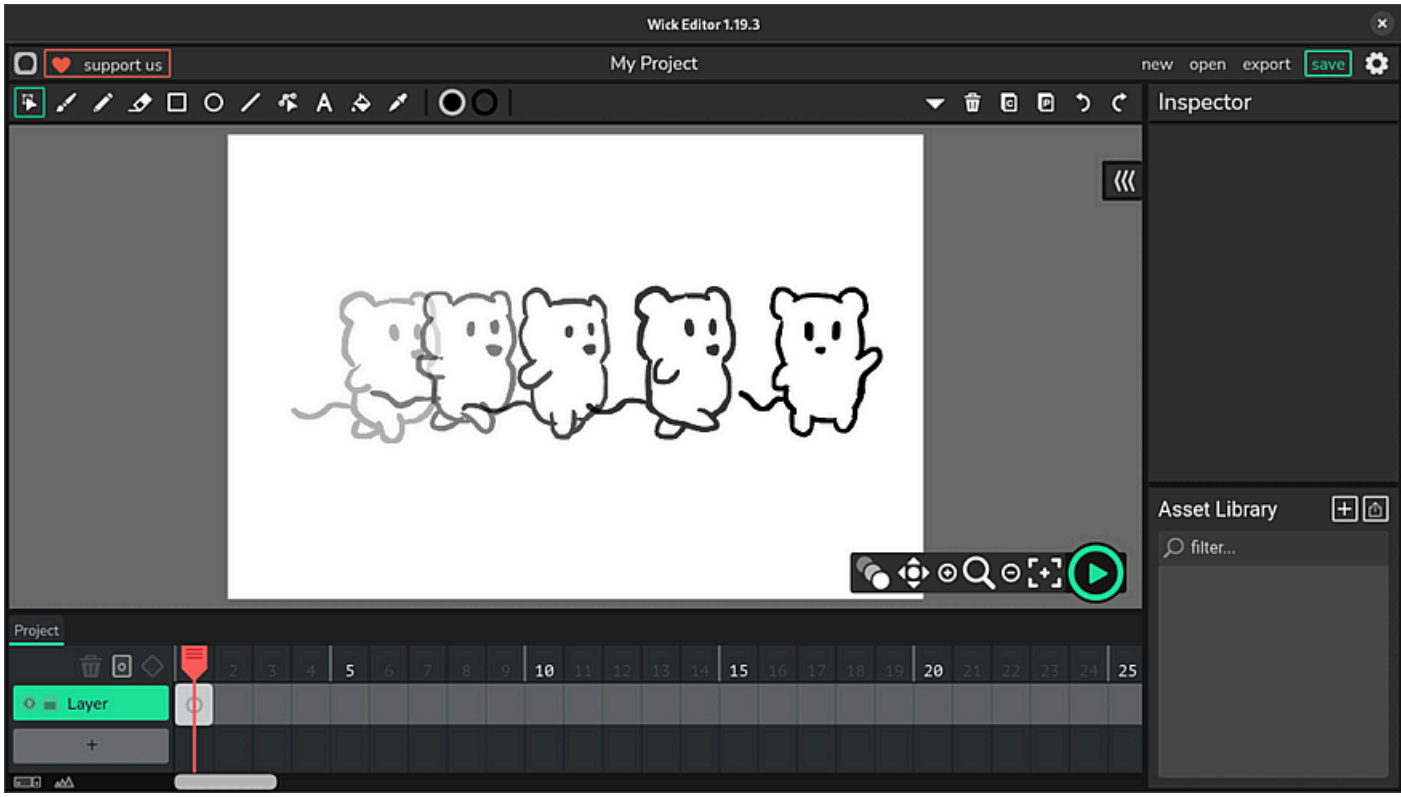
Пропоную вам познайомитись з редактором анімацій Wick Editor.

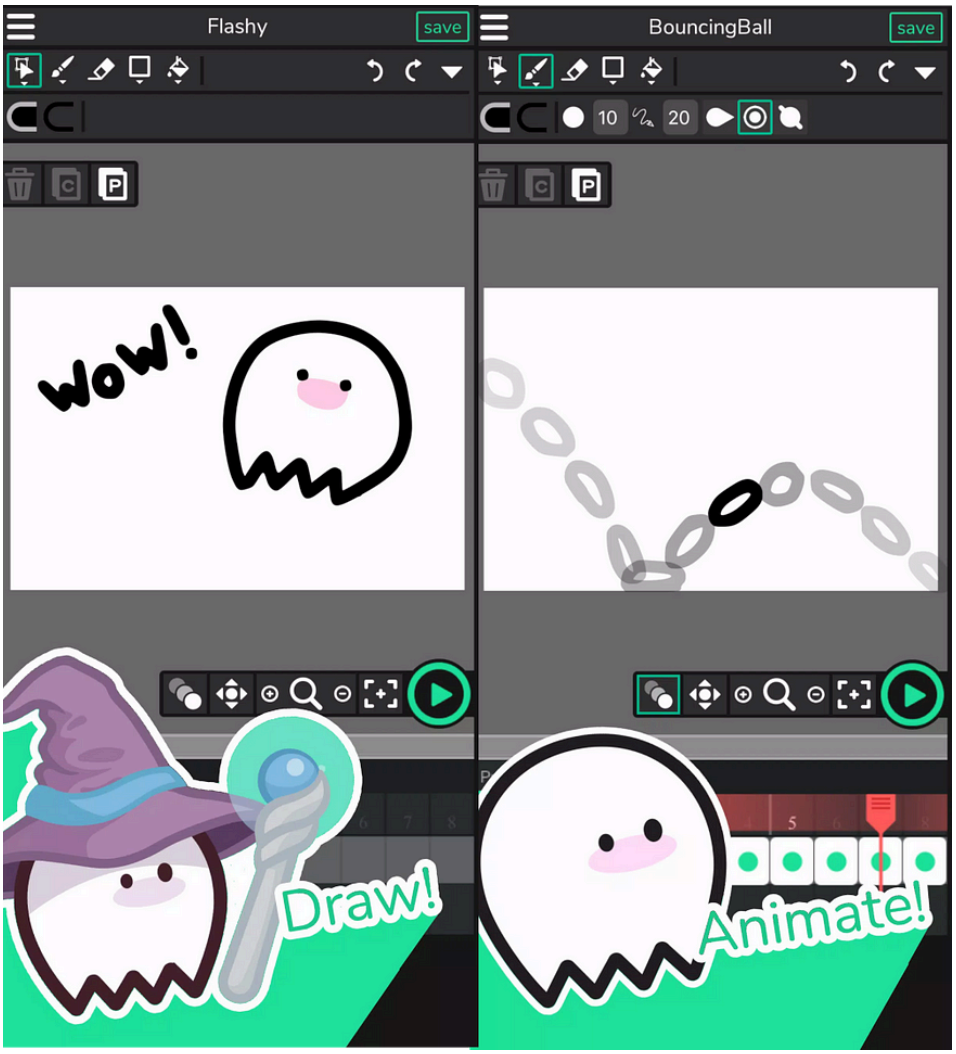


Редактор анімацій Wick Editor

Його переваги:

- можна працювати в онлайні або поза мережею;
- простий, не переобтяжений зайвими деталями, інтерфейс;
- легкий “поріг входу” для початківців;
- можливість зберігати анімацію у GIF, MP4, ZIP, HTML;
- додавання звукового супроводу;
- скрипти для інтерактивності;
- безліч навчального відео на YouTube

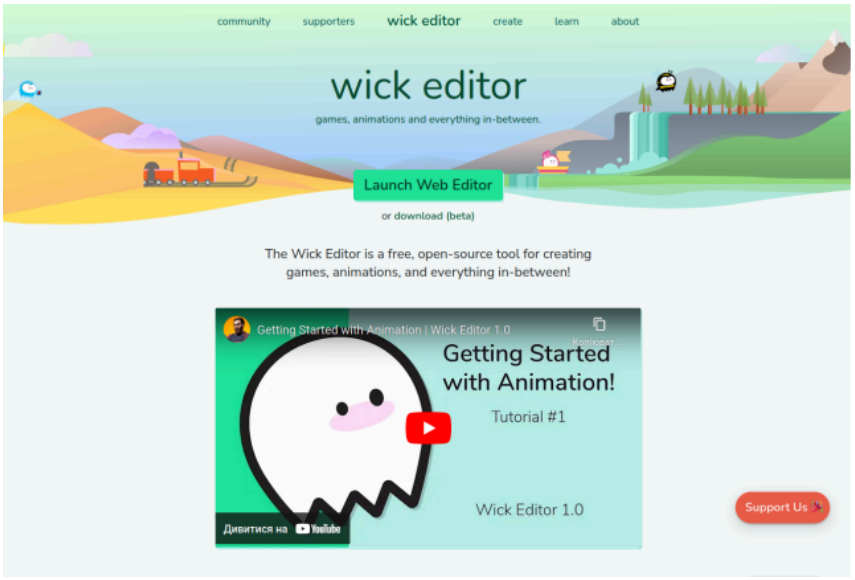
Звичайно, що Wick Editor не є повноцінною заміною Adobe Animate або Toon Boom Harmony, але допоможе навчатися створювати анімаційні ролики та ігри, і надасть вам уявлення про процес створення анімації у більш серйозних програмних продуктах.
А ще редактор Wick працює на телефонах з підтримкою Android і доступний для завантаження та встановлення з Плеймаркету:



Починаємо

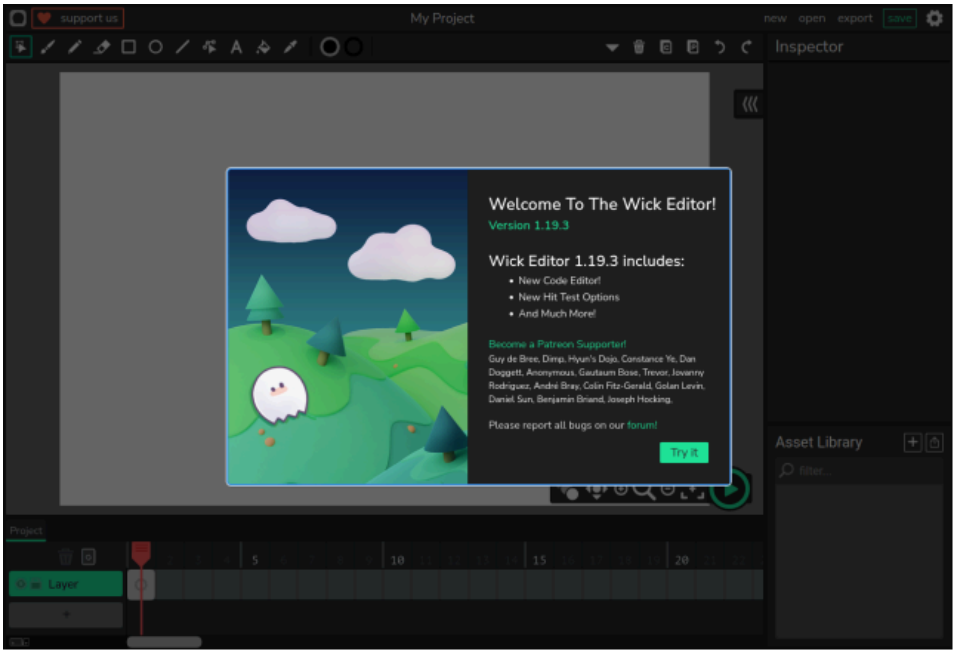
Щоб почати працювати з редактором Wick, вам потрібно лише бажання, доступ до Інтернету та трохи вільного часу, який ви зможете провести з користю для себе, адже Wick Editor — це вебзастосунок, тому вам для того, щоб почати роботу з ним вам потрібен лише браузер(вебоглядач). Wick Editor однаково гарно працює у Chrome, Firefox, Edge, Safari, Opera та інших сучасних браузерах. Ви можете запустити його негайно, не встановлюючи, незалежно від того, яку операційну систему(ОС) і який пристрій ви використовуєте - Windows, Linux, Mac, планшети тощо. Якщо ви не хочете постійно працювати в Інтернеті, то вам стане в нагоді “офлайнова”-версія, яку можна завантажити з сайту розробників та встановити, як звичайну програму.

