

Лабораторная работа «Создание Flash-баннера и Gif-анимации».

<https://www.youtube.com/watch?v=By3G-UNORig>

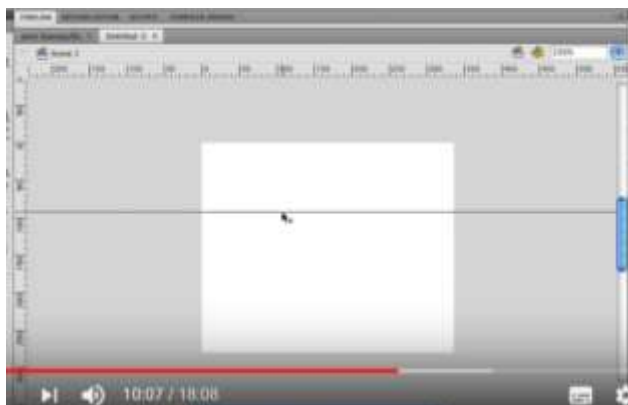
При создании флеш-баннера желательно знать и надо выбрать его размер во вкладке Template. Можно размер изменить позже, через свойства команды Properties- окно Document Properties, задав ширину и высоту. Выберем размер 336*280 пикселей, представляющий из себя прямоугольник.

Сохраним созданный файл, выбрав в гл.меню команду File(Файл)-Save As (Сохранить как). Выбрать папку, в которой будет сохранен файл, задать имя и сохранить. Имя должно иметь расширение *.fla (например, img1.fla). Задать любой формат файла из списка Format (Формат): Flash CS3 Document, Flash CS4 Document. Нажать Save (Сохранить).



Далее нужно снова создать новый документ, не выходя из программы, для планирования структуры баннера. Задать размеры, как было описано выше.

Разделим баннер на части, чтобы сделать разметку для редактирования в соответствии с задуманным сюжетом, выбрав команду View(Вид)-Rulers(Линейки). После чего появится шкала разметки линейки. Нужно кликнуть на разметке линейки сверху и перетащить курсор в часть листа (сцену), где намечается произвести деление с помощью вспомогательных линий.



Разделим на 3 части.



Для того, чтобы изменить цвет направляющих вспомогательных линий, нужно выбрать в меню View(Вид)-Guides (Направляющие) -Edit Guides (Редактировать направляющие).

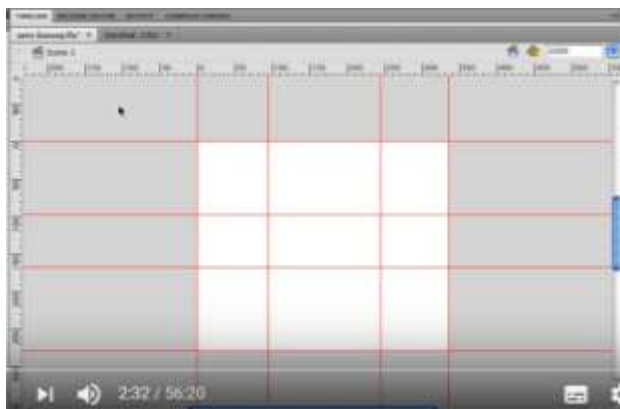


В появившемся окне выбрать команду Color и выбрать из списка другой цвет.

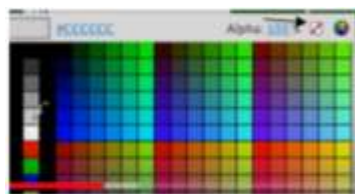


Далее в панели инструментов выбрать кисть, выбрать цвет и создать эскиз проекта.

Далее перейдем к созданию самого баннер, сохраненного под названием img1 fla. Разделить с помощью вспомогательных линий горизонтально и вертикально сцену на части, в соответствии с эскизом.



Выбрать на панели инструментов Rectangle Tool (прямоугольник). В качестве цвета обводки выбрать иконку, указанную стрелкой на рисунке, отключив ее, тем самым отключив цвет обводки контура.



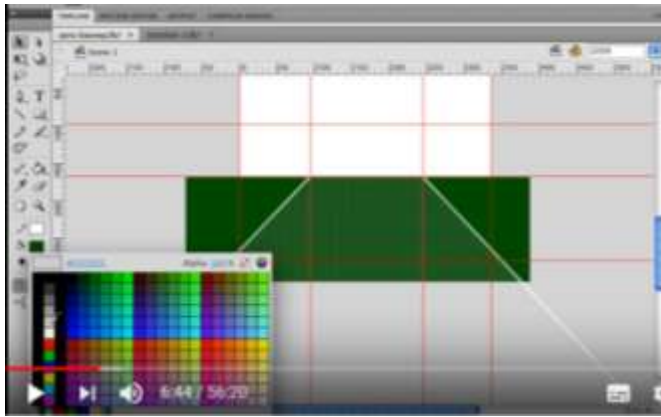
В качестве цвета заливки травы, выбрать зеленый. Далее, растянуть прямоугольник, выходя за рамки сцены, как показано на рисунке.

