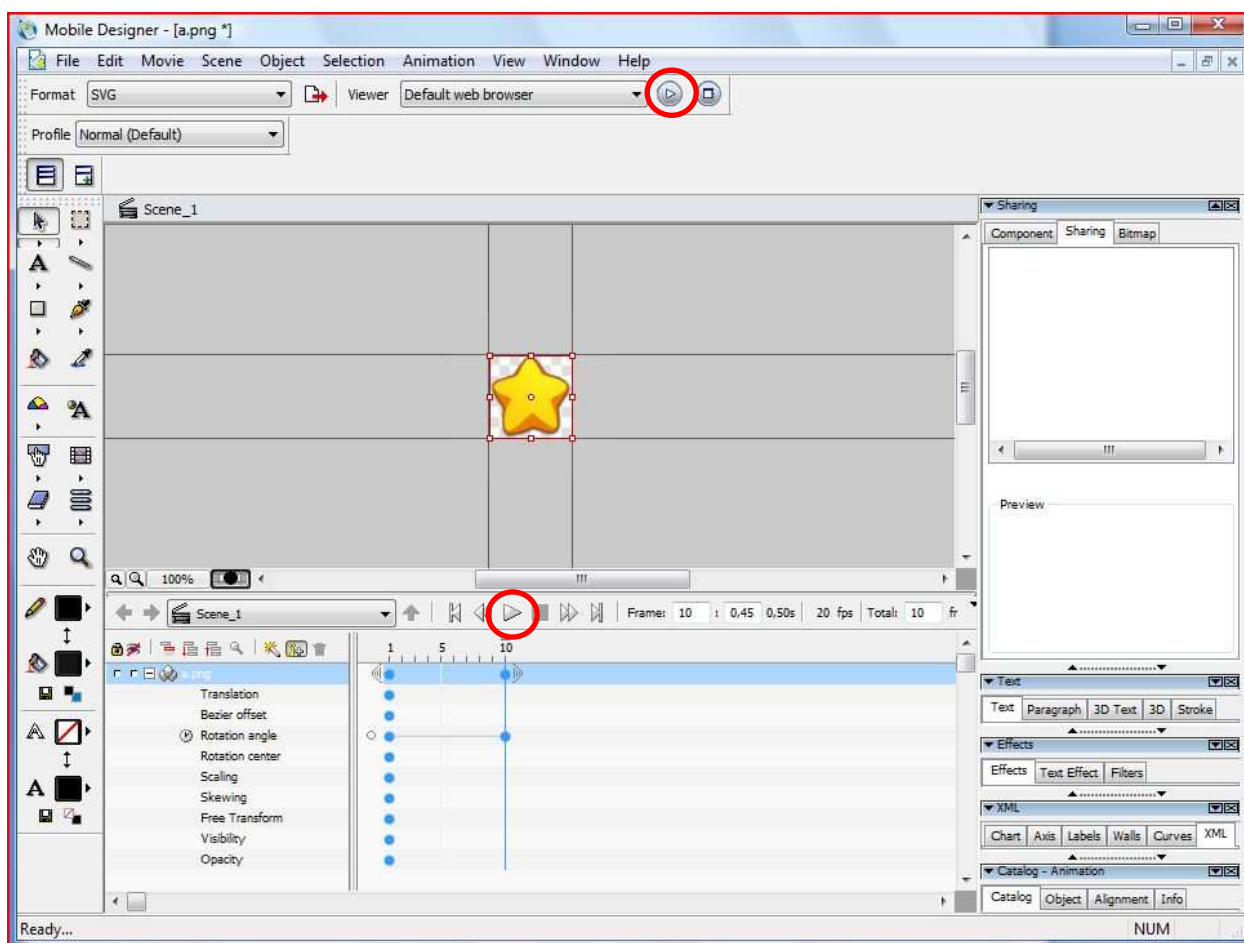


Открылось окно настройки анимации:





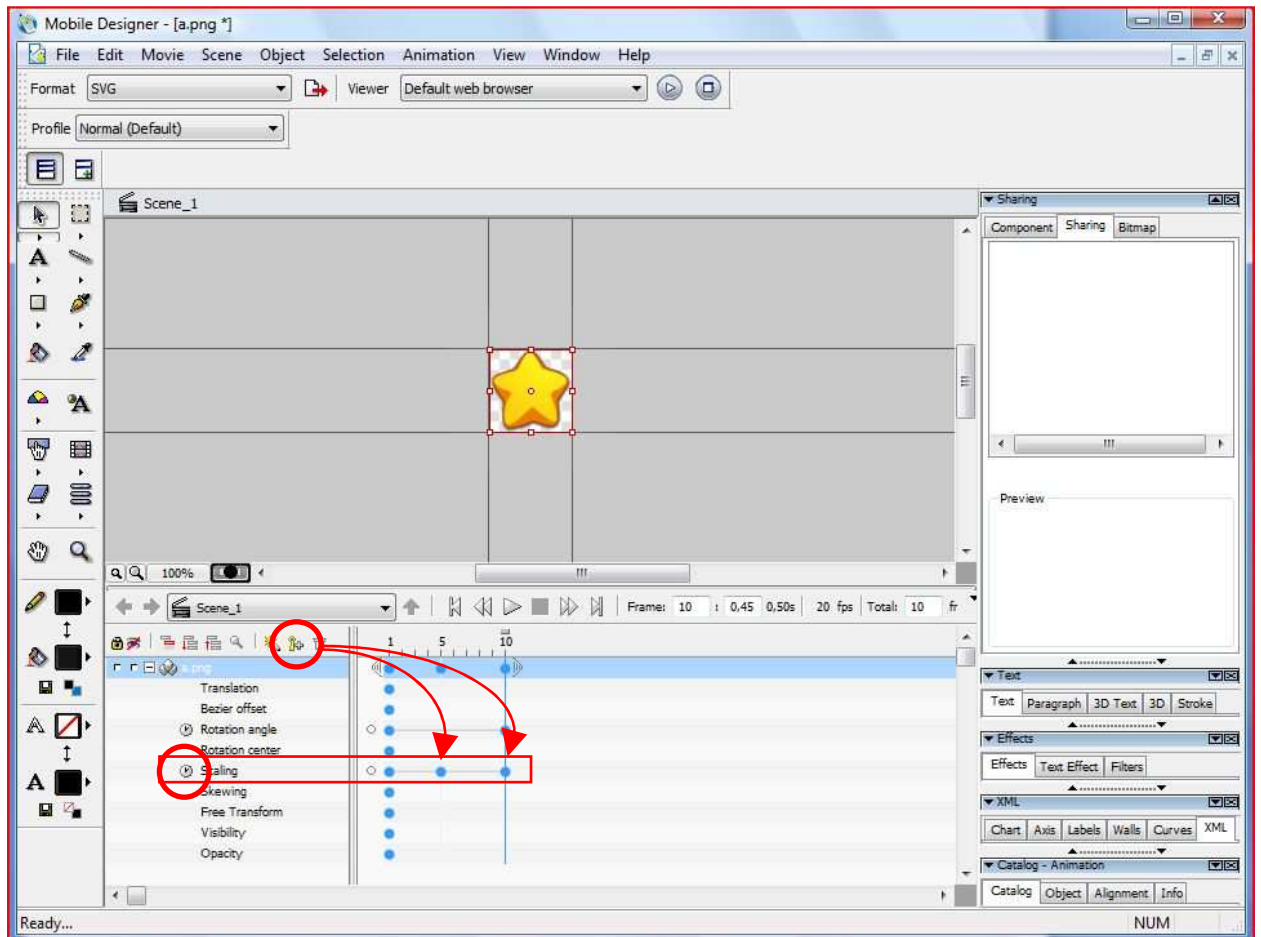
Жмем на Play внизу чтобы посмотреть результат и на Play наверху чтобы посмотреть в Опере или ИЕ.



