

Основы флэш-анимации.

Покадровая анимация средствами Flash.

Создавая анимацию с помощью покадрового метода, выполните следующее.

В правой части окна программы открыто окно свойств документа (инспектор свойств). Установите размер изображения (550x400пкс), цвет фона (светло-оранжевый - #FF9932) и частоту демонстрации кадров – 12 кадр/с, как показано на рис.1.

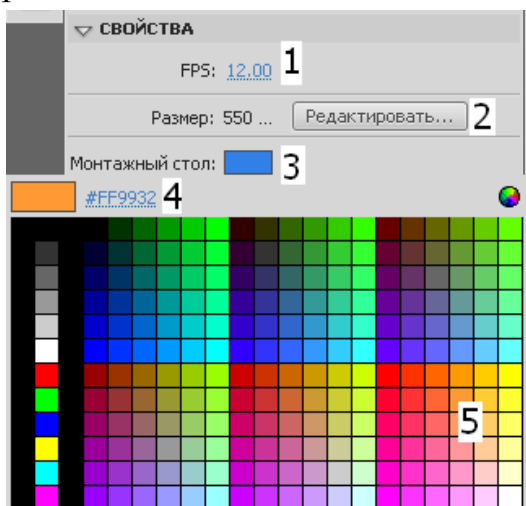


Рис. 1. Свойства нового документа: 1 – частота демонстрации кадров (фреймов в секунду); 2 – установка размера изображения; 3 – установка цвета фона; 4 – выбранный цвет; 5 – палитра выбора цвета

1. Выделите первый кадр в строке первого слоя (Слой 1). Анимация начнется с этого кадра. Первый кадр на временной шкале фильма автоматически становится ключевым, поэтому его не нужно создавать. Выберите цвет заливки – белый, обводка отсутствует. Нарисуйте первый кадр – белый круг (рис.2).

2. Скопируйте содержание первого кадра во второй, нажав функциональную клавишу F6. Внесите изменения в содержание кадра (добавьте два одинаковых круга синего цвета).

3. Повторяйте действия, описанные в пункте 2 до завершения видеоряда.

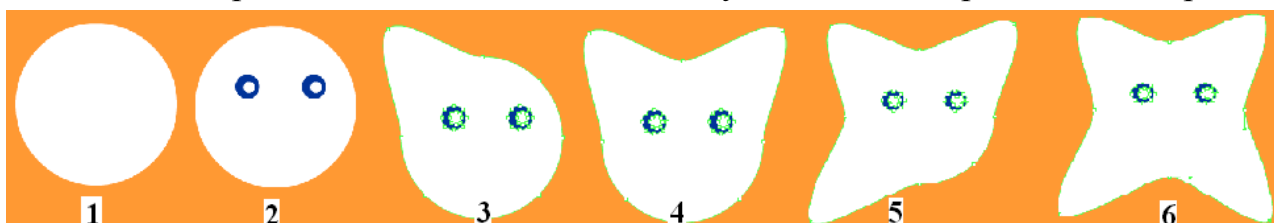


Рис. 2. Покадровая анимация

4. Нажмите клавишу ввода (Enter) для проверки результата анимации. При необходимости измените стандартную частоту демонстрации фильма с 12 кадров в секунду на иную.

5. Сохраните файл фильма (расширение файла fla). Сохраните фильм, нажав Ctrl+Enter (расширение файла swf).

Анимация с помощью автоматического заполнения кадров средствами Flash.

Анимация с заполнением кадров с интерполяцией изменений формы (*shape tweening*).

1. Нарисуйте на первом (ключевом) кадре рабочего слоя простую геометрическую фигуру, например, красный круг.
2. Вставьте на кадр номер 20 ключевой кадр. Нарисуйте на месте красного круга зеленый квадрат.
3. Выполните щелчок правой клавишей мыши по кадру номер 10 (на середине ролика) и в контекстном меню выберите пункт **Создать анимацию формы**.