Далее, чтобы создать бордюры дороги, надо использовать инструмент Line (линия). Назначить ей белый цвет.

Настройка опций инструмента линия в соответствии с рисунком.

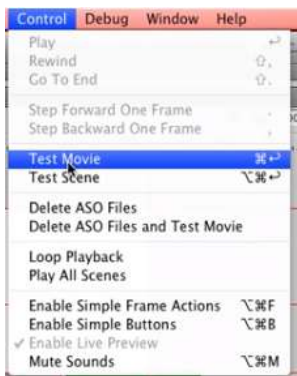


Закрывать панель настройки и протянуть прямые под углом, которые показывают бордюры дороги, выходя за рамки пределов сцены, вниз.

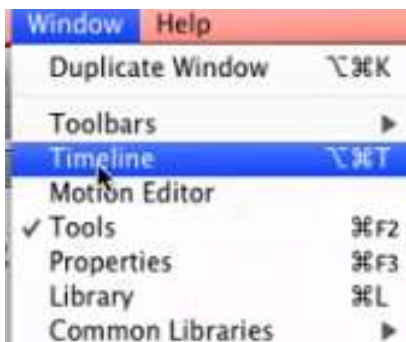


Далее нужно изменить цвет центральной части треугольника, которая задумана как дорога. Для этого, надо щелкнуть мышкой внутри треугольника и выбрать серый цвет заливки.

Далее, нужно проверить результат, выбрав в гл. меню Control-Test Movie



После проверки корректности изображения, сохранить созданный слой, как дорога. Для этого выбрать панель TIMELINE или выбрать в меню Window (Окно) команду Timeline.



После этого появится окно и название слоя Layer1.



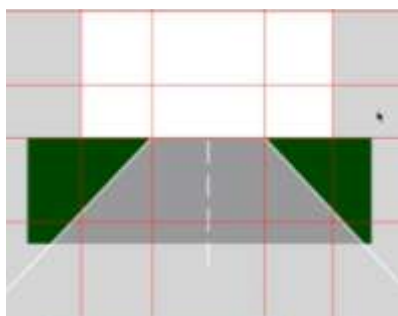
Дважды щелкнуть курсором мыши на этом названии и переименовать слой, например, задать ему имя «путь».

Используя инструмент Line (линия) нарисовать разметку середины линии дороги.

Настроить свойства инструмента в соответствии с рисунком, чтобы конец линии был квадратным.



Нанести разделительную линию, переместить ее ближе к наблюдателю нажав клавишу клавиатуры стрелка вниз, скопировать **Ctrl+C**, чтобы создать одинаковые линии, вставить **Ctrl+V**. Разделительная линия дороги должна выходить за пределы сцены.

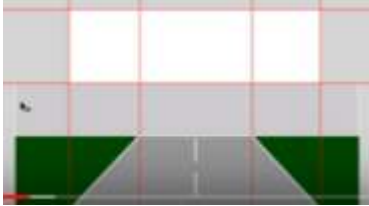


Таки же образом дорисовать пейзаж, находящийся во второй и третьей части сцены.

Создать прямоугольник во второй части. Находясь, в этой части сцены, создать слой, как и раньше, используя команду **TIMELINE**. Задать имя новому слою.

Перейти на название первого слоя «Путь», перейти на область сцены, выделить прямоугольник второй части сцены и вырезать его, используя команду **Edit (Редактирование)-Cut (Вырезать)**.

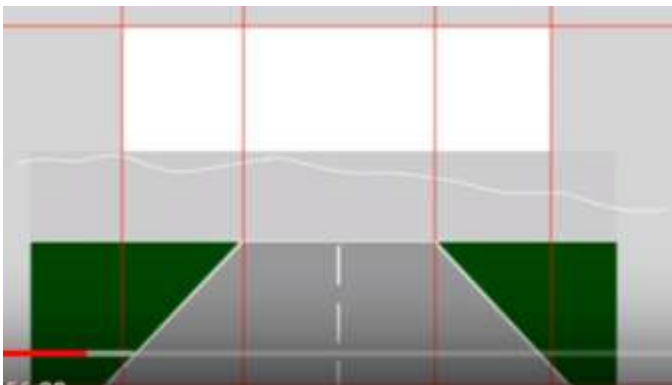
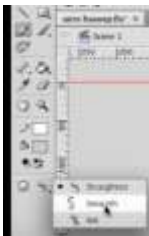
Затем перейти на название второго слоя, выбрать команду Edit (Редактирование)-Paste (Вставить). После, нужно убрать направляющую линию обратным перетаскиванием вверх, чтобы снять разделение между первым и вторым слоем.



Удалением нужно убрать вспомогательные линии справа, слева и сверху второго слоя прямоугольника. Нижнюю часть оставить, так как это является разделением дороги и второй части изображения.

