

BANERY

Banery są jedną z najważniejszych form reklamy w internecie. Grafika połączona z animacją i jednocześnie będąca linkiem do strony internetowej – to jest właśnie baner. Forma, styl i treść może być zupełnie dowolna. Najważniejsze jest jednak to, aby baner przyciągał uwagę i zachęcał do kliknięcia. W tworzeniu banerów niezmiernie istotną kwestią jest ich rozmiar. Z jednej strony muszą być ładne, kolorowe i przyciągające uwagę, a z drugiej strony muszą zajmować na dysku niewiele miejsca, aby ich wczytywanie było stosunkowo krótkie. Nie może też być zbyt skomplikowany, aby za bardzo nie obciążał procesora.

PROJEKT

Baner będzie składał się z trzech haseł, adresu i tła. Pierwsze hasło: BYŁEŚ JUŻ U NAS? wjedzie z lewej strony, zwolni i po pewnym czasie nabierze prędkości i wyjedzie z prawej strony sceny. Hasło drugie: NIE? wleci na scenę z przodu i zapadnie się w nią (skalowanie). Trzecie hasło wpadnie na scenę z góry i spadnie pod nią. Na samym końcu pojawi się adres szkoły: ZSO.BOBOWA.EU – każda z części animowana będzie inaczej.

- nowy dokument o wymiarach 468x60, kolor niebieski, szybkość 25 klatek na sekundę
- stworzymy dwie warstwy o nazwach TŁO i NAPISY
- warstwie TŁO umieszczamy elementy tła banera – stylizowane litery ZSO



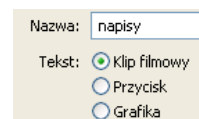
STYLIZOWANE LITERY ZSO

- narzędziem tekst napisać trzy osobne litery Z, S, O
- kolor liter trzy odcienie niebieskiego, krycie ALFA – 50%
- powiększyć je i nałożyć na siebie w dowolny sposób
- zaznaczyć trzy litery, prawy przycisk: ROZDZIEL
- skopiować litery i odbić horyzontalnie



NAPISY

- na warstwie NAPISY piszemy biały tekst: BYŁEŚ JUŻ U NAS?
- wektoryzujemy napis, prawym: ROZDZIEL 2 razy, aby każda litera była osobno
- konwertujemy napis na klip filmowy, prawy i KONWERTUJ NA SYMBOL nazwa NAPISY, tekst: KLIP
- klikamy podwójnie w nowy symbol i wchodzimy do okna symbolu, gdzie tworzymy animację

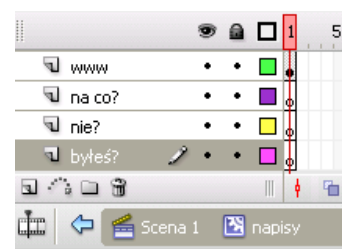


Byłeś już u nas?

(można to zrobić też kilkoma innymi sposobami, np. najpierw nowy symbol: klip filmowy i w nim narysować napis)

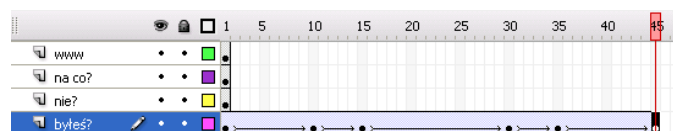
EDYCJA KLIPA

- będąc wewnątrz klipa tworzymy jeszcze trzy warstwy i nazywamy je: WWW, NA CO?, NIE? (warstwa BYŁEŚ? z gotowym napisem)
- na odpowiednich warstwach tworzymy napisy: NIE?, NA CO CZEKASZ?, ZSO.BOBOWA.EU
- wektoryzujemy tylko napis z adresem strony



ANIMACJA PIERWSZEGO HASŁA

- wybieramy warstwę BYŁEŚ
- klatka 1, prawy: UTWÓRZ ANIMACJĘ RUCHU
- klatka 10, prawy: WSTAW KLATKĘ KLUCZOWĄ
- identyczne operacje powtarzamy dla klatek: 15, 30, 35, 45
- wybieramy klatkę 1 i umieszczamy napis z lewej strony poza sceną
- w klatce 10 przesuwamy napis w prawo o długość wyrazu BYŁEŚ
- klatki 15 i 30 pozostawiamy bez zmian
- w klatce 35 przesuwamy napis w lewo o długość wyrazu BYŁEŚ
- w klatce 45 umieszczamy napis za sceną z prawej strony



DYNAMIKA ANIMACJI

Jeżeli wybrana jest klatka, która zawiera ANIMACJĘ, możemy zmienić wartość ZMIANA DYNAMIKI na właściwościach klatki.

Wartość dynamiki od -1 do -100 spowoduje, że animacja zwolni przed tą klatką, a następnie przyspieszy do następnej klatki. Wartość od 1 do 100 spowoduje, że animacja przyspieszy wychodząc z klatki, a następnie zwolni przed następną klatką.