Щоб розпочати, просто перейдіть за покликанням https://www.wickeditor.com/editor/ — і на сайті програми вас привітає Флеші, який її символом.

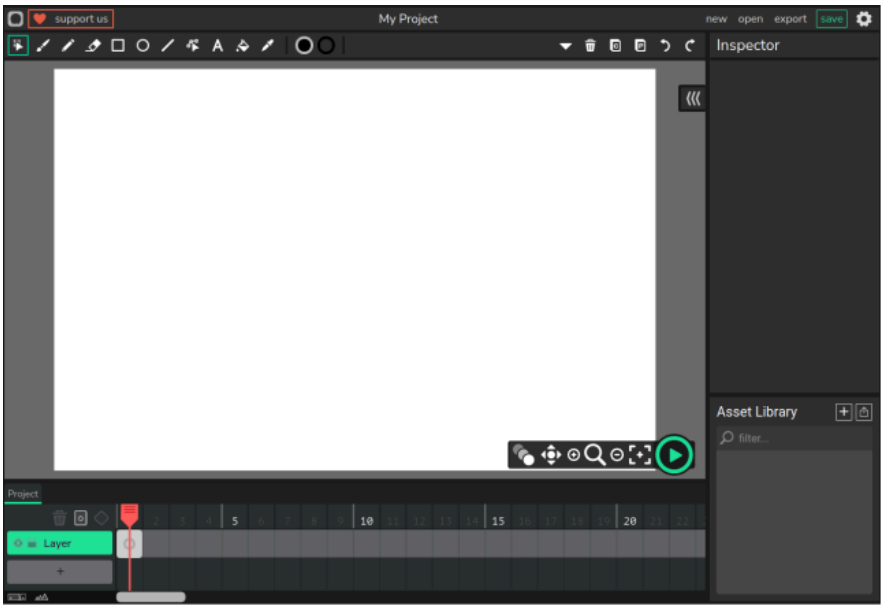


Сайт редактора анімації

Ми будемо використовувати онлайн-версію, тож нам не потрібно нічого встановлювати — ми можемо запустити його, натиснувши кнопку “Launch Web Editor”(Запустити вебредактор).



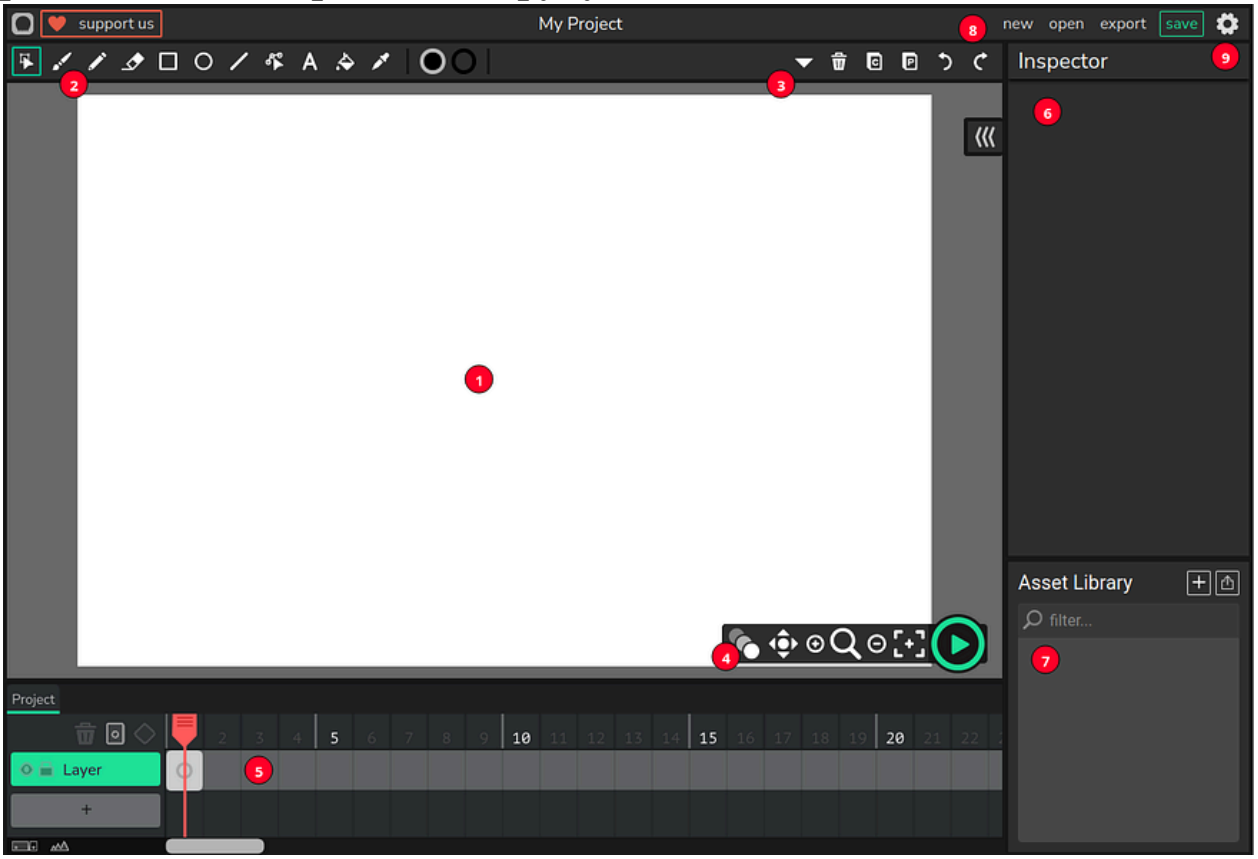
При запуску редактора з’являється вікно привітання, в якому вказано версію програми та іншу інформацію, для продовження роботи натиснемо “Try It”.



І ось ми у редакторі. Його інтерфейс схожий на інтерфейс інших редакторів анімації або на редактори відео, щоб розпочати працювати, ми розглянемо його більш детально.

Інтерфейс користувача

Інтерфейс користувача (інтерфейс користувача), як я вже говорив раніше, досить простий. Я групую його в:



1. Полотно редактора — область, де розміщуються об’єкти анімації. їх можна просто малювати, як у графічному редакторі або завантажити з диска.

2. Панель інструментів малювання.

3. Інструменти фігур полотна, кнопки видалення, копіювання та вставлення об’єкта, скасування та повернення дії. Інструменти фігур “приховані” за кнопкою у вигляді трикутника — вони дозволяють переміщувати фігури вгору-вниз по шарах відображення, виконувати дзеркальне відображення та інші операції з фігурами.

4. Інструменти керування — режим багатокадрового відображення, переміщення полотна мишею, зміна масштабу відображення, центрування та відтворення створеної анімації.

5. Часова шкала (монтажна лінійка) — метафора кадрів, які будуть відтворюватись під час демонстрації анімації, кожен кадр — зображення, яке відтворюється протягом певного часу.

6. Інспектор об’єктів — панель, в якій відображаються властивості поточного об’єкту. За допомогою інспектора ми можемо змінювати властивості об’єкта (колір, положення, тощо).

7. Бібліотека активів — місце, де ви можете зібрати всі ресурси, які будуть необхідні вашій анімації — зображення, звуки, шрифти.

8. Кнопки для створення нової анімації, відкривання вже створеної та експорту анімації у GIF, MP4, ZIP та інші формати. Кнопка “save” дозволяє зберегти анімацію у форматі. який дозволяє подальше редагування.

9. Кнопка “Налаштування” дозволяє змінити параметри вашого проєкту — назву, колір тла полотна, частоту кадрів. Назва проєкту буде використана у якості назви файлу при його збереженні.

Є ще одна кнопка у лівому верхньому куті (“тінь Флеші”), натиснувши її ви отримаєте інформацію про програму (її версію, нові можливості, розробників, тощо).

Інструменти

Ось інструменти для малювання зліва. Далі праворуч є кнопки опцій, які змінюються відповідно до контексту використовуваного інструменту. Отже, якщо ви використовуєте пензель, кнопка праворуч буде відрізнятися від того, коли ви використовуєте олівець.

Інструменти для малювання та кольору

Правильний інструмент для пензля чи олівця відрізняється залежно від контексту вибраного інструменту

Інструмент для малювання

Вказівник

Інструмент для виділення об’єктів на полотні.



Інструмент “Вказівник” (позначений червоною рамкою)

Пензель

Засіб для малювання фігур довільної форми.



Інструмент “Пензель”

Хоча результат малювання пензлем схожий на лінію, але насправді це фігура, яка має внутрішню область — ми можемо її “розтягнути”:

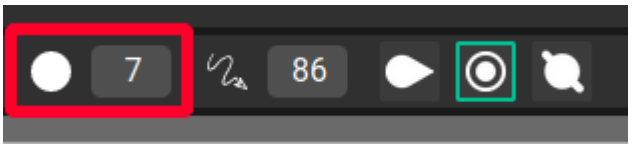


Малюємо пензлем



“Потягнули” за край

При малюванні пензлем ви завжди можете змінити його товщину — потрібно натиснути на числове значення товщини і за допомогою повзунка обрати потрібне.



Товщина пензля

У редакторі Wick немає звичних для декого можливостей побудови “гладеньких” кривих (криві Безьє). але можна скористатися інструментом згладжування пензля, щоб покращити наше “малювання”.



Ступінь згладжування

Це буде ефективними, якщо ви малюєте мишею і ваша рука тремтить або ви занадто повільні - результат у такому випадку не буде надто чудовим, але увімкнувши згладжування, ви можете отримати кращий результат. При збільшенні значення згладжування малювання буде сповільнено, і в результаті ви отримаєте більш “гладеньку” фігуру.

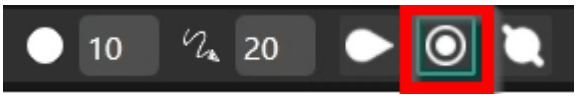


Вмикання режиму натискання пензля

Режим натискання пензля працює лише на графічних планшетах — при більшому натисканні на перо розмір пензля збільшується. При малюванні мишею це не працює.