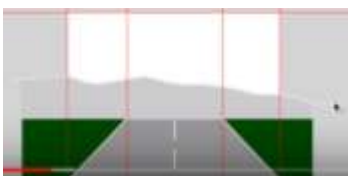
Перейти на название второго слоя и выбрать инструмент Pencil Tool, чтобы дорисовать часть пейзажа, например гору.

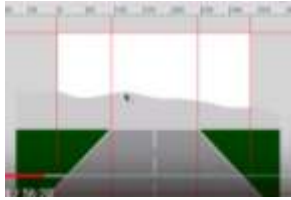
Выбрать режим для создания сглаженных линий Smooth



Выделить верхнюю часть формы над нарисованной линией горы и удалить ее.

Дважды щелкнуть на штриховой линии, удалить ее.

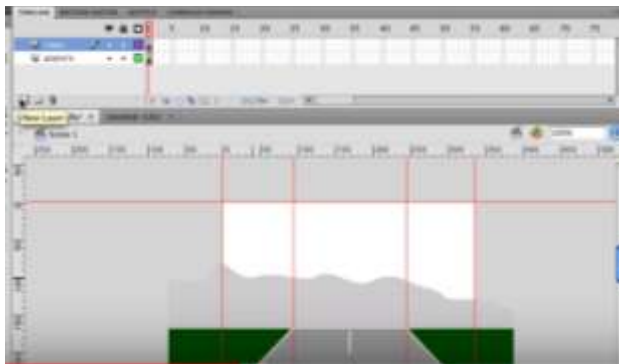
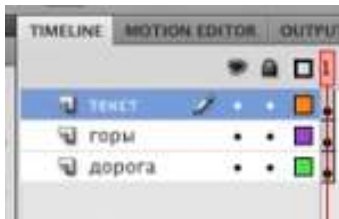




С помощью инструмента Selection Tool можно отредактировать кривую линию и командой Smooth сгладить ее, предварительно выбрав область второй части слоя. Далее, сохранить еще раз документ и посмотреть результат, используя команду Test Movie.

Создадим 2 текста и эмблему баннера, в третьем слое.

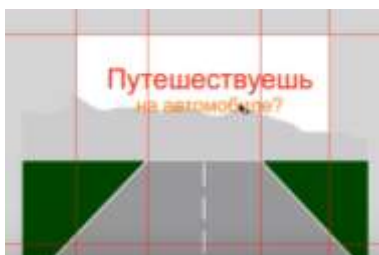
Создать третий слой и назвать его Текст.



Находясь на слое Текст, выбрать инструмент Text Tool (Т) , через его свойства выбрать необходимый шрифт, размер, цвет и т.д.

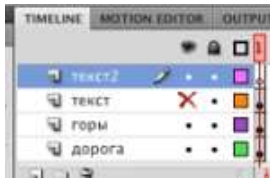


Затем вставить два отдельных текста и расположить их в нужном месте.

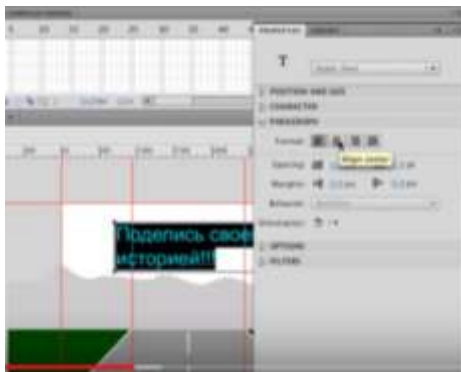


Теперь надо создать новый текст, для чего нужно создать новый слой.

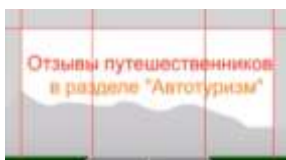
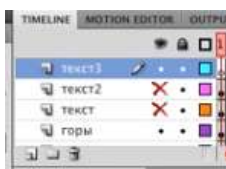
Отключить предыдущий слой текста, нажав на первый светлый кружок под пиктограммой «глаз», в результате чего появится красный крест.



Ввести текст и выровнять его по центру ручным способом или через его свойства.



Создать следующий слой для создания эмблемы, и отключить предыдущие два слоя, как и ранее.



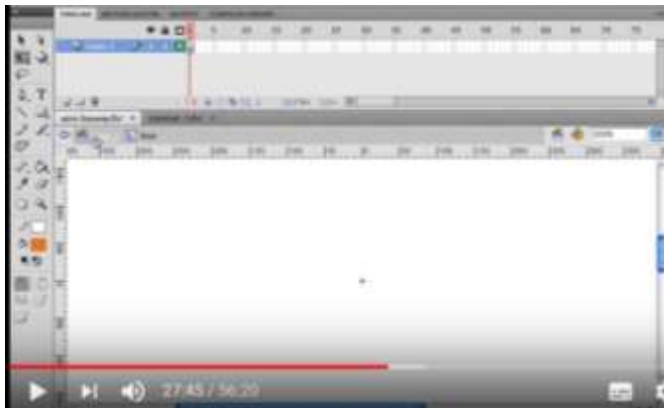
Посмотреть результат через команду Test Movie.