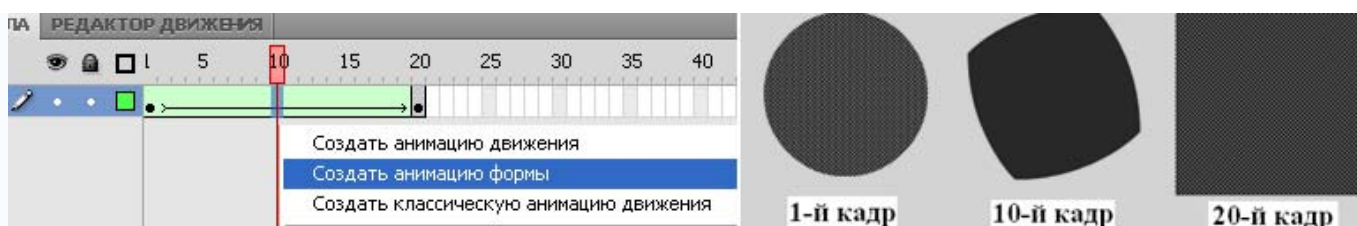


Рис. 3. Создание анимации формы

4. Проверьте созданную анимацию (**Enter**), сохраните файл (**Файл - Сохранить**) и файл фильма (**Ctrl+Enter**).
5. Добавьте к созданному ролику звук. Импортируйте в библиотеку небольшую музыкальную фразу («Колокольчики» из папки с материалами для работы). Создайте новый слой, переименуйте его в «Музыка» и перетащите звуковой файл из библиотеки в рабочую область. Проследите за изменениями, происшедшими на рабочем слое монтажного стола. Воспроизведите и сохраните файл.

Анимация заполнением кадров с интерполяцией движения

Импортируйте в библиотеку нового файла изображение Image110 (**Файл – Импорт в библиотеку**). Откройте библиотеку (**F11**). Перетащите изображение из библиотеки на рабочее поле. Измените его размер инструментом «Свободная трансформация» и преобразуйте графическое изображение в символ (**F8**).

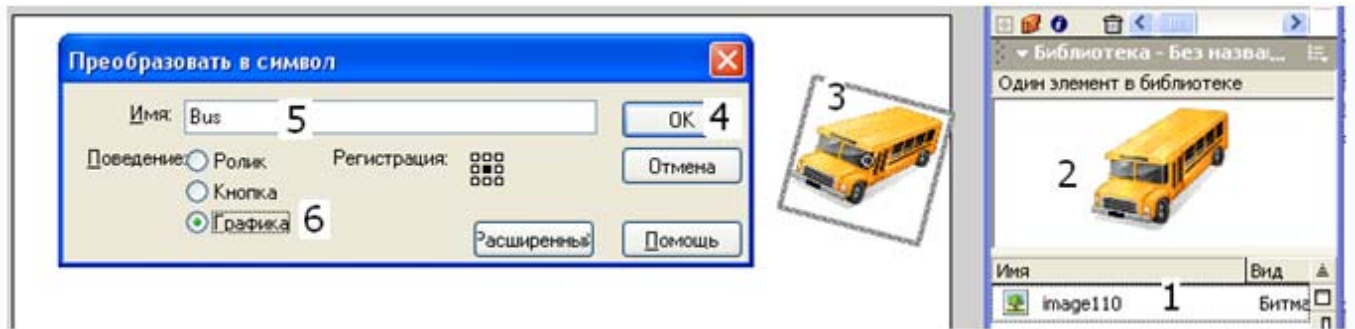


Рис. 4. 1 – файл в библиотеке; 2 – миниатюра файла; 3 – уменьшенное и повернутое изображение; 4 – кнопка подтверждения; 5 – имя символа; 6 – тип символа

Выполните щелчок правой клавишей мыши по кадру №40 и вставьте ключевой кадр. Переместите автомобиль в левый нижний угол экрана. Выберите 20-й кадр и дайте команду «Создать классическую анимацию движения». Воспроизведите ролик.

Добавьте к ролику звуковой файл со звуком работающего двигателя. Поскольку звук немного длиннее кадров изображения, увеличим длительность демонстрации ролика. Для этого нужно последний ключевой кадр перетащить левой клавишей мыши в район 85-го кадра. Сохраните ролик.

Создайте новый файл. Импортируйте в библиотеку рисунки девочки, елочки и гномика, измените их размеры, преобразуйте в символы, создайте символ гномик+ елочка. Разместите их в противоположных углах кадра (девочка на отдельном слое). Создайте ключевой, например 50-й кадр, переместите гномика с елочкой к девочке.



Рис. 5. Подготовка анимации

Добавьте направляющую классической анимации щелчком правой клавиши по имени слоя. Слой с направляющей всегда должен находиться над слоем с объектом, который вы анимируете, в данном случае над слоем с гномиком с елочкой. 50-й кадр этого слоя также преобразуйте в ключевой. Нарисуйте карандашом или кисточкой извилистую линию – путь перемещения гномика. Активный слой – **Направляющая классической анимации**.

Привязка объекта к направляющей линии. Перейдите на первый кадр. Переместите объект (гномик с елкой), совместив центральный маркер объекта (кружочек) с началом линии. Перейдите в кадр номер 50 и снова переместите объект, совместив центральный маркер с точкой конца линии.