Як правило, при збільшенні масштабу зображення візуальний розмір пензля теж буде більшим, що не завжди доречно при

малюванні дрібних деталей. Зарадити цьому може вмикання режиму відносного розміру пензля. Якщо цей режим активний, то навіть якщо ми зменшимо масштаб, розмір пензля залишиться таким самим, як і раніше. І якщо я збільшу масштаб, розмір пензля відповідатиме розміру екрана, тому лінія виглядатиме тоншою.

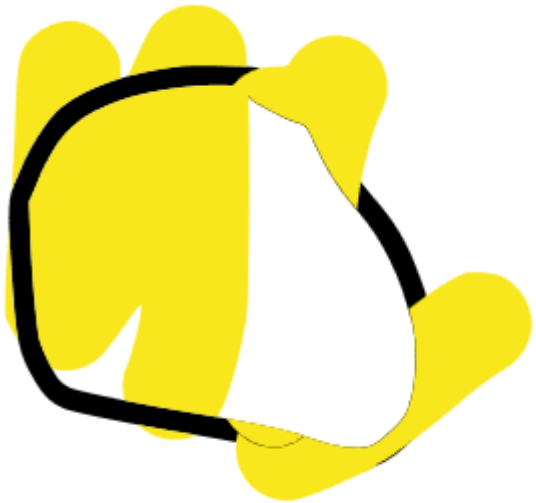


Вмикання відносного розміру пензля

Наступними є параметри режиму пензля, всередині та зовні, як і у Flash.



Режими пензля: немає, всередині та зовні



Різні режими пензля



Режим внутрішньої частини



Режим зовнішньої частини

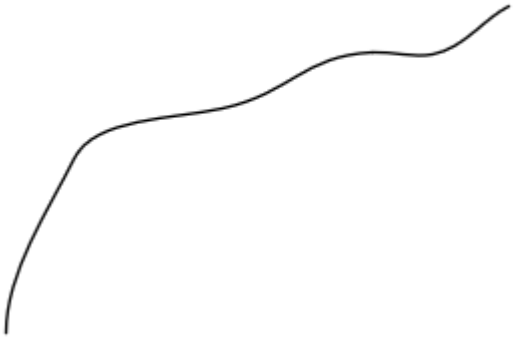
Олівець

Засіб щоб малювати лінії.



Інструмент “Олівець”

Лінія не має внутрішньої області, і якщо ми “потягнемо” за лінію, то ми лише її вигнемо, вона залишиться лінією, а не фігурою.



Лінія, яку “тягнуть”, залишається лінією, але зігнутою

Гумка

Засіб для видалення ліній, фігур та інших об’єктів.



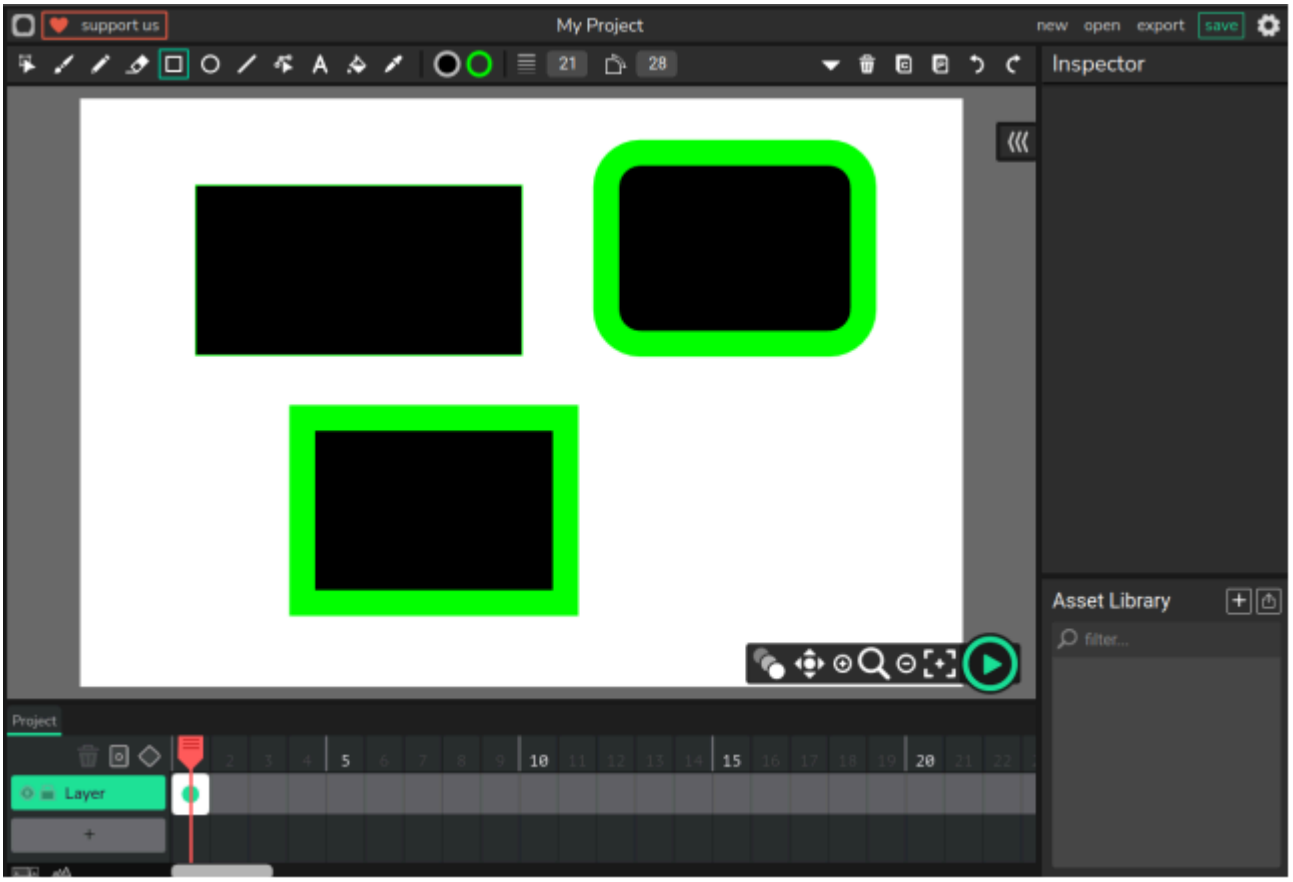
Інструмент “Гумка”

Прямокутник

За допомогою цього інструмента ви можете зробити прямокутник або квадрат. У цьому інструменті є параметр ширини штриха, щоб налаштувати товщину лінії, і радіус кута, щоб зробити у прямокутника/квадрата заокруглені кути.



Інструмент “Прямокутник”



Прямі та заокруглені кути прямокутника

Коло (еліпс)

Дає можливість створити коло або еліпс.



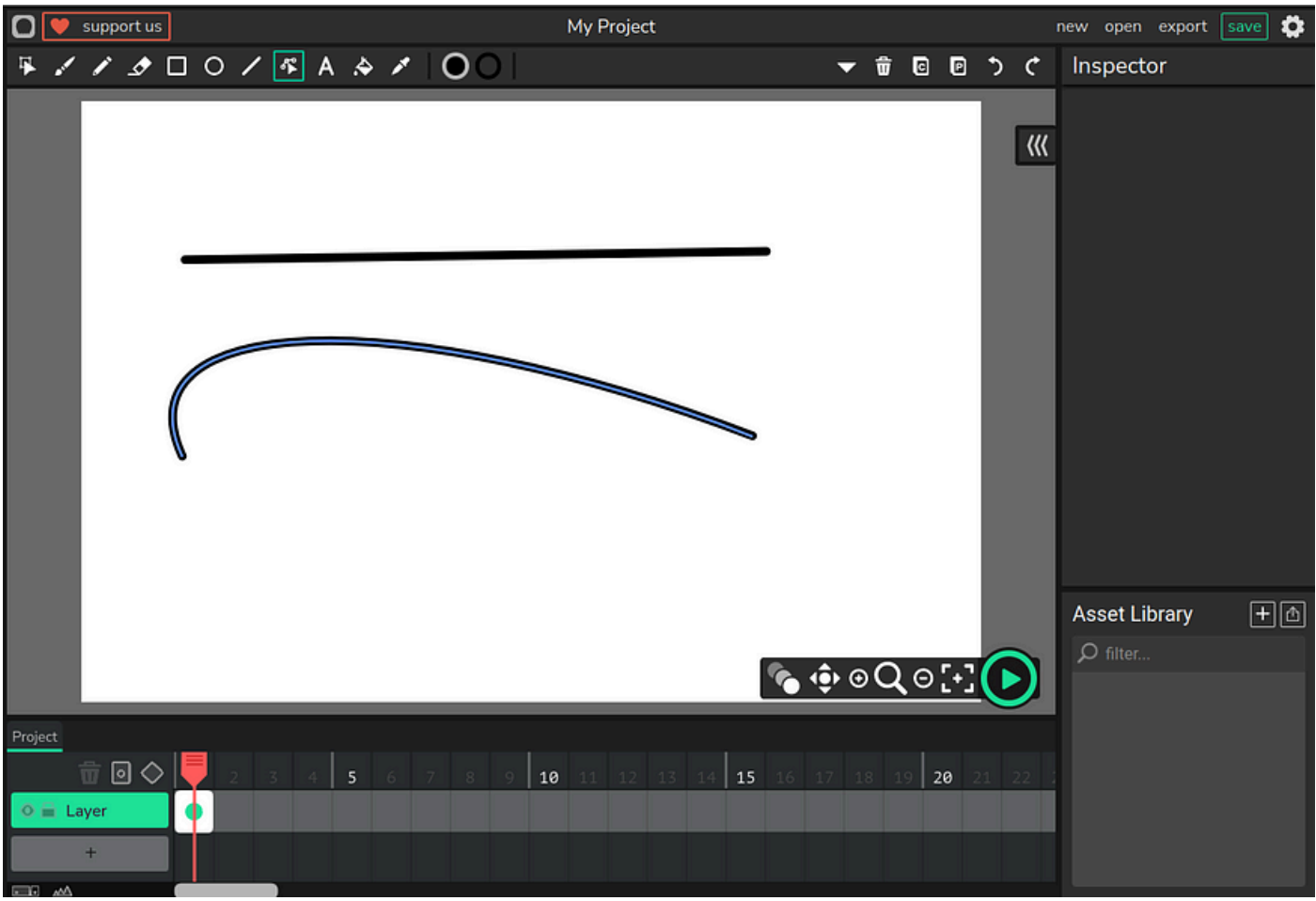
Інструмент “Коло/еліпс”

Лінія

Засіб, за допомогою яких можна будувати лінії. Лінія будується прямою, але її можна деформувати за допомогою миші, скориставшись інструментом редагування ліній(про нього буде далі).



Інструмент “Лінія”



Пряма лінія та результат її деформації

Інструмент редагування ліній

Він дозволяє змінювати форму ліній і фігур. Цей інструмент схожий на подібний у Inkscape та Flash.