- w pierwszej klatce ustalamy wartość dynamiki na 100 i podobnie w klatkach 10, 30 i 35

CIENIOWANIE

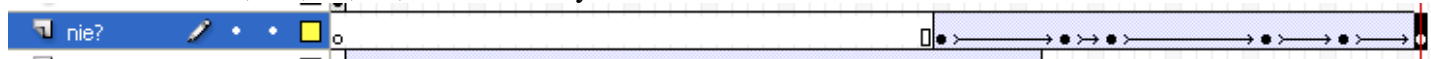
- powyżej warstwy BYŁEŚ? wstawiamy nową warstwę
- kopiujemy na nią, począwszy od klatki 2, wszystkie klatki w warstwy BYŁEŚ?
- usuwamy dodatkowe klatki z prawej strony na nowej warstwie



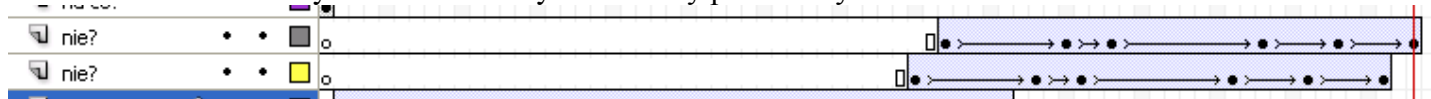
- na każdej klatce kluczowej nowej warstwy, zaznaczamy napis i zmieniamy przezroczystość: ALFA 50%

ANIMACJA DRUGIEGO HASŁA

- zaznaczamy pierwszą klatkę na warstwie NIE?
- przeciągamy ją do klatki 40
- w klatce 40 tworzymy animację ruchu
- w klatkach: 48, 51, 61, 66, 71 wstawiamy klatki kluczowe

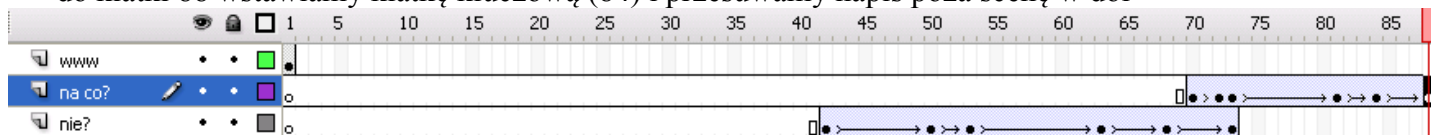
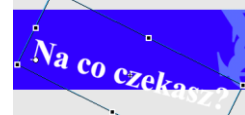


- w klatkach 48 i 61 ustawiamy wartość dynamiki na 100
- w klatce 40 powiększamy napis (jak wysoka scena) i ustawiamy przezroczystość na 0%
- w klatce 48 nieznacznie zmniejszamy napis
- w klatce 66 powiększamy o 50%
- w klatce ostatniej 71, zmniejszamy wielkość do zera i przezroczystość do zera
- tworzymy powyżej nową warstwę i wklejamy całość animacji od klatki 42
- nadmiarowe - od 74 - usuwamy
- w klatkach kluczowych nowe warstwy zmieniamy przezroczystość na 50%



ANIMACJA TRZECIEGO HASŁA

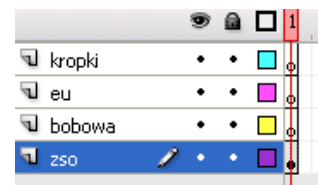
- zaznaczamy napis w klatce 1, na warstwie NA CO?
- wybieramy narzędzie przekształcania swobodnego
- środek ciężkości napisu (biała kropka) umieszczamy pod pierwszą literą)
- obracamy napis tak, aby jego koniec był wyżej niż początek
- przesuwamy napis ponad scenę
- przeciągamy klatkę z napisem do klatki 70 i tworzymy w niej animację ruchu
- środek obrotu w klatce 70 przestawiamy na początek napisu
- do klatki 72 wstawiamy klatkę kluczową (70) i ściągamy w niej napis na scenę
- do klatki 73 wstawiamy klatkę kluczową (72) i prostujemy napis
- w klatce 81 wstawiamy klatkę kluczową (73)
- do klatki 84 wstawiamy klatkę kluczową (81) i obracamy napis w dół
- do klatki 88 wstawiamy klatkę kluczową (84) i przesuwamy napis poza scenę w dół



- zwiększamy dynamikę kopiując warstwę do nowej, przesuwamy o 1 klatkę i zmieniamy przezroczystość