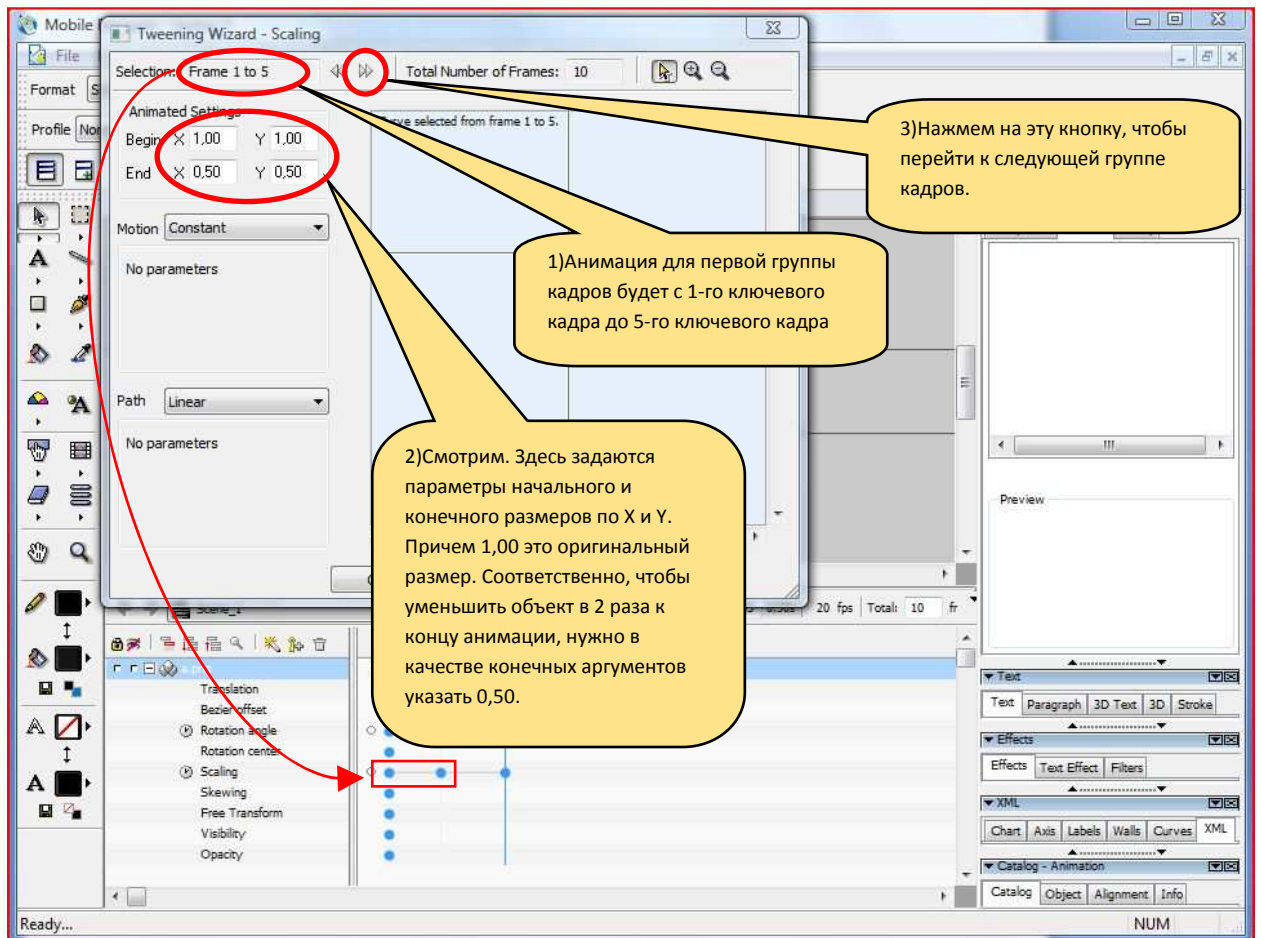
Теперь я хочу чтобы одновременно с вращением звёздочка сначала уменьшилась в 2 раза, а потом вернулась к исходному размеру. Сделаем 5 и 10 кадр на линейке Scaling ключевыми и нажмем на кнопку настройки анимации.