Інструмент редагування ліній

Текст

Створення тексту з потрібними параметрами (колір, шрифт, тощо).



Інструмент “Текст”

Заповнення області

Інструмент, який використовують, щоб заповнити/розфарбувати замкнену ділянку зображення. Наприклад, у нас є замкнена фігура,

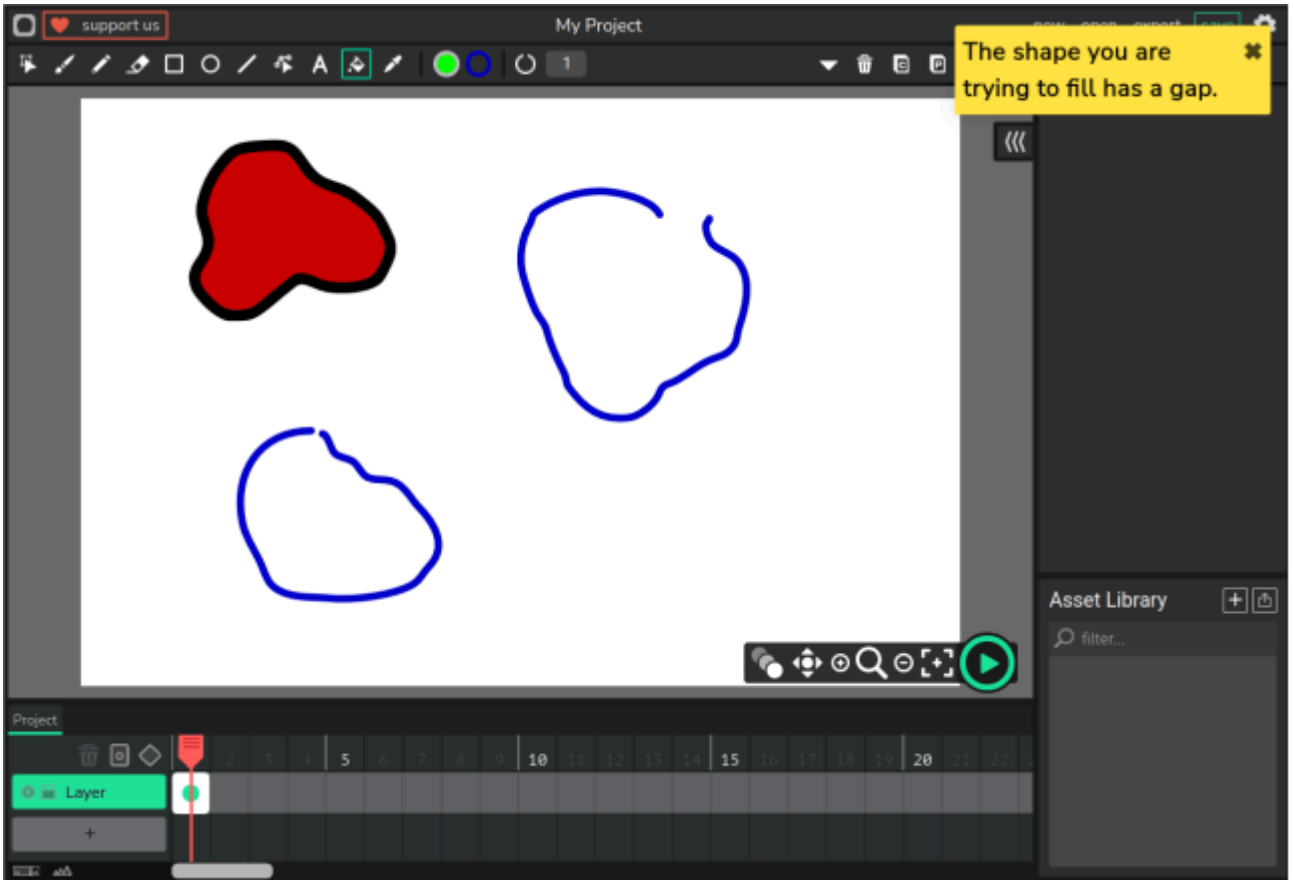
тож ми можемо обрати колір, а потім заповнити внутрішню область фігури цим кольором.



Інструмент “Заповнення”

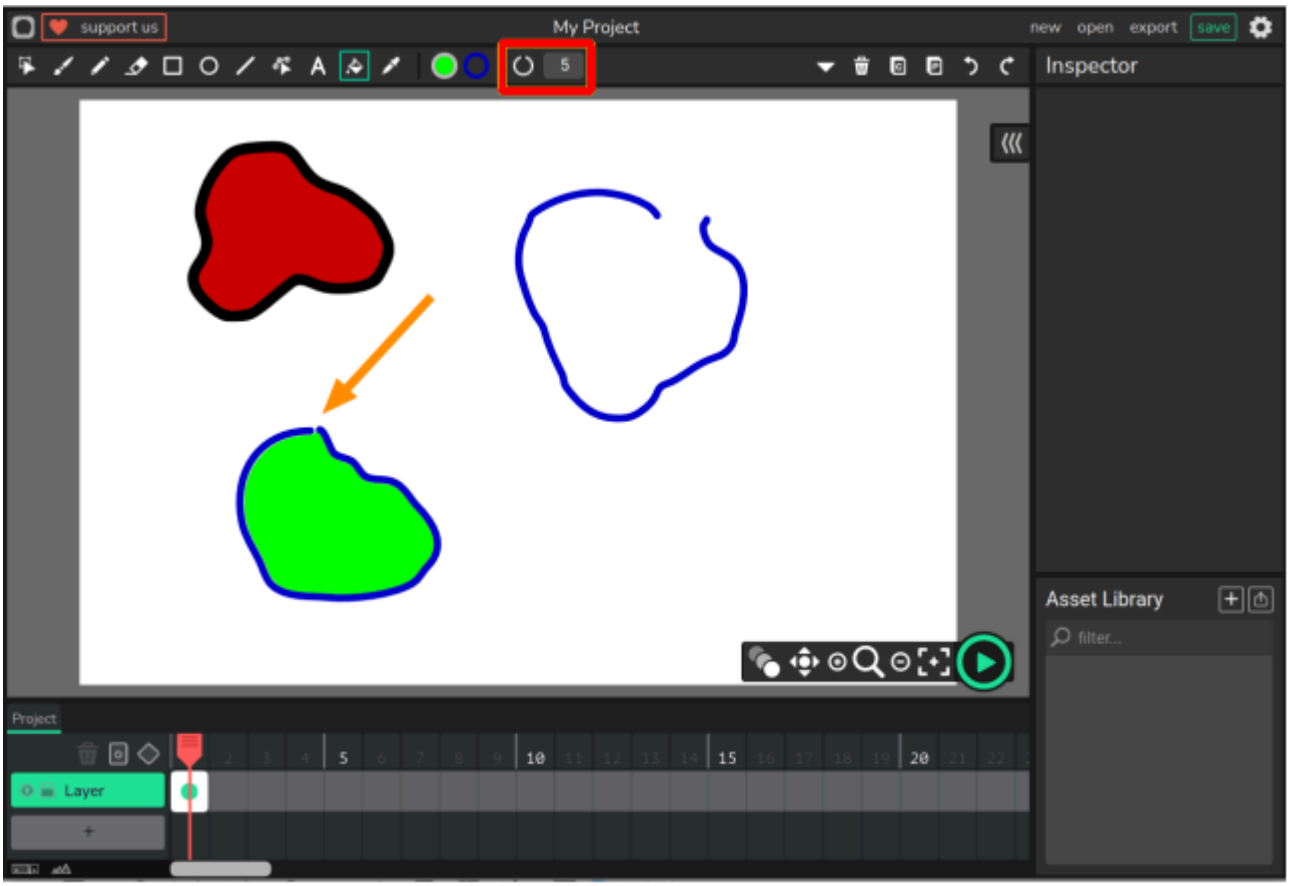
Завважте, що якщо ми розфарбуємо внутрішню частину фігури за допомогою інструмента «Заповнення», то в результаті буде створено нову фігуру, яка буде за формою відповідати внутрішній частині поточної, тобто утвориться ще один інший об’єкт. Аналогічно відбувається у Adobe Animate, де лінії контуру фігури та її заповнення є різними об’єктами.

Може бути ситуація, коли контур фігури не є замкненим і у ньому є “розриви” — таку фігуру за замовчуванням не можна зафарбувати. Разом з тим. ми можемо вказати максимальну величину “розривів”, яку можна буде проігнорувати при заповненні фігури.



“Розриви” не дають можливості зафарбувати фігуру

Збільшуємо параметр і спробуємо зафарбувати знову.



При збільшенні параметру заповнення фігури відбулось

Для швидкого доступу до інструментів можна скористатись клавіатурою(працює тільки в англійській розкладці):

- B — пензель;
- P — олівець
- E — гумка;
- L — лінія;
- R — прямокутник;
- O — коло/еліпс;
- F — заповнення..

Вибір кольору

Дозволяє вибрати колір, який уже наявний на полотні. Цікаво те, що після того, як ми візьмемо колір, редактор повернеться до того інструменту, з яким ми працювали раніше.