Создать логотип. Для этого нужно создать новый слой. Создать символ логотипа, назвать его logo, выбрать Movie Clip.





После нажатия Ок мы попадем в раздел редактирования символа.



Переименовать Слой 1 в Фигура

Нарисуем прямоугольник с закругленными краями, выбрав команду на панели инструментов Rectangle Tool (прямоугольник).

Настроить цвет обводки и заливки на панели инструментов через инструменты Stroke Color и Заливка.



Через свойства прямоугольника настроить его параметры, задав скругление углов равным 5 и толщину контура равным 2.



Далее, вставит прямоугольник, вставить в него текст.

Чтобы был виден белый контур прямоугольника, нужно поменять цвет сцены через ее свойства. Для этого надо снять выделение, перейти в свойства и изменить цвет.



Надо создать теперь глянец. Для этого создаем новый слой и называем его Глянец. Перейти на слой Фигура, скопировать заливку прямоугольника, перейти на слой Глянец и выполнить команду Вставить.

Далее, изменим заливку в слое Глянец в глянец.

Для этого, находясь на слое Глянец, выбрать команду



и изменить его свойства



Далее увеличить масштаб прямоугольника, нарисовать выше середины линию.



Далее, инструментом Selection Tool в центре вытянуть линию



Дважды щелкнуть кнопкой мыши ниже вытянутой линии и удалить нижнюю часть (она будет изменена в цвете), нажав Delete .



Дважды щелкнуть мышкой, чтобы выделить всю линию (она выделится штриховой линией) и удалить ее. И один раз щелкнуть на фигуре, чтобы выделить (верхняя часть изменится в цвете), но не удалять ее.



Изменим ее цвет на белый, используя инструмент Заливка.

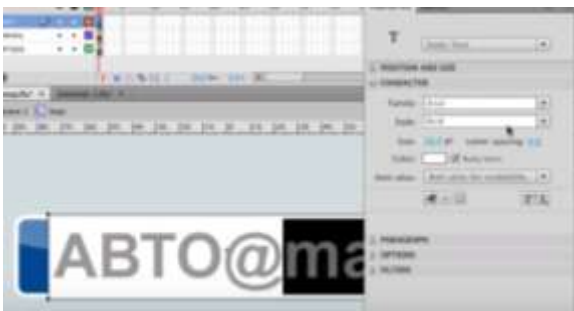


И там же изменить параметр альфа (прозрачность), уменьшив до 30%, что позволит создать эффект глянца.



Создать новый слой, назвать Текст. Находясь на нем, перейти в инструмент Заливка, поменять параметр альфа на 100% и изменить цвет будущего текста.

Вставить текст. Сделать его жирным через свойства



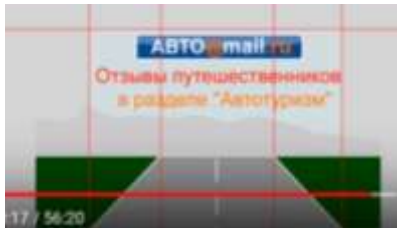
Данный логотип будет сохранен в библиотеке Library.

Выйти из режима редактирования логотипа и перейти в Scene1. Перейти в Library.

Выбрать созданный логотип и перетащить его на сцену.



Включить отображения слоя Текс 3.



Создать новый слой, для создания придорожных знаков и назвать его Знаки.

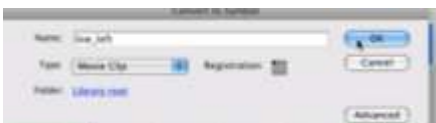
Находясь на этом слое, выбрать инструмент Oval Tool, находящийся в списке Rectangle Tool. Выбрать цвет. Далее, самостоятельно по предыдущему примеру создать два знака.

Далее, необходимо, все созданное, преобразовать в видеосимволы.

Для начала выбрать бордюр дороги, дважды щелкнув кнопкой мыши на нем, и выбрать команду:

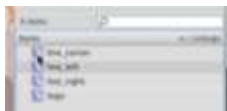


Задать имя символа и нажать ОК.



Сохраненный символ появится в библиотеке.

Также повторить со всеми другими элементами логотипа: правый бордюр, среднюю линию разметки дороги (удерживая shift, выбрать все линии), знаки (удерживая shift, выбрать все объекты знака).



Далее, нужно поработать с текстом, преобразуя и его в символы, для его подготовки к анимации.

Открыть панель Time Line. Отключить слои Текст3 и Логотип, кроме слоя Текст (отобразить его).



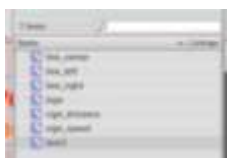
Преобразовать его, назвать Text 1.