1-5 кадр: звезда будет уменьшаться

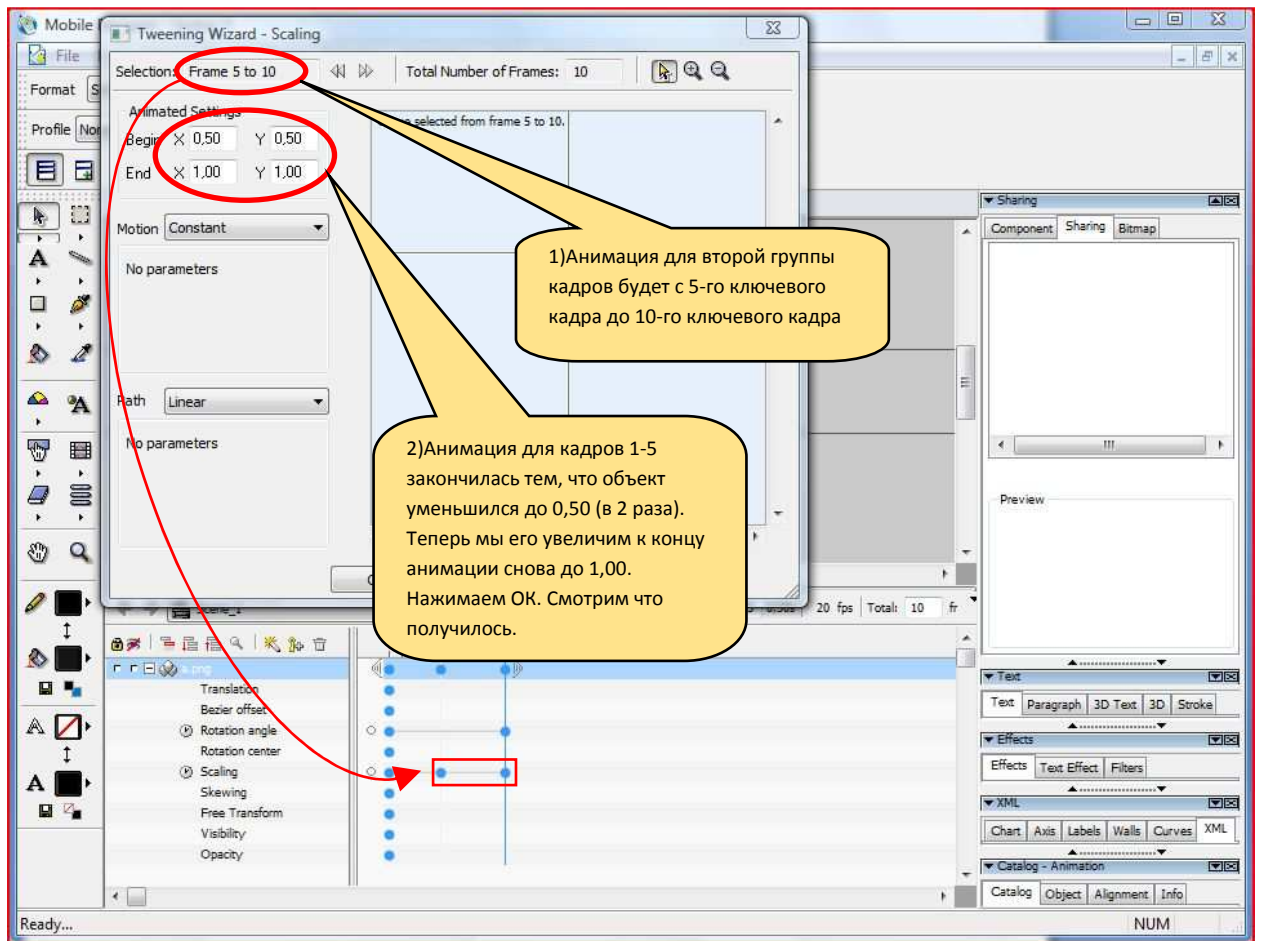
5-10 кадр: звезда будет увеличиваться (возвращаться в полноценный размер)



Настраиваем (1-5 кадр):