Інструмент вибору кольору

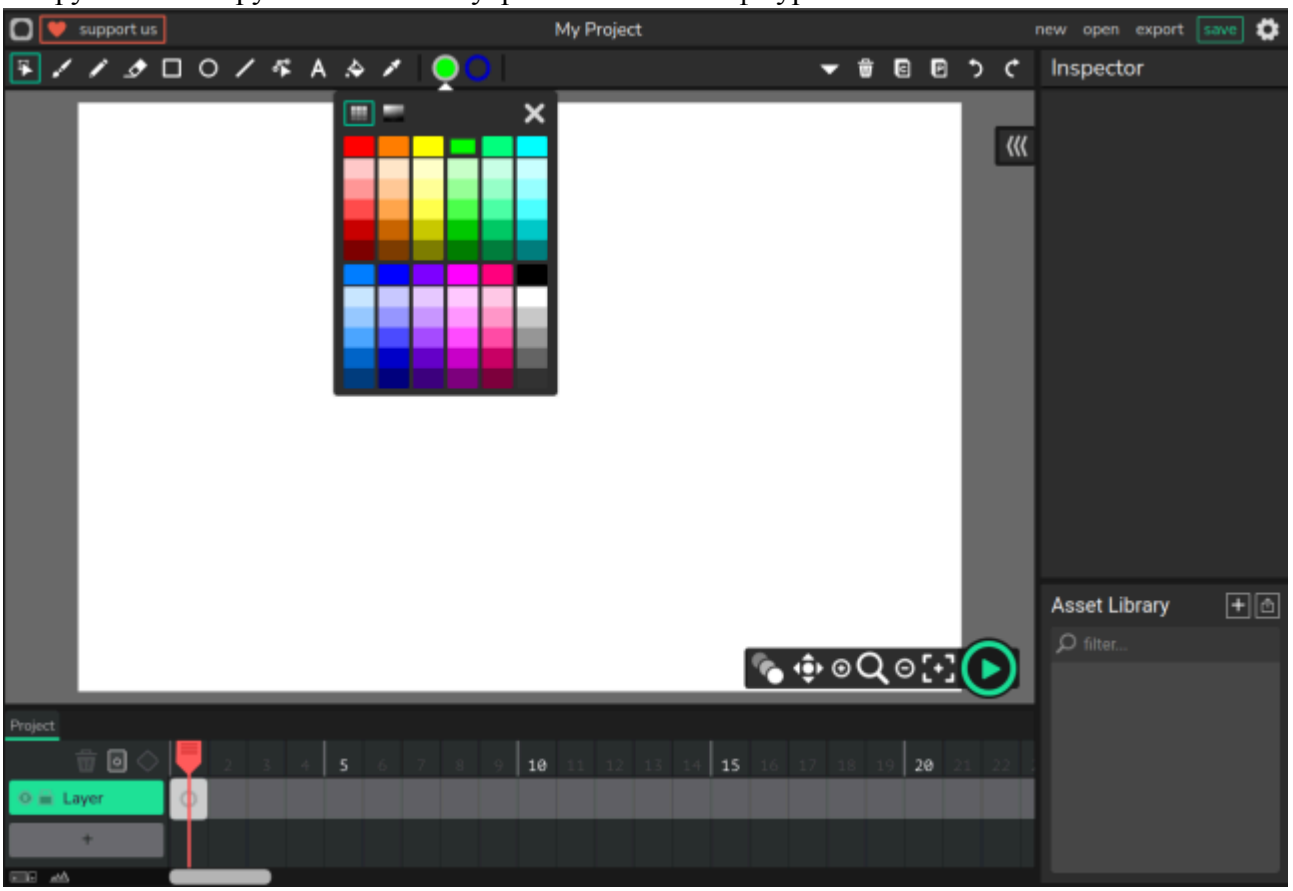
Інструмент для кольору фігур і ліній

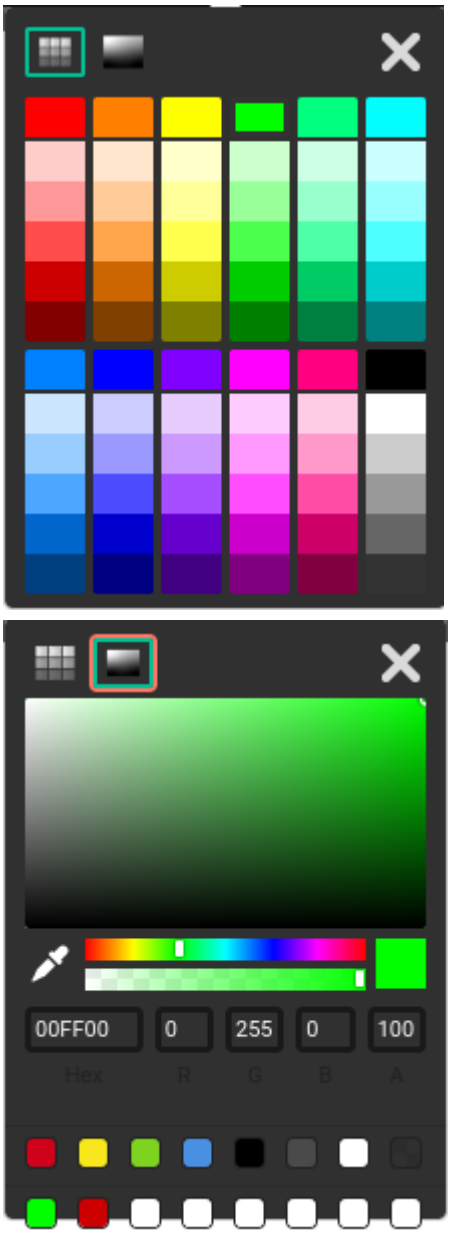
Колір заповнення

Колір пензля або внутрішньої частини фігури.



Інструмент кольору заповнення внутрішньої частини фігури





Створення градієнтного заповнення не підтримується редактором Wick, але ви можете використовувати його в імпортованих растрових зображеннях.

Колір лінії

Інструмент для вибору кольору ліній /контурів фігур. Якщо колір пензля визначався кольором внутрішньої частини фігури, то колір лінії, намальованої олівцем, визначається цим інструментом



Інструмент кольору лінії/контуру фігури

Інструмент керування

Інструменти керування дозволяють налаштувати вигляд полотна та вмикати і вимикати відтворення анімації



Інструменти керування

Відтворення/Зупинка

Кнопка для вмикання відтворення та зупинки анімації, яку ми створюємо.



Інструмент відтворення/зупинки

Переміщення полотна



Інструмент переміщення полотна

Засіб для переміщення полотна мишею.

Масштаб відображення полотна

Збільшення та зменшення масштабу полотна.



Інструмент масштабування

Центрувати

Розмістити полотно в центрі.



Інструмент центрування

Багатокадрове відображення

Увімкнення режиму багатокадрового відображення(калькування, onoion skin), у ньому показуються кадри, попередні та наступні до поточного, це полегшує малювати покадрову анімацію.

Вмикання багатокадрового відображення

Дії з об’єктами на полотні

Розташування

При створенні зображення кожен наступний об’єкт знаходиться попереду попереднього об’єкта, тобто перекриває його. Ви можете розмістити об’єкти позаду (відправити на задній план), помістити об’єкти на 1 рівень нижче (відправити назад), розмістити об’єкти на 1 рівень вище (відправити вперед), помістити об’єкти на передній план (відправити вперед).



Інструмент розташування

Віддзеркалення

Для віддзеркалення об’єктів по горизонталі і вертикалі.



Інструмент віддзеркалення

Об’єднати, відняти, перетнути фігури

Дозволяє комбінувати, віднімати та вирізати об’єкти. Для прикладу, якщо у вас є два окремих об’єкти, їх можна об’єднати за допомогою інструмента об’єднання, щоб вони стали однією фігурою.

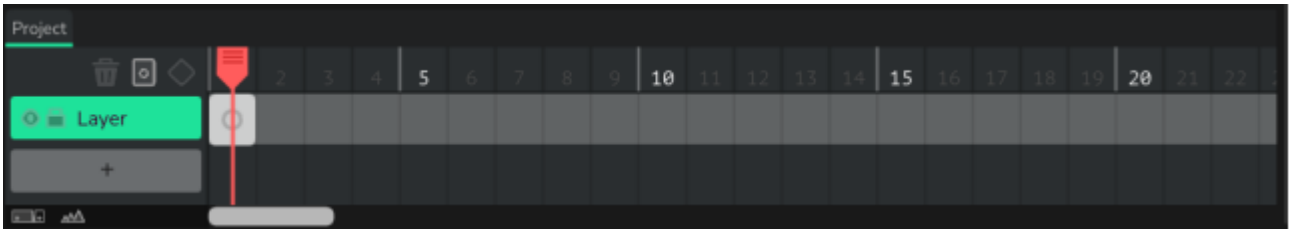


Інструменти комбінування фігур

Часова шкала

Місце, де ми розташовуємо послідовність кадрів анімації, називається часовою шкалою або монтажною лінійкою.

Анімоване зображення може складатися з одного або декількох (за потреби) шарів. Об’єкти кожного шару при створенні анімації фізично не впливають один на одного.



У кожного шару створюється своя часова шкала, на якій розміщуються кадри відповідної анімації. При створення нового анімаційного проєкту існує лише один шар за назвою “Layer”(Шар). Для зручності ми можемо змінити назву шару на власну, використавши “Інспектор об’єктів”.



Якщо висота панелі часової шкали занадто мала, ми можемо змінити її розмір перетягнувши її межу, це може згодитися, коли у вас буде багато шарів.

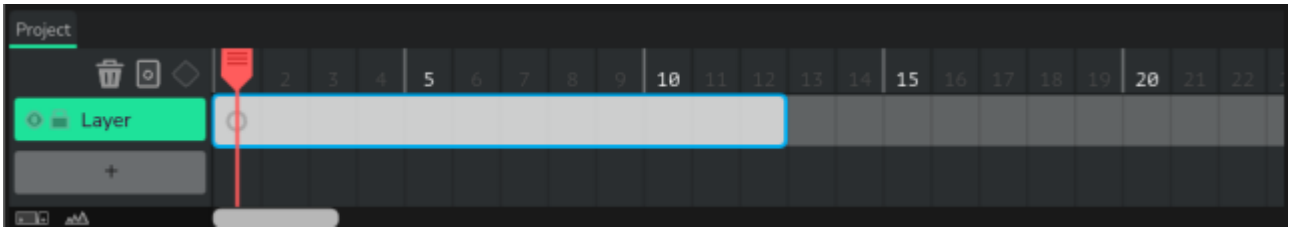
У кожному шарі ми можемо створювати як прості кадри, так “ключові” кадри (про них буде йти мова далі).

Щоб додати новий кадр на часовій шкалі, наведіть на потрібне місце на ній та натисніть знак плюс (+).

Як правило, тривалість показу одного кадру задається частотою кадрів в секунду (FPS), за замовчуванням це 12 кадрів в секунду, тобто на одну секунду анімації нам потрібно 12 кадрів із зображенням окремих фаз руху об’єкта. Така частота є стандартною — при меншій отримуємо “рваний” рух, коли зміна зображень відбувається “стрибками”, при більшій частоті збільшується витрата ресурсів комп’ютера на відтворення анімації без видимого покращення її якості. Частоту кадрів можна змінити на власну у

налаштуваннях проєкту, вона встановлюється глобально для створюваного анімаційного ролика.

За потреби ми можемо змінити час відображення окремого кадра — як правило, кадр відображається 1/12 секунди (це можна побачити на шкалі часу), але ми можемо збільшити цей час, “розтягуючи” довжину кадру на часовій шкалі.



Кадр розтягнуто до тривалості довжини 12 стандартних кадрів

Якщо тривалість одного стандартного кадру у проєкті 1/12 секунди, то “розтягнутий” кадр у наведеному вище прикладі, буде відображатися протягом 1 секунди. Збільшення тривалості кадра зменшує швидкість відтворення розміщеного на ньому зображення.