Далее, удалить слой.



Перейти на слой Текст 2 отобразить его (убрать крестик) и преобразовать, как и предыдущий слой, назвать Text 2. Посмотреть его в библиотеке.



Далее, удалить слой.

Перейти на слой Текст 3, отобразить его (убрать крестик) Далее, нужно еще выбрать и слой логотип, удерживая клавишу Shift,:



Преобразовать их одной операцией, как и предыдущий слой, назвать Text 3. Нажать ОК. Проверить в библиотеке на наличие.

Затем перейти на слой логотип и удалить его. А слой Текст 3, переименовать в Текст.



Далее, надо перейти на слой Знаки, выделить сам знаки(картинки) и удалить.



Сохраним созданный проект



Далее, рассмотрим **процесс анимации.**

Анимация.

1. Анимация бордюров и линии разметки.

При создании анимации, надо настроить количество кадров в секунду. В данном задании установлено 24 кадра в секунду. В фильме 220 кадров.

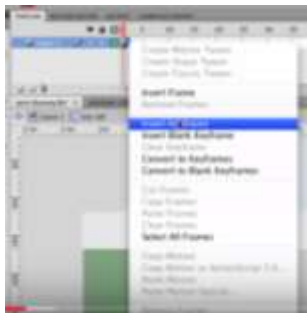
Для начала анимации надо перейти в режим редактирования символов. Для этого надо выбрать из библиотеки Library символ левого бордюра.



Затем, на самом изображении щелкнуть дважды мышкой на линии левого бордюра. После этого мы попадаем в режим редактирования символа и находимся во внутренней временной шкале символа:



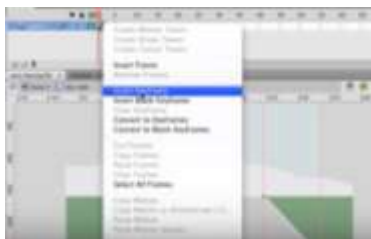
Для создания анимации, нужно создать ключевой кадр во втором кадре:



Затем выбрать на изображении левую линию, переместить ее 1 раз правее и 1 раз вниз. Выйти из режима редактирования, перейти на вкладку Scene1 на вкладку Scene1 и посмотреть результат (движущейся линии) через команду Test Movie.

Далее, перейти в режим редактирования символов и выбрать из библиотеки Library символ правого бордюра. Затем, на самом изображении щелкнуть дважды мышкой на линии правого бордюра.

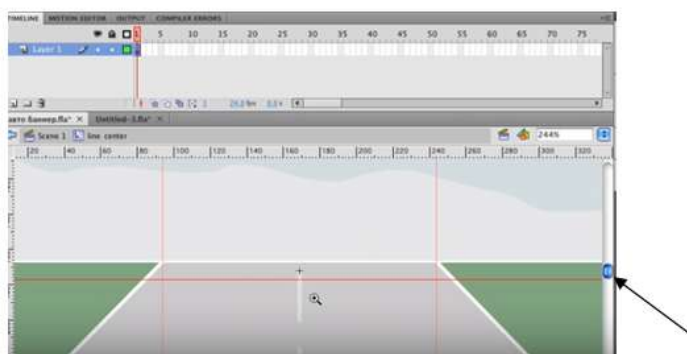
Нужно создать ключевой кадр.



Далее, переместить правую линию 1 раз левее и 1 раз вниз. Выйти из режима редактирования, перейти на вкладку Scene1 и посмотреть результат (движущейся линии) через команду Test Movie.

Далее, перейти в режим редактирования символов и выбрать из библиотеки Library символ средней линии разметки. Увеличить инструментом «лупа» масштаб изображения, для удобства работы.

Задать первое положение линии на кадре, перемещая вниз экрана синий рычажок, находящийся справа экрана изображения. Для этого надо выбрать направляющую вспомогательную линию (линия красного цвета), и установить ее на изображении, как показано на рисунке.

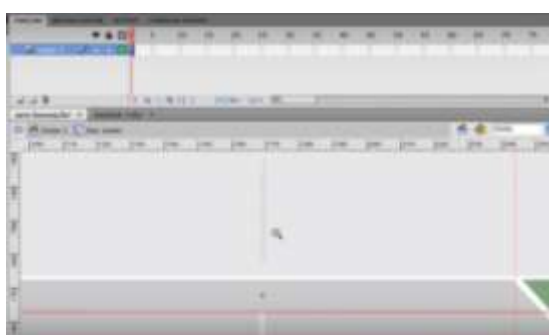


Далее, надо задать положение относительно второй штрихпунктирной линии средней разметки, пропустив первую. Для этого, надо переместить **вперед** среднюю линии разметки, до начала следующей, соседней линии разметки, на которую указывает курсор на изображении **рисунка выше**.

