

Złota rybka

Marzy nam się akwarium z pływającą w nim złotą rybką? Nic prostszego - wystarczy zrobić zdjęcie samego akwarium pełnego wody i podwodnych roślinek. Rybkę narysujemy w Corelu, a w ruch wprawimy ją za pomocą Photo-painta. Gotową animację zapiszemy w pliku GIF, który będziemy mogli umieścić na przykład na stronie internetowej.

Rysujemy rybkę

Na początek musimy narysować naszą rybkę. Tutorial pokaże, jakich narzędzi najlepiej użyć do tego celu.



1

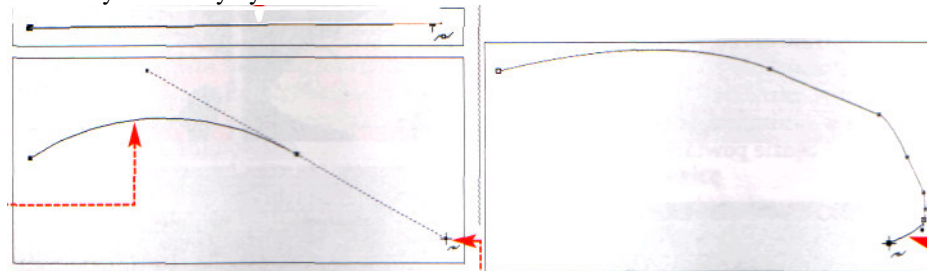
Uruchamiamy program CorelDRAW. Podczas uruchamiania otwiera się okno, w którym wybieramy



Pojawia się biała strona. Narysujemy na niej złotą rybkę. Rysunek będzie się składał z kilku elementów - tułowia, ogona oraz płetw. Zaczynamy od narysowania tułowia.

2

Z paska narzędzi, znajdującego się po lewej stronie okna programu, wybieramy **Krzywe Beziera**. Klikamy na białą stronę. Pojawia się mały czarny kwadrat. Następnie klikamy obok. Miejsca kliknięć zostały połączone linią. Jeśli będziemy trzymać cały czas wciśnięty prawy przycisk myszy i przesuniemy kursor w bok i po ukosie, linia wygnie się w łuk. Klikając kolejny raz, utworzymy następny odcinek linii - prostą lub łuk. Kontur tułowia rybki tworzymy właśnie z takich odcinków linii i łuków



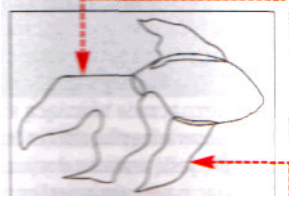
3

Gdy dojdziemy do początku zarysu, symbol Teraz wystarczy ku zostanie zamknięty. Tułów rybki jest gotowy.



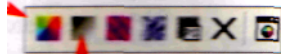
4

Teraz narysujemy ogon i płetwy. Do tego celu użyjemy narzędzia **Rysunek Odręczny** , które znajduje się w lewym menu narzędziowym. Ogon rybki rysujemy z wciśniętym lewym przyciskiem myszy. Nadajemy mu falisty kształt i prowadzimy linię aż do jej początku, aby zamknąć obwód. Jeśli na górnym pasku ikona jest aktywna, oznacza to że obwód nie jest zamknięty i nie będziemy mogli zastosować wypełnienia obiektu, klikamy więc na tę ikonę i obwód zostaje zamknięty. Płetwy rysujemy w podobny sposób.

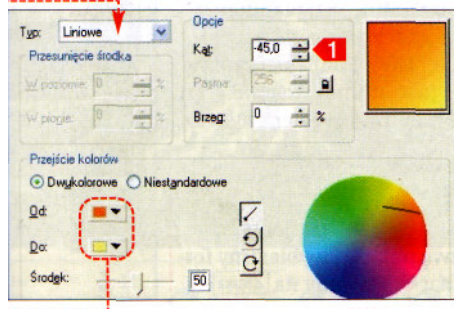


5

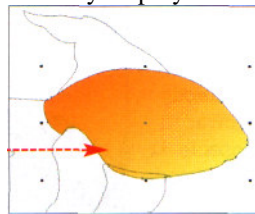
Pokoloruje my teraz naszą rybkę. Zaczniemy od tłwia, który najpierw należy zaznaczyć narzędziem **Wskaźnik**. Następnie z paska narzędziowego wybieramy **Wypełnienie**. Otwiera się paleta z opcjami



Wybieramy **Gradient** aby nadać rybce wypełnienie gradientowe. Pojawia się okno w którym ustawiamy kolory z jakich ma się składać wypełnienie i **Typ**-sposób, w jaki barwy mają się rozkładać na obiekcie, oraz kąt ułożenia gradientu .