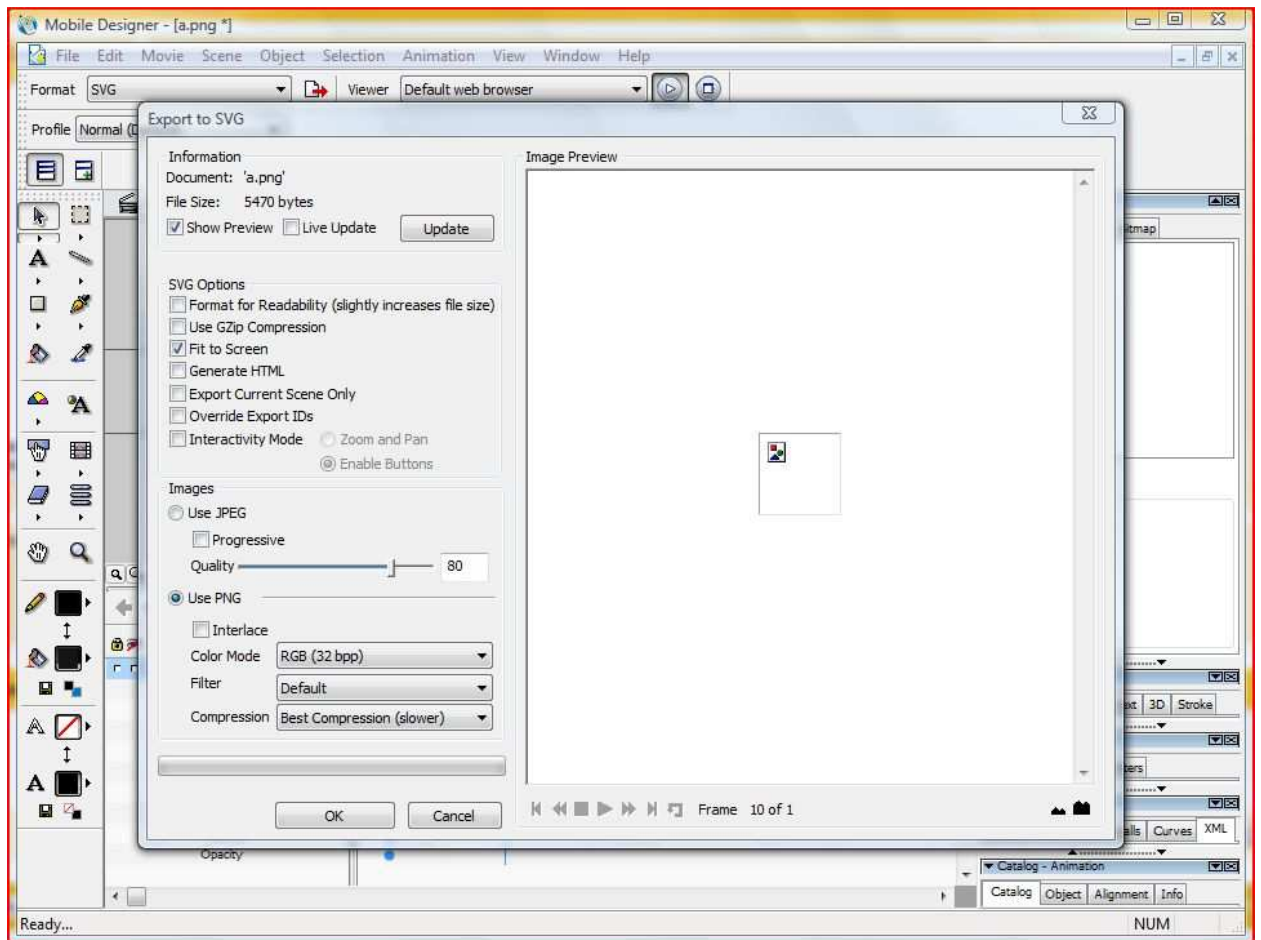


Настраиваем (5-10 кадр):



В общем то все. Осталось сохранить все это дело: File->Export->SVG

Я сохраняю с такими настройками.