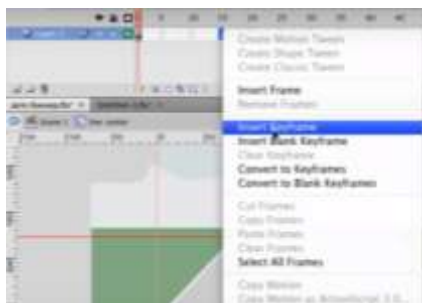


Для того, чтобы убедиться, что линия встала ровно у начала линии, надо увеличить масштаб изображения.

Итак, результат следующего шага показан на рисунке.



Далее, надо выбрать 15 кадр и на нем задать новое ключевой кадр.



Далее, нужно создать новое положение линии, переместив среднюю линии разметки выше, в начало первой штрихпунктирной линии.



После этого, нужно создать между 1 и 15 кадрами анимацию движения. и установить курсор между кадрами и выбрать команду



Выйти из режима редактирования, перейти на вкладку Scene1 и посмотреть результат (движущейся линии) через команду Test Movie.

2.Создание анимации знаков.

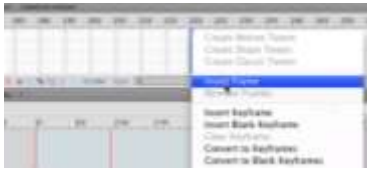
Для этого используется не внутренняя шкала символов, а главная шкала сцены. Перейти на вкладку Scene1.Перейти на слой «знаки» и переместить на шкале курсор да 220 кадра анимации, то есть вся длительность ролика.



Выделить, как показано на рисунке область 220 кадра.



Выбрать команду Insert Keyframe.



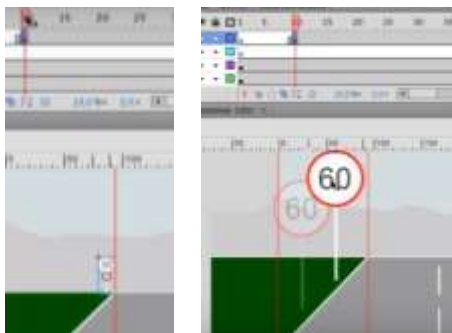
Результат вставки, который предполагает заполнение кадрами шкалы времени до 220 кадра.



Далее, перейти на слой «знаки», кликнуть на 10 кадре шкалы времени правой кнопкой мыши, выбрать команду Insert Keyframe для вставки ключевого кадра. Далее, выбрать символ первого знака из библиотеки, перетащить его на левую часть сцены, зацепив курсором мыши.



Теперь надо задать начальное положение знака, переместив его в начало сцены.

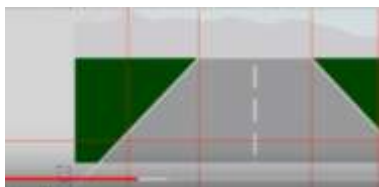


После перемещения, нужно уменьшить размеры знака, используя инструмент свободной трансформации и удерживая клавишу Shift, и расположить его так, как показано на рисунке.

Итак, если посмотреть кадры от 1-10, то в них ничего нет. На 10м кадре появляется знак. До 75 кадра, знак должен приближаться и увеличиваться в размерах. Для этого, надо задать 75 кадр и сделать его ключевым.



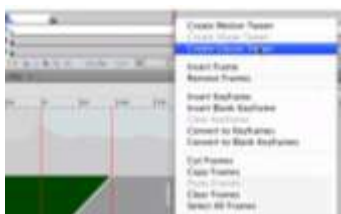
Затем перетащить знак к наблюдателю и расположить ниже сцены.



Затем увеличить его, используя инструмент свободной трансформации и удерживая клавишу Shift, и вынести знак за пределы сцены.



Теперь, находясь между 10 и 75 кадром (в серой области), нужно выбрать команду создания классической анимации Create Classic Tween.



Прделаем все предыдущие операции для другого дорожного знака. Выберем 130 кадр и команду Insert Keyframe для вставки ключевого кадра.



Удалим из сцены предыдущий знак.

Перетащим из библиотеки символов на правую часть сцены второй знак.



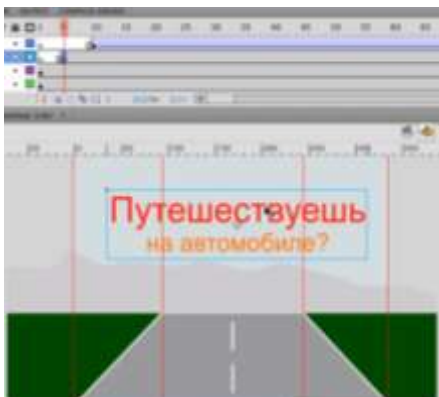
Расположим его и уменьшим размеры до размеров предыдущего знака, как показано на рисунке.

Укажем конечное положение кадров, выбрав 195 кадр и выберем команду Insert Keyframe для вставки ключевого кадра. Переместить знак, как и в первом случае в начало сцены и за ее пределы, в сторону наблюдателя и увеличить его размеры, используя инструмент свободной трансформации и удерживая клавишу Shift.