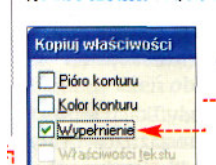


Klikamy na przycisk **OK** . Tułów rybki został pokolorowany



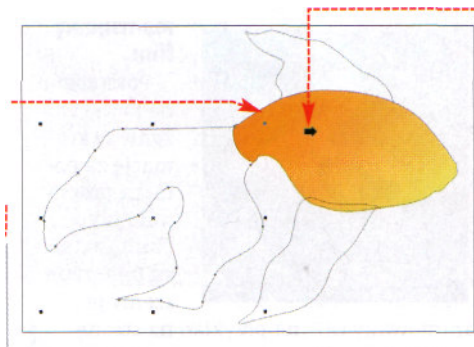
6

Ogon oraz płetwy możemy zabarwić w podobny sposób. Zaznaczamy jeden z obiektów. Następnie z menu Edycja wybieramy **Kopiuj właściwości** i w oknie zaznaczamy



klikamy na **OK**.

Kursor zmienia się w grubą strzałkę . Klikamy nią na obiekt, z którego chcemy skopiować właściwości wypełnienia . W ten sposób możemy bardzo szybko pokolorować całą rybkę. Układ kolorów czy kąt możemy zmodyfikować w oknie edycji wypełnienia tonalnego.

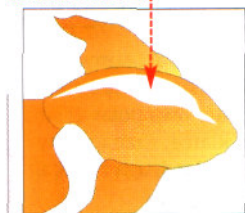


7

Teraz wprowadzimy połysk, który nada rybce namiastkę trójwymiarowości.

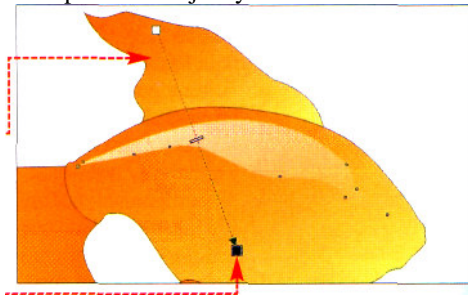


Kształt połysku rysujemy podobnie jak w punkcie 4. Aby uzyskać białe zabarwienie, klikamy lewym przyciskiem myszy na kolor na palecie kolorów (znajdziemy ją po prawej stronie okna programu). Kontur obiektu musimy usunąć. W tym celu klikamy prawym przyciskiem myszy na odpowiedni przycisk.



8

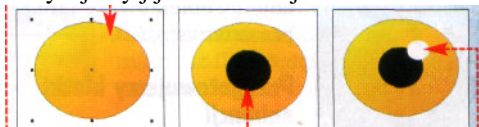
Następnie z paska narzędzi wybieramy **Przezroczystość obiektu**, klikamy i przytrzymujemy wciśnięty lewy przycisk myszy nad obszarem zaznaczonego wcześniej białego obiektu. Po przemieszczeniu ukośnie kursora biała plama zostaje wycieniowana.



9 Za pomocą narzędzia Elipsa ^o narysujemy teraz oczy. Na pasku właściwości narzędzia zaznaczamy ikonę **Elipsa**. Rysujemy owal, przesuwając kursor po ukosie z wciśniętym lewym przyciskiem myszy. Nadajemy mu pomarańczowo-żółte wypełnienie gradientowe, podobnie jak w punkcie 5.

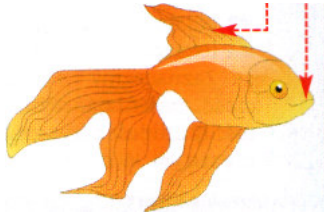
10

Następnie rysujemy mniejszy owal, zabarwiamy go na czarno i umieszczamy czarny na środku większego. Narysujemy j jeszcze mniejsze kółeczko o kolorze białym, połysk w oku rybki



11

Na koniec narysujemy za pomocą narzędzia **Rysunek Odręczny** skrzela, pyszczek oraz szczegóły na płetwach ryby. Na pasku właściwości narzędzia ustawiamy stopień wygładzenia krzywych odręcznych, większy, jeśli chcemy mieć bardzo łagodne łuki, mniejszy, jeśli linia ma bardziej przypominać to, co narysujemy.



Do wody

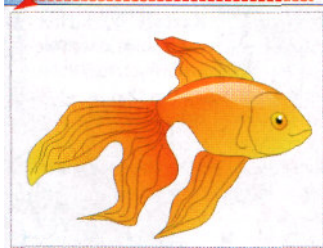
Po narysowaniu rybki przysłała pora na umieszczenie jej na tle zdjęcia.