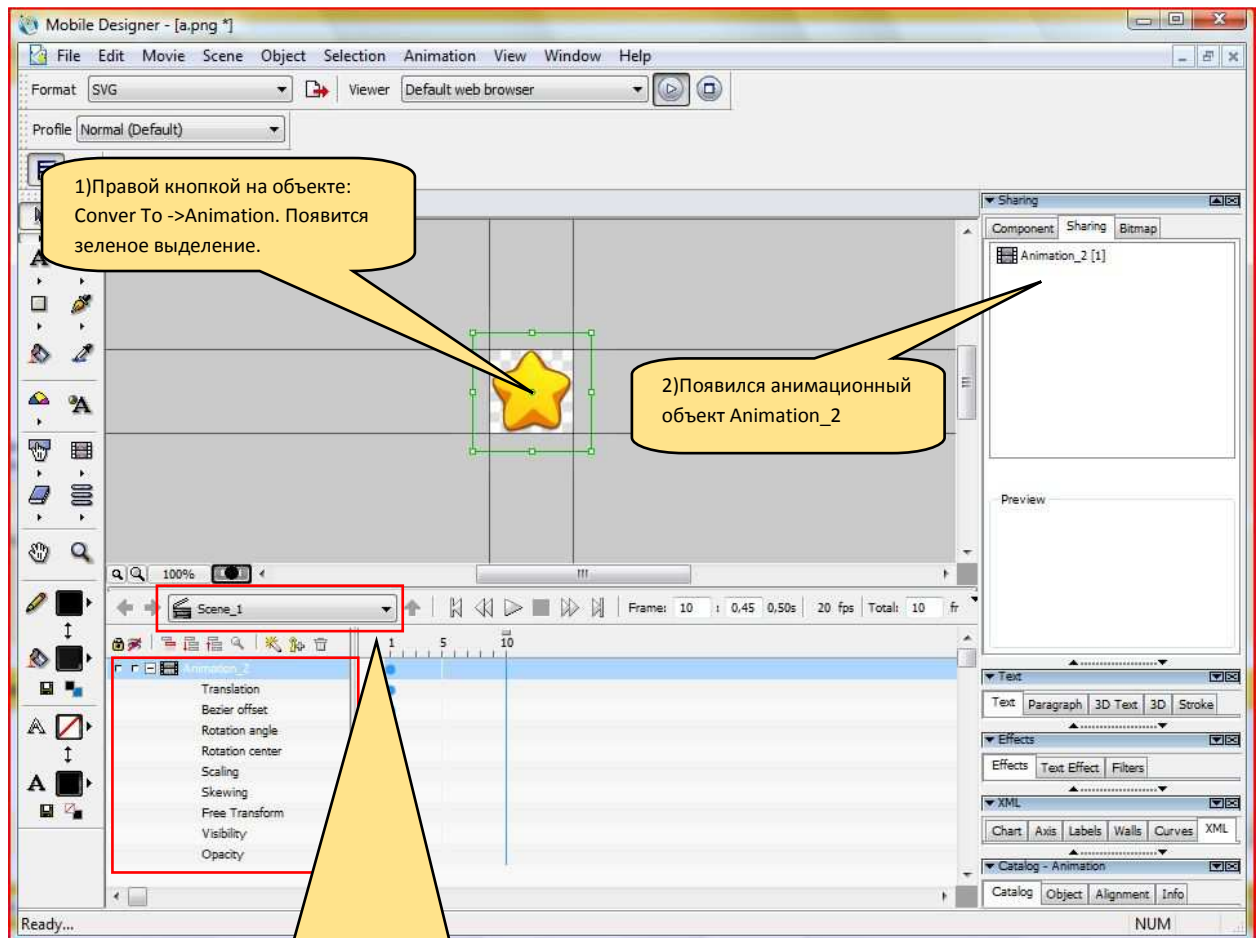


Результатом сохранения будет, например:

default\_opera\_icon.svg и папка default\_opera\_icon.files. Все это дело кидаем в ляфон.

Чтобы сделать заикленную анимацию необходимо преобразовать объект a.png в объект типа animation. Но для Z8 она все равно не будет вечной – останавливается после 5-6 циклов. Для этого нужно ...

Преобразовываем в анимационный объект:



3) На самом деле мы ведь создавали мультик, структура которого показана здесь

Теперь снова теория для интересующихся:

. В этом мультике у нас есть Сцена №1. И в этой сцене «Звездочка» крутилась и уменьшалась. После преобразования мы получили объект Animation\_2. То есть мы как бы запаковали звездочку и ее анимацию в контейнер и получили объект «Анимированная звездочка». Внутри этого контейнера анимация (по умолчанию) повторяется бесконечно. Ранее я говорил о составных объектах. Заметьте, теперь для, и без того, анимированного Animation\_2 появился список анимаций. Если бы мы делали действительно в мультфильм и нам, например, было нужно создать фонтан из звезд, том мы просто бы раскодировали объект Animation\_2 нужное количество раз простым перетаскиванием из списка Sharing и придали бы им движение. Каждая из звездочек совершала бы свою анимацию и нам не нужно бы было создавать ее заново. И ЧТОБЫ НЕ ОФТОПИТЬ: таким образом можно создать иконку из круга крутящихся звезд.

Всё сохраняем. Анимация зациклена. Всем спасибо, камера СТОП!, все свободны ...