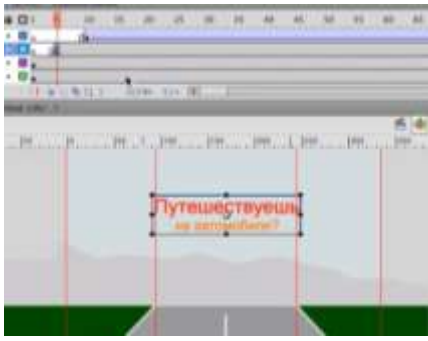
Далее, задать анимацию движения, как и в предыдущем примере, используя команду создания классической анимации Create Classic Tween.

3. Анимация текста.

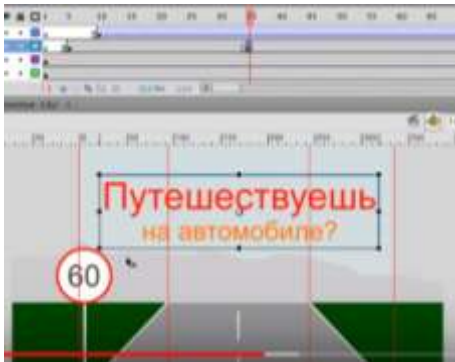
Перейти на слой «текст». Выбрать начало анимации -5-ый кадр и команду Insert Keyframe для вставки ключевого кадра. Перетащим из библиотеки символов первый текст 1.



Переместить текст в начало сцены, от наблюдателя, и уменьшить его размеры, используя инструмент свободной трансформации и удерживая клавишу Shift.

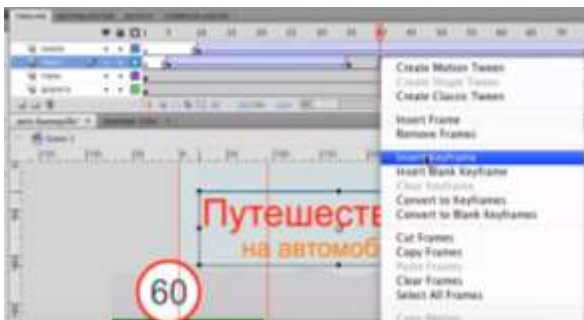


Выделить 35 кадр и создать ключевой кадр. Далее, удерживая клавишу Shift увеличить текст.



Между кадрами 5 и 35 выбрать команду создания классической анимации, как в предыдущих примерах.

Далее, нужно создать кадры исчезновения текста. Для этого нужно выбрать 40 кадр и создать ключевой кадр.



Курсором выделить текст и выбрать на панели свойств свойство Alpha и указать процент прозрачности равным «0».



После выбранных параметров, текст станет прозрачным.

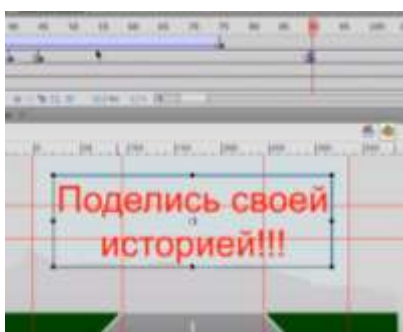
Теперь нужно создать анимацию между 35 и 40 ключевыми кадрами.

Перейти на 45 кадр и создать ключевой кадр. Удалить со сцены рамку невидимого предыдущего текста. Перетащить из библиотеки символ текста 2.

Уменьшить в размерах и расположить в конце сцены от наблюдателя, как на рисунке.



Выделить 90 кадр и создать ключевой кадр. Далее, удерживая клавишу Shift увеличить текст.



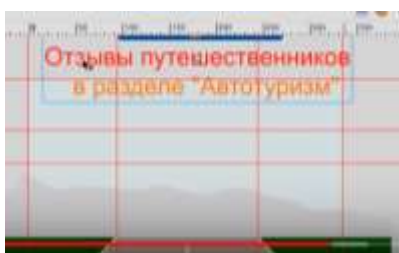
Кликнув между 45 и 90 кадром, выбрать команду классической анимации Create Classic Tween.

Между 90 и 95 кадром, создать эффект исчезновения текста, как и в предыдущем примере.

Анимация текста с логотипом.

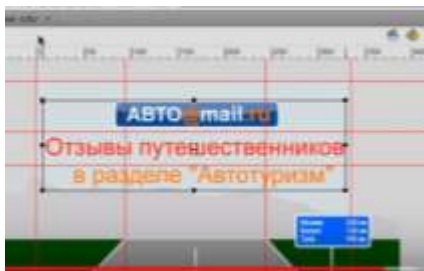
Кликнуть на 115 кадре. Создать ключевой кадр. Удалить со сцены рамку невидимого предыдущего текста. Перетащить из библиотеки символ текста 3.