12

Zdjęcie przedstawiające akwarium importujemy do programu CorelDRAW. Z menu **Plik** wybieramy **Importuj**. W oknie wyboru pliku wskazujemy plik z fotografią i klikamy na Importuj I. Przy kursorze pojawia się nazwa naszego pliku **aquarium.jpg**. Aby znalazł się on w programie CorelDRAW, musimy kliknąć lewym przyciskiem myszy na dowolne miejsce okna. Zdjęcie zostało zaimportowane.

13

Korzystając z narzędzia **Wskaźnik** zaznaczamy całą rybkę. W tym celu klikamy ponad obiektem i przytrzymując wciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągamy kursor po przekątnej, obejmując prostokątnym zaznaczeniem cały obiekt .



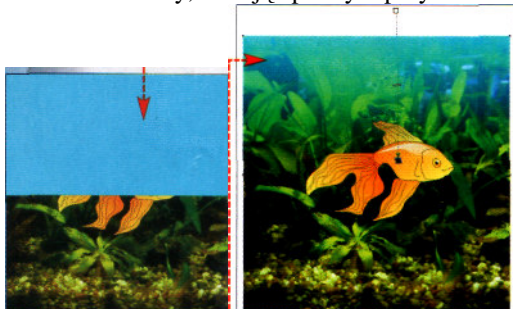
14

Po zaznaczeniu przesuwamy rybkę na 3 zdjęcie z akwarium .



15

Dodajemy jeszcze jeden efekt - poświatę wody. W tym celu za pomocą narzędzia **Prostokąt** rysujemy prostokąt (dokładnie na połowie obrazka z akwarium) i nadajemy mu kolor jasnoniebieski (podobnie jak w punkcie 7 . Kontur usuwamy, klikając prawym przyciskiem myszy na ikonę na palecie kolorów.



16

Następnie podobnie jak w punkcie 8 poprzedniej wskazówki nadajemy obiektowi tonalną przezroczystość

Przygotowujemy klatki animacji

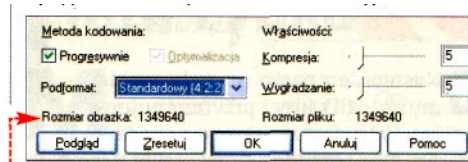
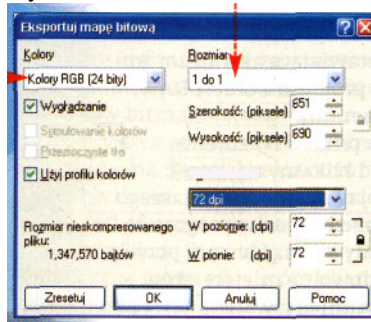
Przygotowaliśmy akwarium oraz złotą rybkę. Teraz musimy sprawić, aby rybka pływała. Tutorial pokaże, jak przygotować kolejne klatki animacji.

17

Zaznaczamy cały obrazek, a następnie z menu **Plik** wybieramy **Eksportuj**, pojawia się okno, w którym nazywamy plik, wybieramy format i zaznaczamy pole **Tylko zaznaczone**. Klikamy na **OK**

18

Pojawia się następne okno, w którym ustawiamy kolory oraz wielkość obrazka. Zaznaczamy **rozmiar 1 do 1** i modyfikujemy rozdzielczość, zmieniając rozmiar w pikselach (wartość 72 dpi jest zazwyczaj optymalna). Klikamy na **OK**. W ostatnim oknie ustawiamy kompresję pliku i klikamy na **OK**. Pierwsza klatka została zapisana.



19

Przygotujemy następną klatkę. Aby ruch wyglądał płynnie, musimy nieznacznie zmodyfikować ułożenie płetw i ogona oraz całej rybki. Kształt zmodyfikujemy, posługując się węzłami. Wystarczy je delikatnie poprzesuwać w różnych kierunkach, aby płetwy przemieszczały się jak prawdziwe.



20

Po każdej nieznacznej modyfikacji ułożenia elementów rybki warto zaznaczyć cały obrazek i zapisać jako kolejną klatkę. Im subtelniejsze będą zmiany i im więcej klatek składowych zapiszemy, tym bardziej płynny będzie ruch. Na potrzeby przykładowej animacji utworzymy 16 klatek.

Montujemy film

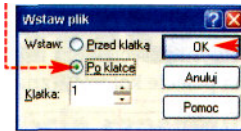
Poszczególne klatki złożymy w animację za pomocą programu Photo-paint, a następnie zapiszemy je jako animowany GIF (na przykład na stronie WWW) lub w formacie AVI czy MPEG.