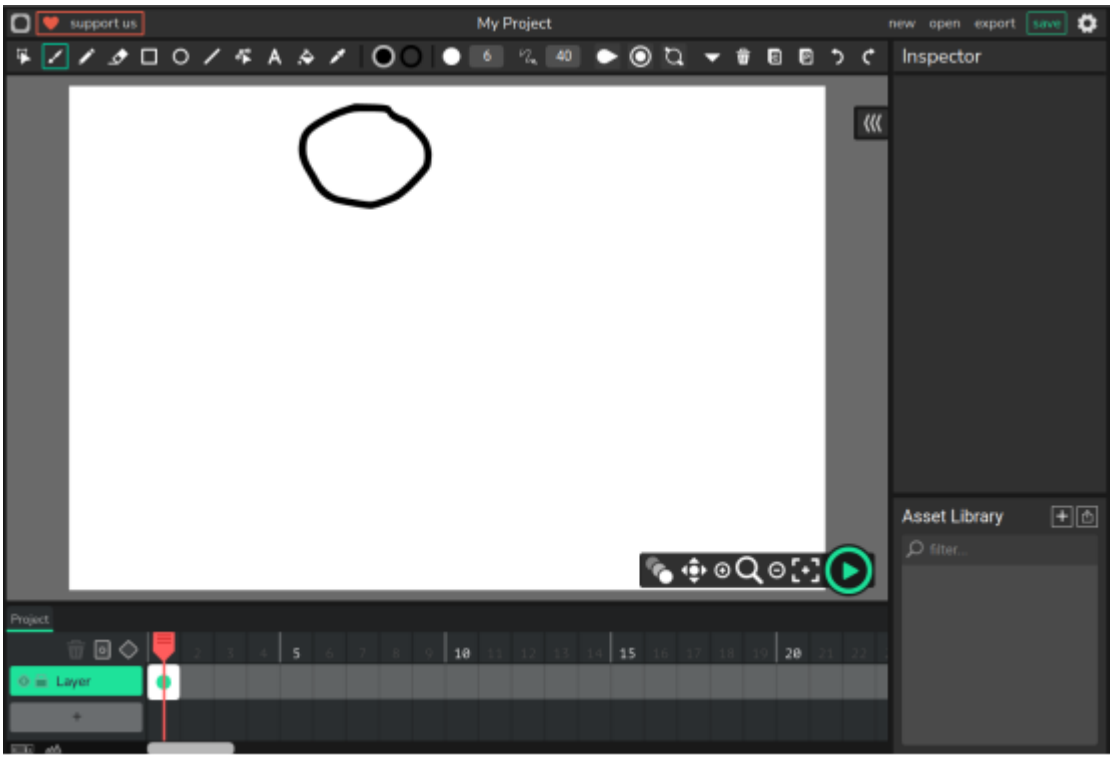
Наша перша анімація — і це просто

Ми можемо створити анімацію, просто малюючи кадри один за одним - це називається покадровою анімацією.

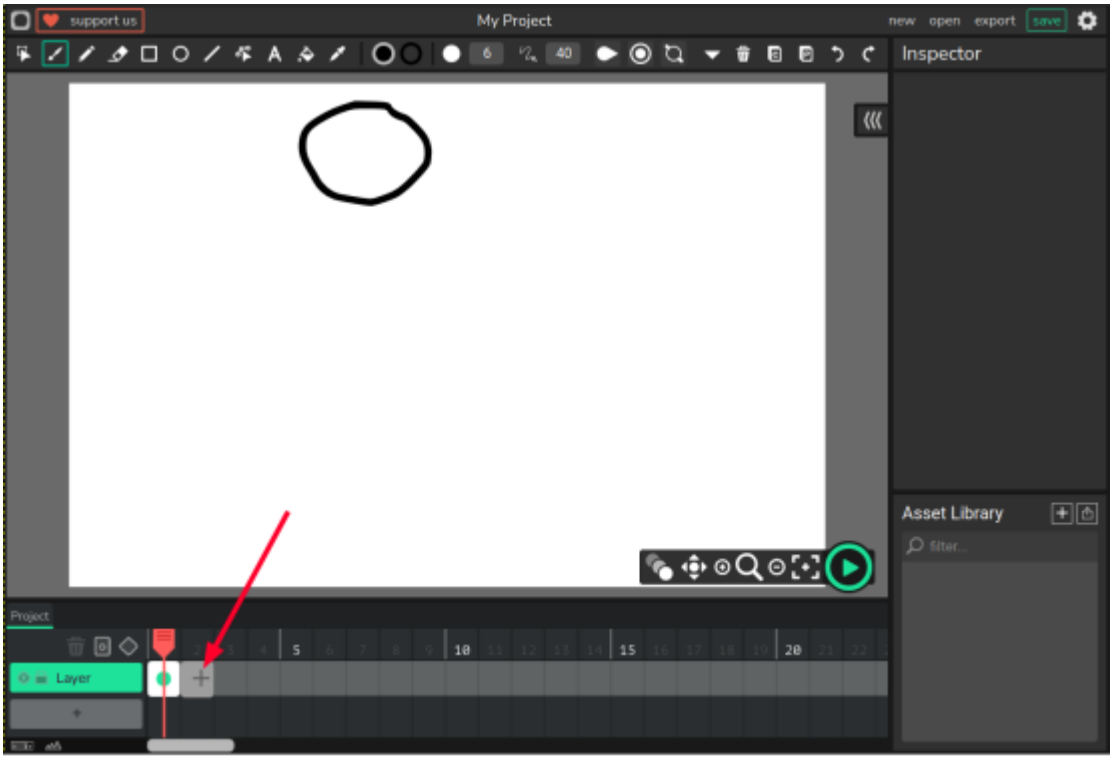
Малювати? Але ж ви не Рафаель, Пікассо чи Шагал — можливо, що ваші “видатні художні твори” були на рівні “абстрактного мистецтва” учня 3 класу — не переймайтесь, це не вплине на результат вашої роботи.

Отже. глибоко вдихнули, завантажили редактор або відкрили сторінку нового проєкту і починаємо.

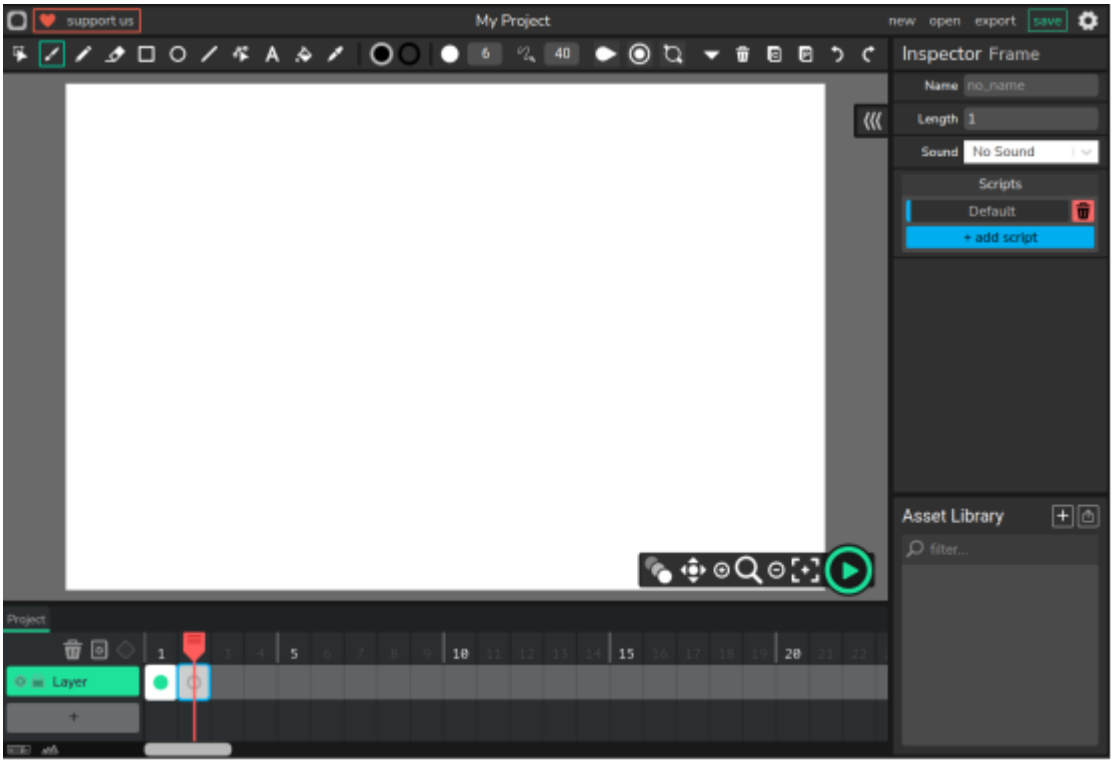
Візьмемо “пензель” і намалюємо фігуру у вигляді такої собі “картоплини”. Ви не художник? Не переймайтесь — естетична привабливість нашої фігури не має жодного значення, це просто замкнений контур.



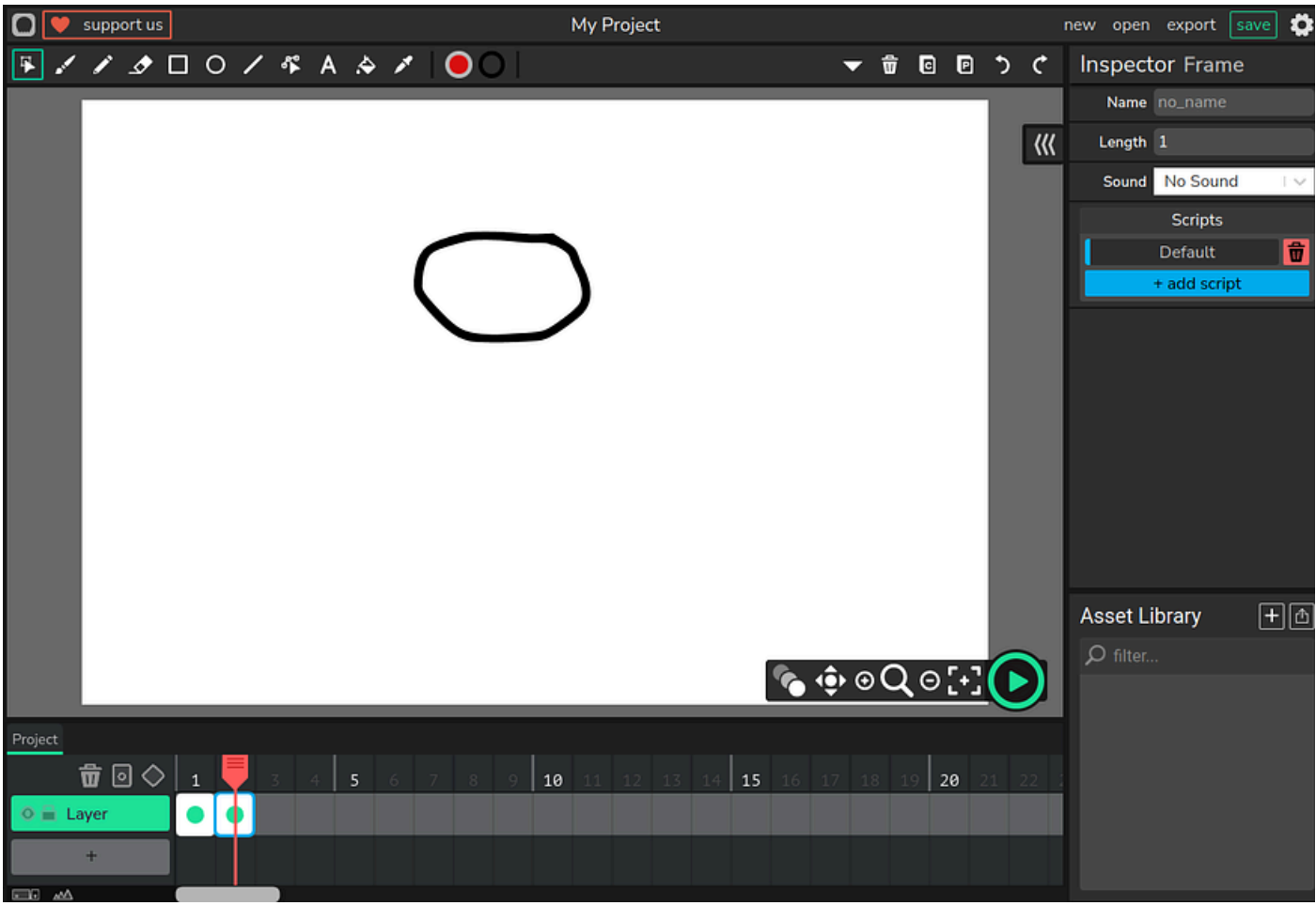
У найпростішому випадку анімація є швидкою зміною зображень, отже для того. щоб нам анімувати політ “картоплини” донизу, потрібно декілька послідовних зображень. Створимо новий кадр — наведемо вказівник на порожнє місце часової шкали поруч із вже створеним кадром, на цьому місці з’явиться символ “+” , і натиснемо на нього.