Вызовите контекстное меню для кадра на середине промежутка (в нашем случае – это кадр номер 25, слой «гном») и выберите пункт меню **«Создать классическую анимацию движения»**. Символ самостоятельно переместиться в середину траектории.

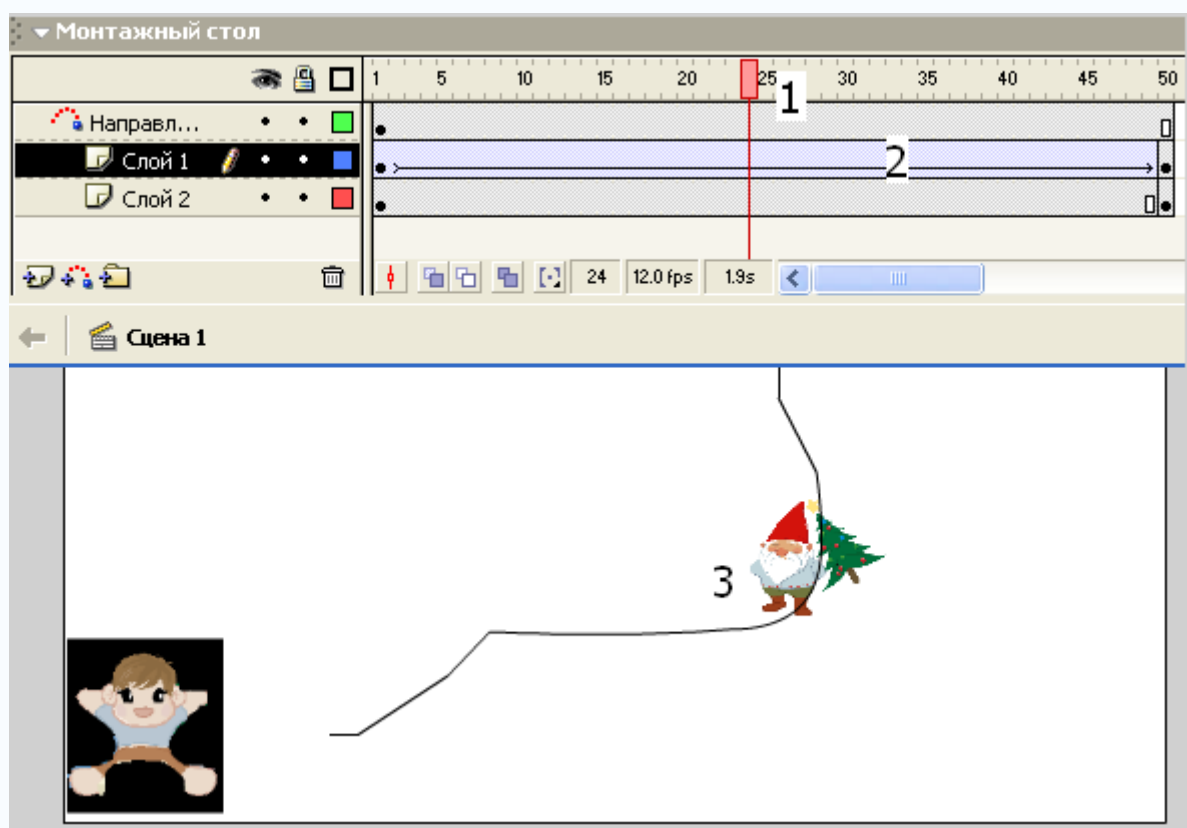


Рис. 6. Создание эффекта движения по заданной траектории: 1 – кадр №25; 2 – на слое №2 появилась стрелка; 3 – объект переместился в середину траектории

Проверьте созданную анимацию (**Enter**), сохраните файл (Файл - Сохранить) и файл фильма (**Ctrl+Enter**).

Вставьте 51-й ключевой кадр и поместите другие рисунки, как показано на рис.6. Скопируйте кадр по 60 включительно.



Рис. 7. 51- 60 кадры флэш-ролика

Применение маскирующего слоя.

Слой маски используют для создания «отверстия», через которое видно изображение, находящееся на других слоях. Эффект маскирования используют не только в анимации, но и при монтаже фильмов профессиональными программами.

Все слои с изображениями, которые Вы хотите сделать маскированными, должны находиться непосредственно под слоем маски.

Выделите самый верхний слой с изображением, щелкните по кнопке «Вставить слой». Создайте на новом слое фигуру с заливкой или экземпляр символа. Заполненная часть фигуры при демонстрации анимационного ролика станет прозрачной. Незаполненная часть объекта – непрозрачной.

Вызовите контекстное меню для верхнего слоя и выберите пункт «Маска». Данный слой станет слоем маски (см. пример анимации в папке с материалами для работы, файл tele.swf).