
АНИМАЦИЯ СИМВОЛОВ в среде Flash

Покадровая анимация

«ручная»

- Использует Использует последовательность ключевых кадров

Необходимо учитывать:

- Разделить статику и динамику
- Разделить одновременные анимационные объекты по своим слоям

Режимы калькирования (Onion Skin)

- *Onion Skin* – активизация режима калькирования
- *Onion Skin Outlines* – калькирование в контурах
- *Edit Multiple Frames* – режим множественного калькирования
- *Modify Onion Markers* – редактирование маркеров калькирования

Анимация экземпляров символов

- Анимация символов
 - Анимация множества экземпляров
 - Анимация экземпляров символов с трансформацией
-

Анимация с вложенными СИМВОЛАМИ

- Создание анимированных символов
 - Сборка объекта из символов
 - Анимация клипа
 - Использование окна просмотра анимации клипа
-

Редактирование автоматической анимации

- Вставка ключевых кадров
- Редактирование промежуточных ключевых кадров

Символы в среде Flash

- Символы могут содержать:
 - *графику*
 - *анимацию*
 - *звук*
 - *интерактивность*
- Типы символов:
 - * *Graphic* - содержит статичную графику и анимацию
 - * *Movie clip* – любая графика и анимация, звук, экземпляры других символов, сценарии
 - * *Button* – интерактивный элемент, может содержать любые объекты кроме кнопок
- Любой символ имеет собственную монтажную линейку

Импорт символов из других документов Flash

- Команда: *File/Import/Open External Library...*
 - При создании нового символа команда: *Insert/New Symbol/Advanced/Browse...*
 - При замене символа в библиотеке:
 - выделить символ
 - в контекстном меню команда *Properties*
-

Символы типа Graphic и Movie clip

- Символ Graphic:
 - монтажная линейка символа *зависит* от общей монтажной линейки фильма
 - анимацию символа можно видеть в рабочей среде (после нажатия Enter)
- Символ Movie clip:
 - монтажная линейка символа *не зависит* от общей монтажной линейки фильма
 - анимацию символа можно видеть только в окне тестирования (после нажатия Ctrl/Enter)

Создание и использование символов Button

- Имеет 4 кадра с изображениями:
 - Up* – неактивное состояние
 - Over* – при наведении курсора мыши
 - Down* – в момент нажатия левой кнопки мыши
 - Hit* – определяет область реагирования кнопки (невидима при работе кнопки)
-

Процедура создания символа кнопки

- Создать символ командой:
Insert/New symbol/Button
- Создать необходимое число слоев для размещения графики и звуков, связываемых с работой кнопки
- Создать на каждом слое по 4 пустых ключевых кадра
- Разместить в каждом ключевом кадре соответствующее графическое изображение или звук
- Действия кнопки просмотреть в окне тестирования
(Ctrl/Enter)

Рекомендации по созданию кнопок

- Может содержать неограниченное число слоев
 - Область реагирования Hit может:
 - совпадать
 - охватывать
 - быть вне кнопки
 - быть несвязной
 - Звуки для кнопок можно использовать только типа Event или Start
 - Можно создать «пустую кнопку» (без ее изображения), если задать только область ее реагирования
-

Обработка внешних объектов в среде Flash

- Импорт текста
 - Импорт растровой графики
 - Внедрение звука
 - Символы типа Button
 - Импорт символов из других документов Flash
 - Экспорт объектов из среды Flash
-

Импорт текста

- Используется БуферИспользуется Буфер
Используется Буфер обмена
- Текст группируется в текстовый блок
- Для редактирования необходимо текстовый блок разгруппировать командой:
Modify/Ungroup
- Фрагмент текста не должен превышать размеров рабочей области
- Могут быть утрачены некоторые параметры форматирования не свойственные Flash

Импорт растровой графики

- Вставка 3-мя способами:
 - командой *File/Import*
 - через Буфер обмена
 - перетянуть мышью из библиотеки
- Оптимизация растровых изображений:
 - во внешнем редакторе предварительно
 - средствами Flash – *Bitmap Properties*
- Перевод на рабочий уровень командой:
Modify/Break Apart
- Векторизация или Трассировка командой:
Modify/Bitmap/Trace Bitmap