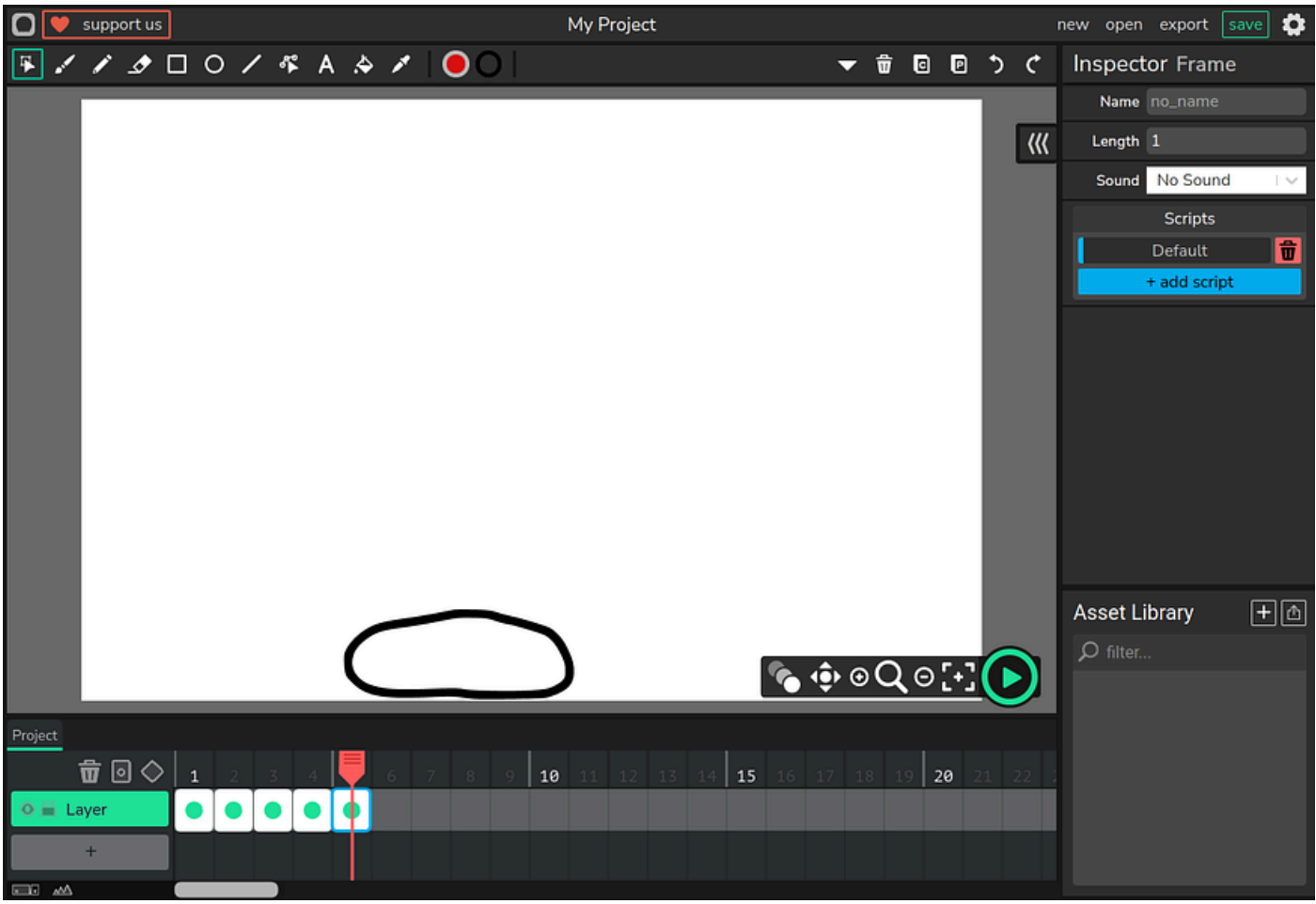
На часовій шкалі з’явився новий кадр, але наша “картоплина” зникла. Не переймайтесь — вона залишилась на першому кадрі.



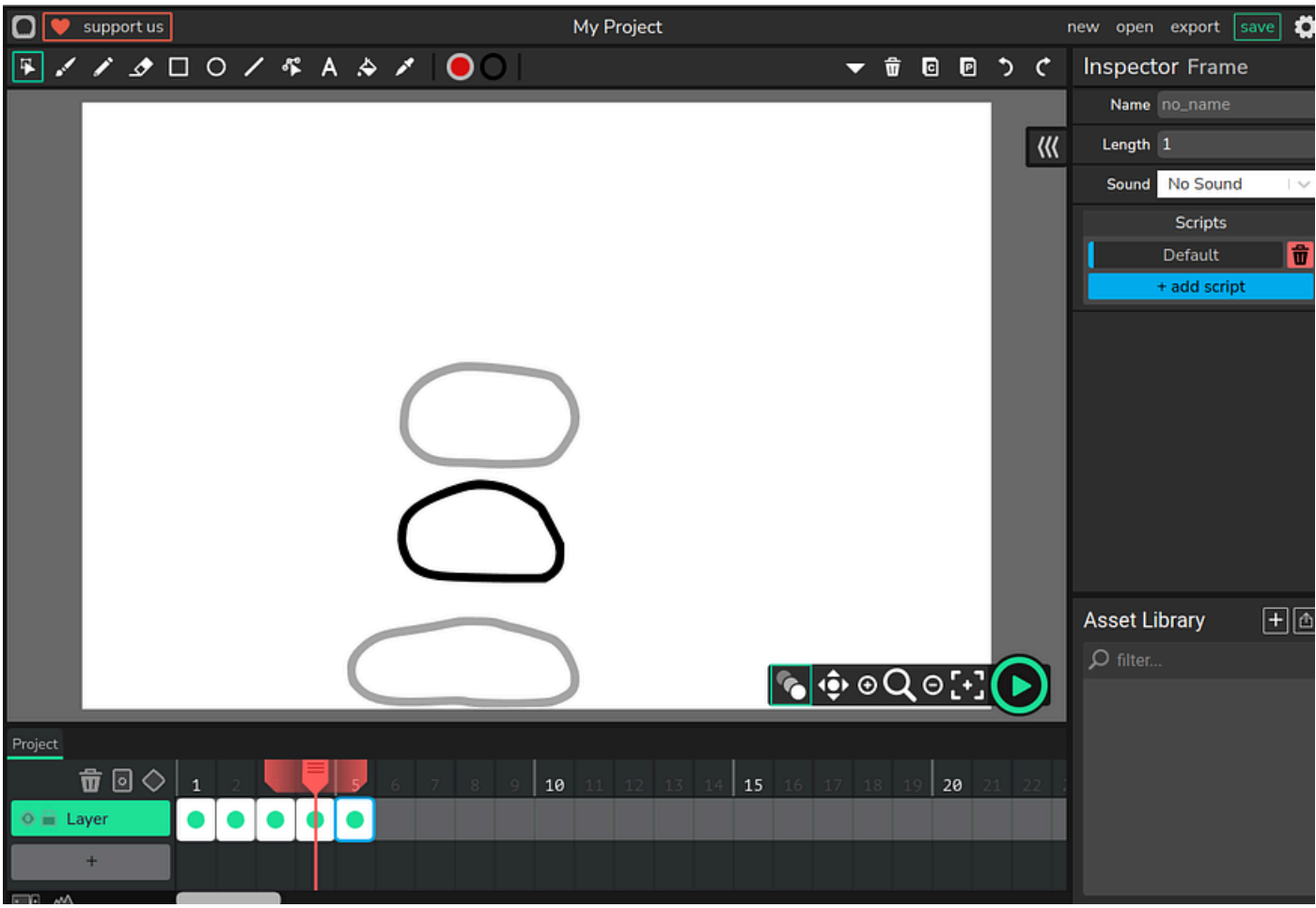
Знову малюємо “картоплину”, але вже дещо нижче — вона ж падає, отже наближається до землі.