ANIMACJA ADRESU

- zaznaczamy adres strony na 1 klatce warstwy WWW
- prawy przycisk myszy / KONWERTUJ NA SYMBOL / KLIP FILMOWY
- zaznaczamy klatkę 1 i przenosimy na koniec animacji – do klatki 89
- edytujemy nowy klip klikając podwójnie w napis (lub wybierając go w bibliotece)
- warstwę z adresem nazywamy ZSO
- tworzymy jeszcze trzy warstwy o nazwach: BOBOWA, EU, KROPKI

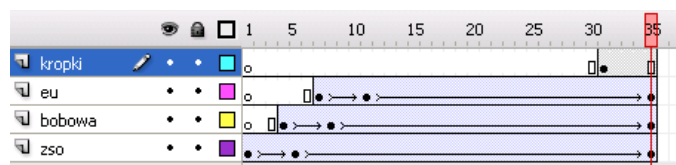


wycinamy z warstwy ZSO kolejne fragmenty napisów i wklejamy na odpowiednie warstwy

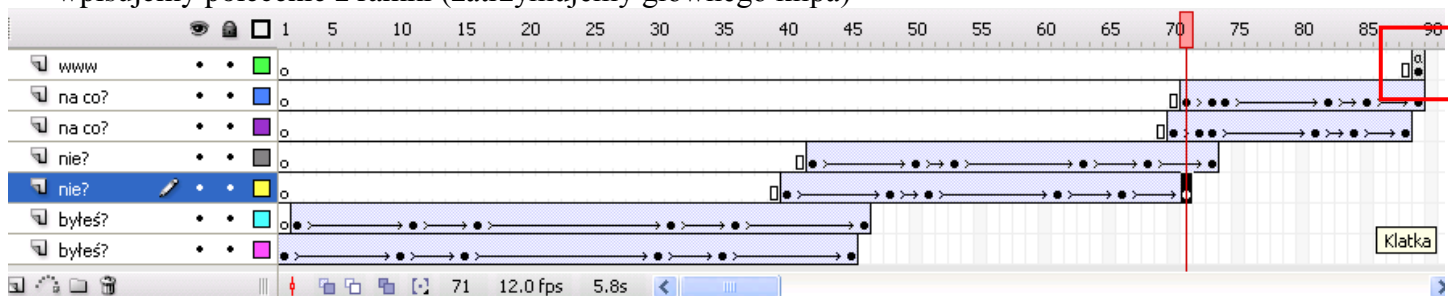
- zaznaczamy fragment napisu (jest już wektorowy)
- prawy przycisk myszy: WYTNIJ
- wybieramy odpowiednią warstwę
- z menu: EDYCJA / WKLEJ W MIEJSCU
- na każdej warstwie prócz KROPKI tworzymy w klatce 1 animację ruchu
- na warstwie ZSO, wstawiamy klatki kluczowe do 5 i 35 klatki
- na warstwie BOBOWA przeciągamy klatkę 1 do klatki 4 i wstawiamy klucze w 8 i 35 klatce
- na warstwie EU przeciągamy klatkę 1 do klatki 7 i wstawiamy klucze do 11 i 35
- warstwa KROPKI zaczyna się w 31 klatce i kończy w 35
- w klatce 1 warstwy WWW zmniejszamy wielkość napisu i alfa do zera
- w klatce 4 zwiększamy napis do 200% i zmniejszamy alfa do zera
- w podobny sposób postępujemy z napisami w warstwach BOBOWA i EU
- przechodzimy do sceny głównej banera klikając w przycisk SCENA 1
- wstawiamy animację z adresem na obszar sceny

AKCJE – zatrzymanie akcji po zakończeniu animacji

- wywołujemy do edycji klip NAPISY
- wybieramy ostatnią klatkę w warstwie WWW
- prawy przycisk myszy i polecenie OPERACJE
- wpisujemy polecenie z ramki (zatrzymujemy głównego klipa)

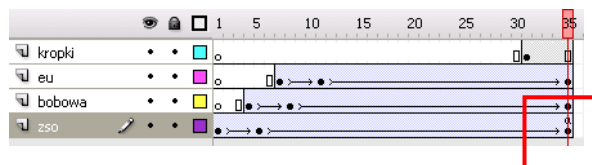


```
STOP();
```



- wywołujemy do edycji klip WWW
- wybieramy ostatnią klatkę w warstwie ZSO
- prawy przycisk myszy i polecenie OPERACJE
- wpisujemy polecenie z ramki (zatrzymujemy klipa)

```
STOP();
```



PRZYCISK uruchamiania strony www

- wracamy do sceny głównej – przycisk SCENA 1
- tworzymy jeszcze jedną warstwę PRZYCISK
- rysujemy na niej prostokąt o wielkości sceny
- konwertujemy ramkę do przycisku – prawy / KONWERTUJ NA SYMBOL - PRZYCISK
- wchodzimy do okna akcji przycisku
- na klatce UP, prawy / OPERACJE
- wpisujemy skrypt z ramki

```
on (release) {  
  getURL("http://zso.bobowa.eu", "_blank");  
}
```