Переместить текст вверх за пределы сцены.



Уменьшить в размерах. Выделить и задать 145 последний ключевой кадр, выбрав команду Insert Keyframe.

Задать конечное положение текста, переместив его в центр сцены.



Между 115 и 145 кадрами задать анимацию движения, выбрав команду классической анимации, Create Classic Tween.

Создадим эффект дрожания. Выделить 146 кадр. Создать ключевой кадр.

Переместить текст на 2 шага вверх. Выделить 147 кадр. Создать ключевой кадр.

Переместить текст на 2 шага вниз. Можно добавить еще пару кадров.

Сохранить документ.

Создание ActionScript 3.0 кода для ссылки на сайт, где будет расположен баннер.

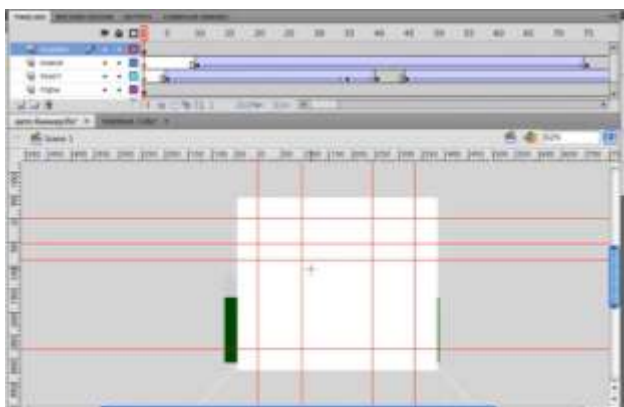
Создать новый слой, выше слоя «знаки» и назвать его, н-р, «ссылка».



Этот слой должен будет длиться 220 кадров.

Перейти в первый кадр этого слоя.

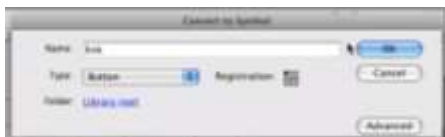
Отдалить сцену. И поверх сцены создать прямоугольник, с заливкой белого цвета.



Далее, преобразуем квадрат в кнопку.

Выбрать команду Modify- Convert to Symbol.

Задать название кнопки и назначить тип Button.

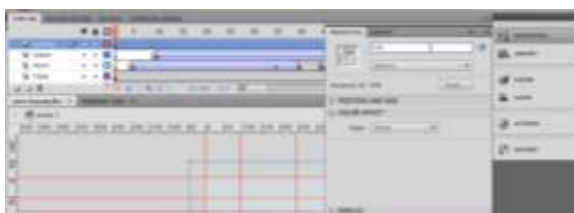


Перейти в режим редактирования кнопки и установить через панель цвета свойства альфа (прозрачность)-100%.

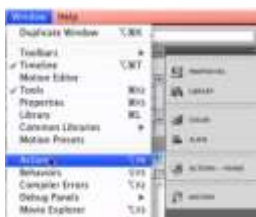
Выйти из режима редактирования кнопки. Сохранить. Протестировать видео.

При тестировании появится указатель руки.

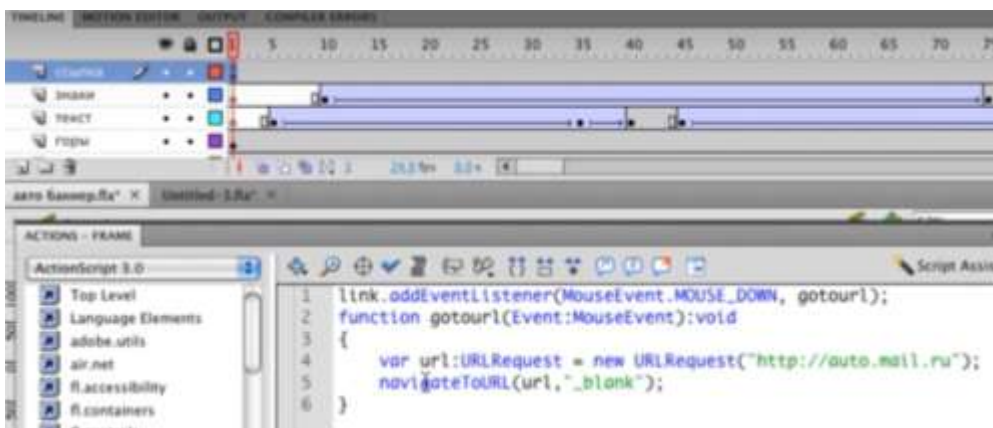
Находясь на слое ссылка, открыть панель свойств и задать имя кнопке. Это имя будет указано в коде скрипта.



Находясь на слое «ссылка», перейти на 1 кадр, щелкнув на нем. Выбрать команду в главном меню Window или в панели свойств Actions –Frame



Написать для 1 кадра код в окне ActionScript 3.0.



Сохранить проект. Протестировать видео, как и раньше.