

LEKCJA 00 – FLASH -WPROWADZENIE

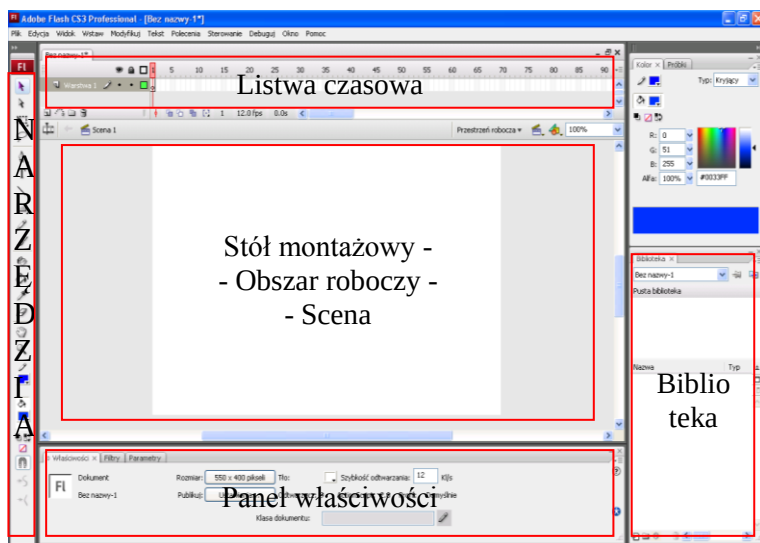
Flash jest technologią tworzenia animacji z wykorzystaniem grafik wektorowych na zasadzie klatek filmu. Powstały w wyniku plik z rozszerzeniem SWF można odtwarzać za pomocą przeglądarki internetowej. Z tych powodów pliki Flash stosowane są do tworzenia reklam internetowych, prezentacji i animacji, całych stron WWW oraz prostych gier. Historia Flash rozpoczęła się w 1996 roku, kiedy to pojawił się program Macromedia Flash, od roku 2007 Adobe Flash. Filozofia pracy opiera się wyświetlaniu kolejnych klatek filmu. Otrzymujemy do dyspozycji stół montażowy, zestaw narzędzi, a naszym zadaniem jest rozmieszczenie na klatkach ujęć tworzonej animacji.

SCENY, WARSTWY, OBIEKTY

Z pomocą scen, warstw i obiektów budujemy strukturę naszego filmu. **Scena** jest elementem największym i w prostych animacjach rzadko wykorzystuje się ich większą ilość.

Obiekty to elementy graficzne narysowane we Flashu, pola tekstowe, dźwięki, zaimportowane grafiki. Ale obiekt to także fragment filmu zawierający głównie animacje oraz przycisk, który reaguje na ruchy kursora. Obiekty umieszczamy na stole montażowym sceny.

Warstwy pozwalają rozłożyć rysunek na kilku poziomach wzajemnie przysłaniających się, co znacznie ułatwia skomplikowanych rysunków. Warstwy opisują również czas trwania animacji - wewnątrz obiektów i scen.



NARZĘDZIA



Zaznaczanie

(Wybór-Zaznaczanie, Podzaznaczanie, Przekształcanie, Lasso)

Rysowania

(Pióro, Tekst, Linia, Prostokąt - Elipsa - Wielokąt, Ołówek, Pędzel)

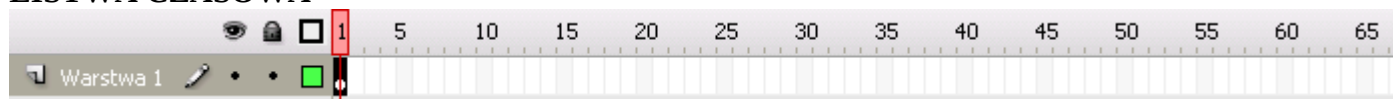
Inne

(Kalamaz, Wiadro, Kroplomierz, Gumka)

Dodatkowe

(Rączka, Powiększenie, Kolor obrysu, Kolor wypełnienia, Zamiana kolorów, Brak koloru, Wektorowy-Rastrowy, Przyciąganie do obiektów i inne). W tej części mogą pojawiać się dodatkowe narzędzia w zależności od wybranego podstawowego.

LISTWA CZASOWA



Animacja rozgrywa się w czasie. Aby ją kontrolować posługujemy się listwą czasową, na której edytujemy kolejne klatki filmu. Naszym zadaniem jest tak rozmieścić kolejne ujęcia filmu na listwie, aby były wyświetlane w odpowiednim momencie i przez odpowiednio długi czas.

BIBLIOTEKA

W niej gromadzimy elementy naszego filmu. Biblioteka może zawierać wszystko, począwszy od najprostszych elementarnych grafik, a skończywszy na gotowych animowanych sekwencjach, przyciskach reagujących na myszkę, dźwiękach itp. Z niej wrzucamy, przez przeciąganie na obszar roboczy obiekty.

PANEL WŁAŚCIWOŚCI

Tutaj w najprostszy sposób można kontrolować wszystkie parametry obszaru roboczego i obiektów filmu.

KURSY FLASH

W internecie dostępnych jest mnóstwo materiałów na temat Flash. Jeden z takich kursów i przykładowe animacje jest dostępny na stronie: <http://republika.onet.pl/fabryka.html>

PRZYKŁAD

- uruchom program
 - z menu wybierz PLIK / NOWY (zatwierdź rodzaj dokumentu przyciskiem OK)
 - na panelu NARZĘDZIA wybierz PĘDZEL
 - narysuj KWADRAT (wygląd nie jest istotny)
 - na LISTWIE CZASU wybierz zaznacz klatkę 1
 - z menu: WSTAW / OŚ CZASU / UTWÓRZ ANIMACJĘ RUCHU
 - wybierz klatkę 40
 - z menu: WSTAW / OŚ CZASU / KLATKA KLUCZOWA
 - wybierz narzędzie ZAZNACZANIE (czarna strzałka)
 - przesun kwadracik w inne miejsce przestrzeni roboczej
 - naciśnij ENTER (animacja)
 - zapisz projekt na dysku (rozszerzenie .FLA), z menu: PLIK / ZAPISZ
 - publikowanie animacji na stronie WWW, z menu: PLIK / PUBLIKUJ
- (na dysku tworzy się plik animacji .SWF, plik ze skryptem .JS i strona WWW z animacją .HTML)