21

W programie Photopaint otwieramy pierwszą z zapisanych klatek (1.jpg). Z menu **Film** wybieramy **Utwórz z dokumentu**. Okno zwykłego pliku przekształciło się w okno filmu.

22

Z menu **Film** wybieramy **Wstaw z pliku**. W oknie wyboru pliku wskazujemy klatkę numer dwa (plik 2.jpg). Klikamy na **Otwórz**. W następnym oknie ustalamy kolejność klatek. Aby plik numer dwa pojawił się w animacji



po pierwszej klatce, zaznaczamy opcję **Po klatce**. Klikamy na **Ok**. Klatka druga została dodana. Podobnie postępujemy ze wszystkimi następnymi klatkami.

23

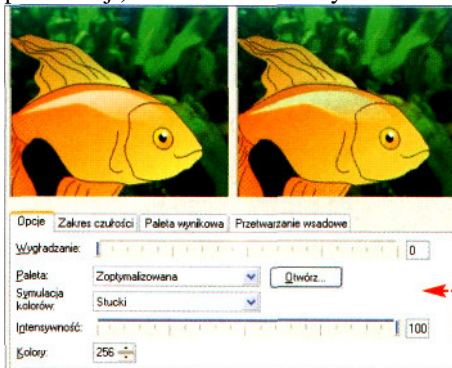
Po ustawieniu wszystkich klatek możemy zapisać film. Jeśli planujemy animację umieścić na stronie WWW, najlepiej zapisać ją jako animowany GIF. Z menu **Plik** wybieramy więc **Eksportuj**. Wpisujemy nazwę pliku i



wybieramy format.

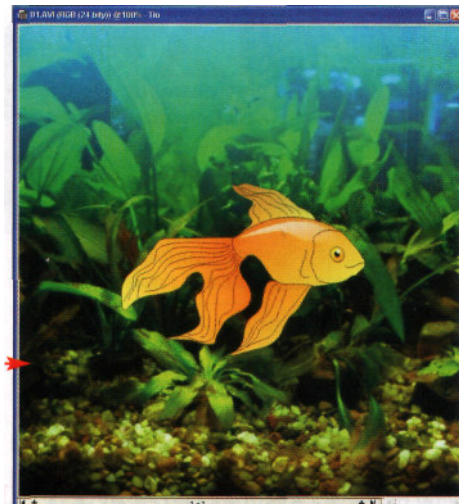
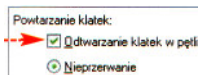
24

Pojawia się okno z ustawieniami kolorów. Zaznaczamy opcje zgodnie z rysunkiem (lub według własnych preferencji). Na koniec klikamy na **Ok**



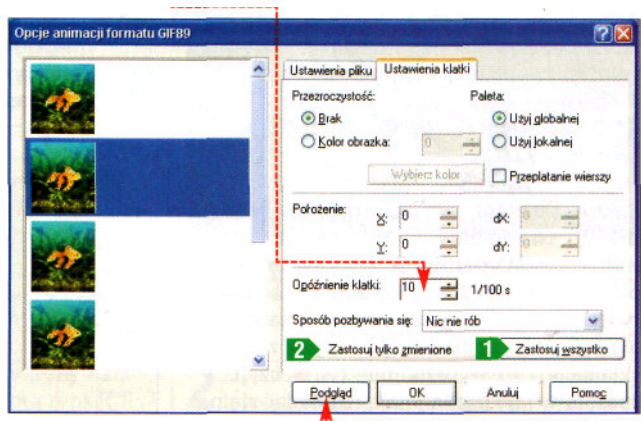
25

W ostatnim oknie, na zakładce **Ustawienia pliku**, zaznaczamy opcję **Odtwarzanie klatek w pętli** - animacja dzięki temu zostanie zapętłona i będzie powtarzana w nieskończoność.



26

Na zakładce **Ustawienia klatki** możemy ustawić opcje dotyczące każdej klatki z osobna. W tym celu zaznaczamy wybraną klatkę i na przykład regulujemy czas jej wyświetlania. Dla każdej klatki ustawiamy podobną lub nieznacznie różniącą się długość czasu. Po wprowadzeniu zmian klikamy na **1** lub na **2**, jeśli zmiana dotyczy jednej klatki.



Klikając na **Podgląd**, wyświetlimy podgląd, na którym możemy na bieżąco kontrolować dokonane zmiany. Na koniec klikamy na **OK**. Animacja została zapisana w formacie GIF.