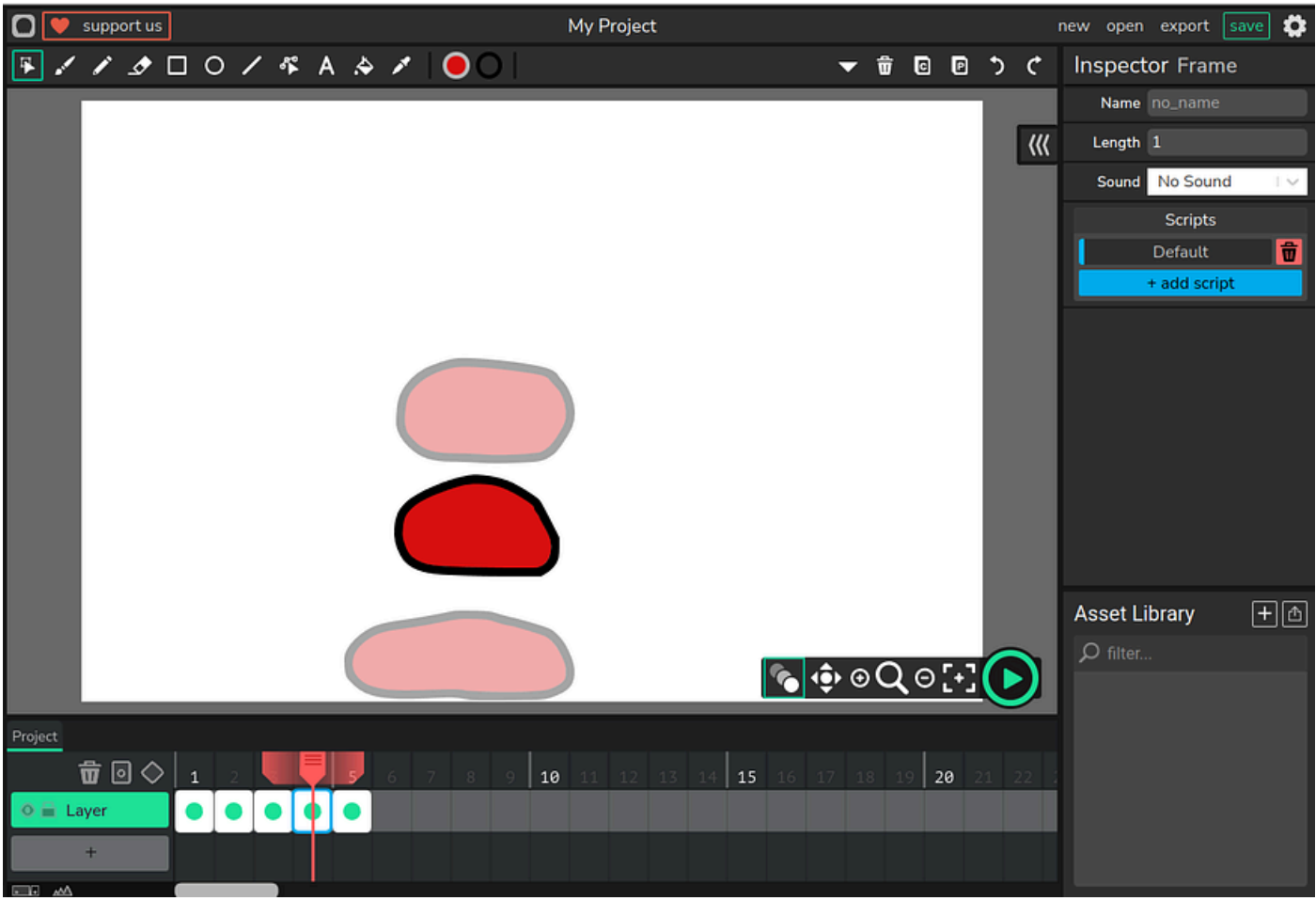
Подібним чином створимо ще декілька кадрів, зупинившись на тому. у якому “картоплина досягає “землі”:



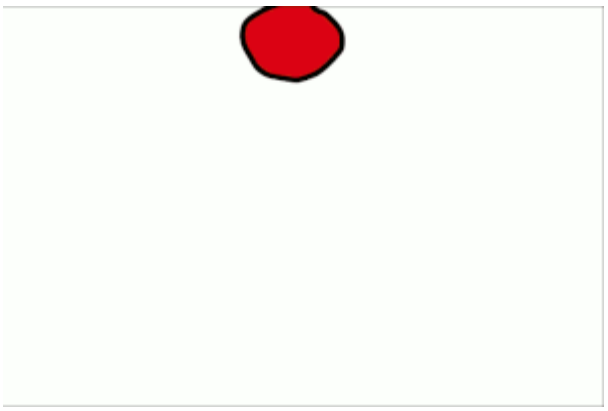
Для полегшення малювання можемо увімкнути режим багатокадрового відображення:



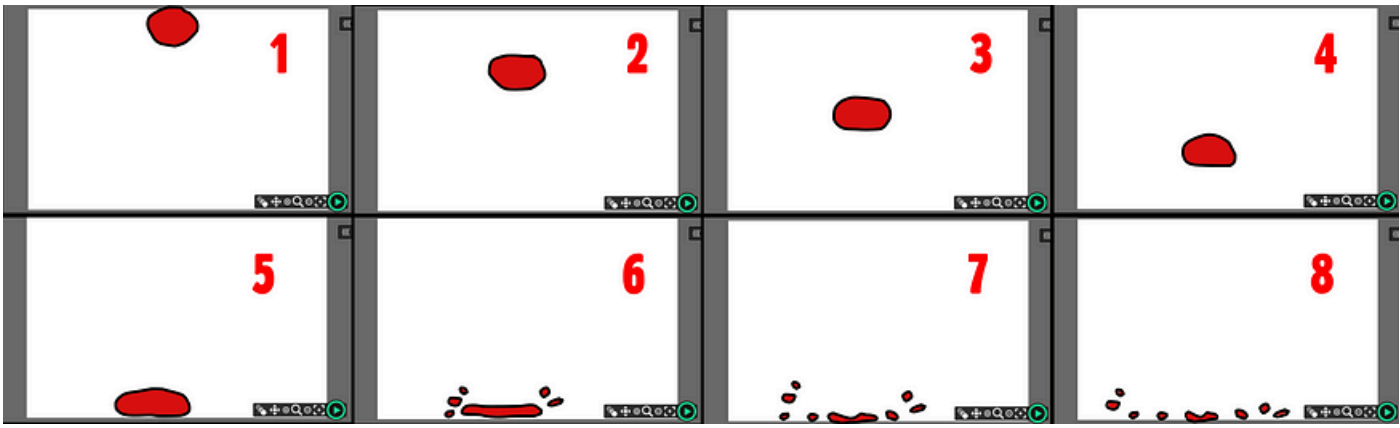
Розфарбуємо наші “картоплини” в червоний колір:



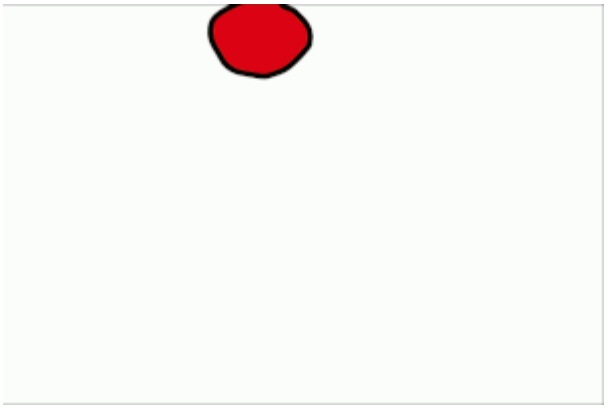
Вмикаємо відтворення анімації:



Додамо ще декілька кадрів:



Результат:



Вітаю — ви створили анімацію у редакторі Wick, і це було нескладно.

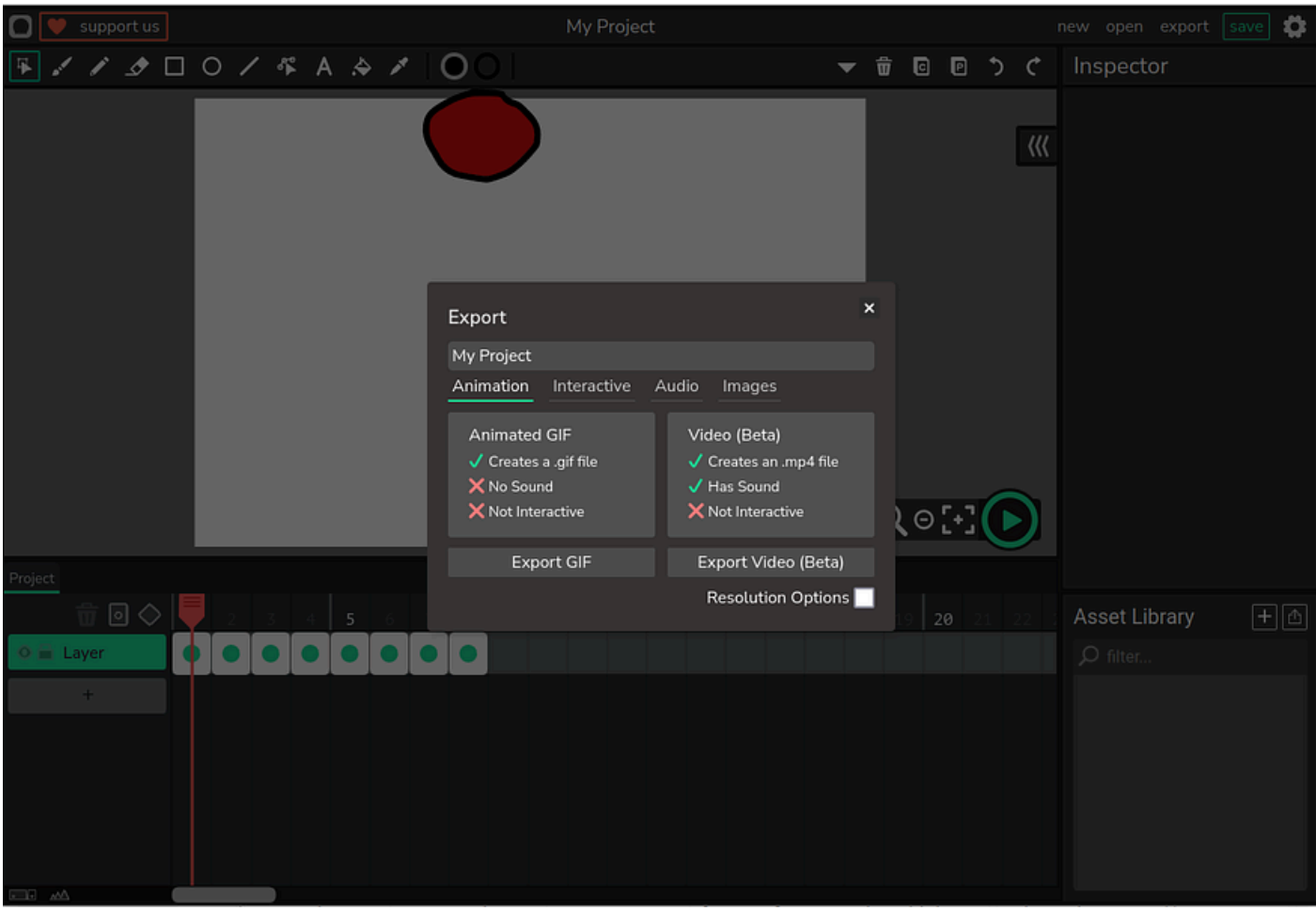
Збережемо проєкт та експортуємо анімацію

Ми можемо зберегти проект, натиснувши кнопку «Зберегти» у верхньому правому куті — файл проєкту буде збережено у місці, де ваш вебоглядач зберігає завантажені з Інтернету файли, зазвичай це тека “Завантаження”. Згодом ми зможемо колись знову відкрити файл цього проєкту і переглянути результат наших “творчих мук” або навіть змінити щось у ньому.

Назва файлу береться з назви проєкту, яку можна призначити у налаштуваннях

Можливо ви захочете скористатись створеною анімацією, розмістивши її в соціальній мережі, надіславши телефоном або поштою, використати на сайті чи в презентації — для цього

потрібно її експортувати. Є кілька варіантів формату експорту - gif, mp4 та інші. Найпростіший спосіб, це експортувати анімацію до файлу у форматі gif. Якщо у вашій анімації є звукові ефекти, то анімацію можемо зберегти, використовувати формат mp4.



Меню експорту має налаштовувані параметри, які можна змінювати.

Анімацію, експортовану у GIF чи MP4 не можна буде редагувати — змінювати можна лише збережений проєкт

Редактор Wick може створювати також і інтерактивні анімації — анімовані кнопки, повідомлення які показуються при натиску певних об'єктів, ви може навіть створити гру (як у Adobe Flash). але вже не цього разу.