

Adobe Illustrator 10

Rilasciare i livelli per creare un'animazione Flash

Con i livelli di Adobe® Illustrator® 10 potete creare facilmente animazioni Flash dinamiche, grazie al comando Rilascia in livelli e alle opzioni di esportazione SWF. Potete generare automaticamente dei livelli formati da oggetti cumulati e esportare poi i livelli come fotogrammi SWF. Le seguenti procedure vi aiutano a scoprire come creare del testo animato, che si compone carattere per carattere.



1. Creare una riga di testo.

Aprire una nuova finestra di disegno Illustrator in modalità RGB e inserire il testo desiderato.

Illustrator dispone di strumenti per l'immissione di testo orizzontale e verticale. Per cambiare gli attributi di testo, come il font, la dimensione e la spaziatura, scegliete Testo > Carattere e impostate le opzioni nella palette Carattere.



2. Convertire il testo in oggetti grafici.

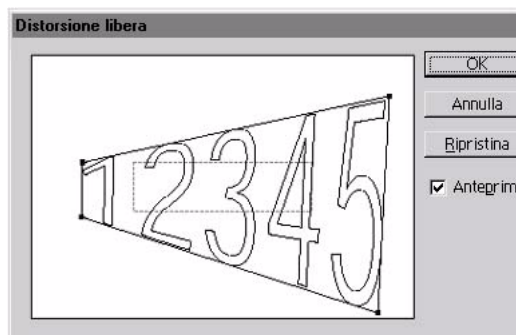
Con lo strumento selezione selezionate il testo appena creato, quindi scegliete Testo > Crea contorno.

Il comando Crea contorno converte i caratteri del testo in oggetti grafici. Il testo non potrà più essere modificato; tuttavia, potrete applicarvi i filtri e comandi che non possono invece essere applicati al testo normale. In questo esempio, abbiamo applicato al testo convertito il filtro Distorsione libera prima di scegliere il comando Dividi in livelli.



3. Distorcere la forma dei caratteri.

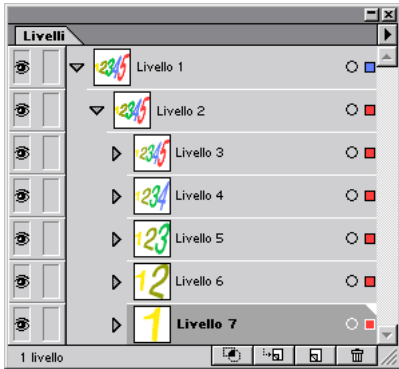
Selezionate tutti i caratteri del testo, quindi scegliete Filtro > Distorsione > Distorsione libera. Trascinate le maniglie (i quadratini) del rettangolo di selezione fino ad attribuire al testo la forma desiderata.



4. Rilasciare i caratteri del testo in livelli distinti.

Nella palette Livelli, selezionate il livello che contiene i caratteri del testo. Premete Maiusc, quindi scegliete Rilascia in livelli dal menu della palette Livelli.

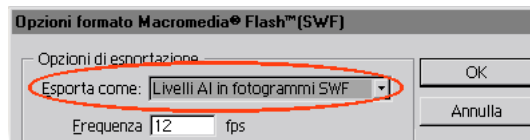
Se tenete premuto il tasto Maiusc quando scegliete il comando Rilascia in livelli, gli oggetti che si trovano sul livello selezionato vengono tutti cumulati su livelli separati. Nel nostro esempio il carattere “1” viene rilasciato nel primo livello, “1 2” nel secondo livello e così via. Questo comportamento cumulativo è particolarmente utile per la preparazione di animazioni di oggetti che si formano per gradi, come se venissero disegnati o scritti.



5. Esportare il file in formato SWF.

Scegliete File > Esporta, selezionate Flash (SWF) per il formato, quindi fate clic su Salva (Windows®) o Esporta (Mac OS). Nella finestra di dialogo Opzioni formato Flash (SWF) scegliete Livelli AI in fotogrammi SWF dal menu a comparsa Esporta come, quindi fate clic su OK.

Quando esportate in formato SWF, potete scegliere se esportare l'intero file in un unico file SWE, esportare i livelli del file come fotogrammi SWE, o esportare i livelli come file SWF distinti. Poiché stiamo creando un'animazione, abbiamo scelto di esportare i livelli come fotogrammi SWF distinti.



6. Visualizzare un'anteprima dell'animazione.

Trascinate e rilasciate il file SWF nel browser per visualizzarlo, o importatelo in Macromedia® Flash per effettuare ulteriori modifiche.

