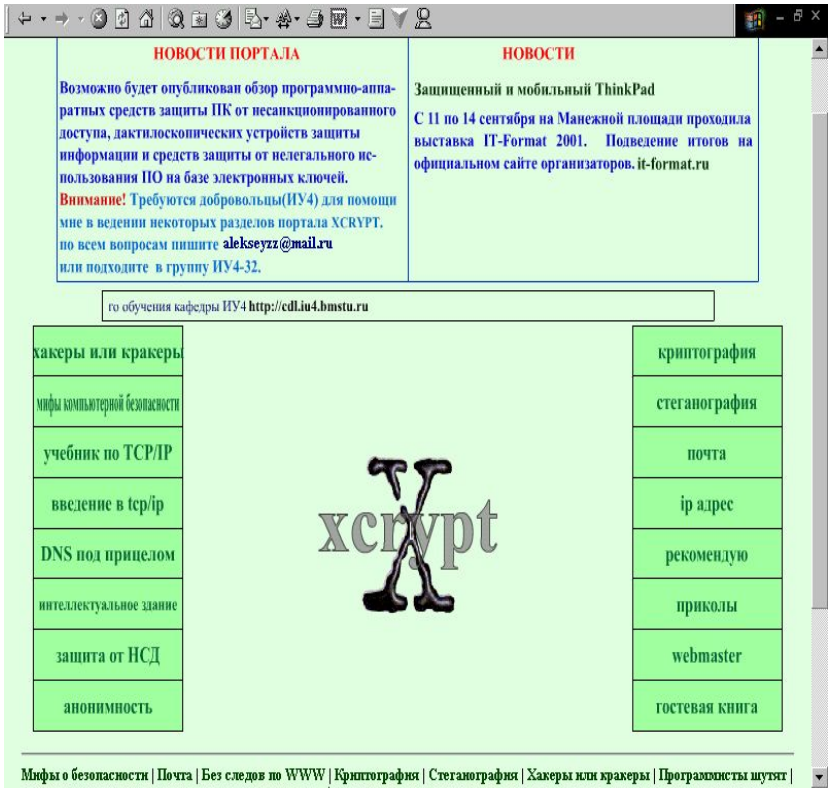
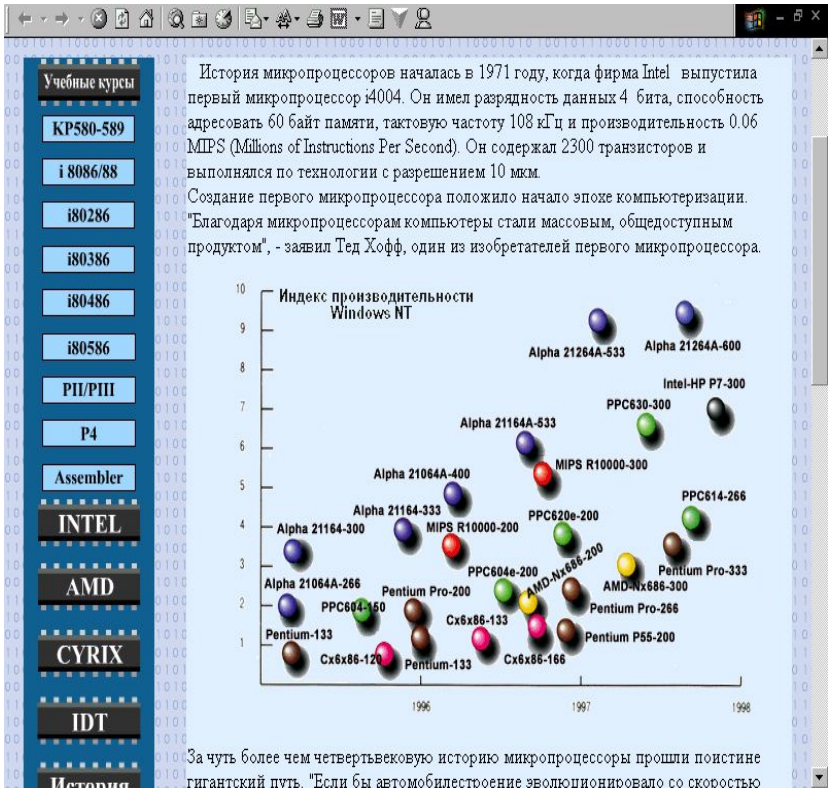
Средства и методы решения анимационных задач в сети INTERNET

- Gif – набор картинок «склеенных» в один файл (растровое изображение)
- AVI (Video for Windows)
- QuickTime
- Mpeg
- Java – анимация
- Vrml (Virtual Reality Modeling Language) – основан на принципе трассировки лучей
- Flash – технология интерактивной Web - анимации

Примеры реализации интерактивных средств в INTERNET



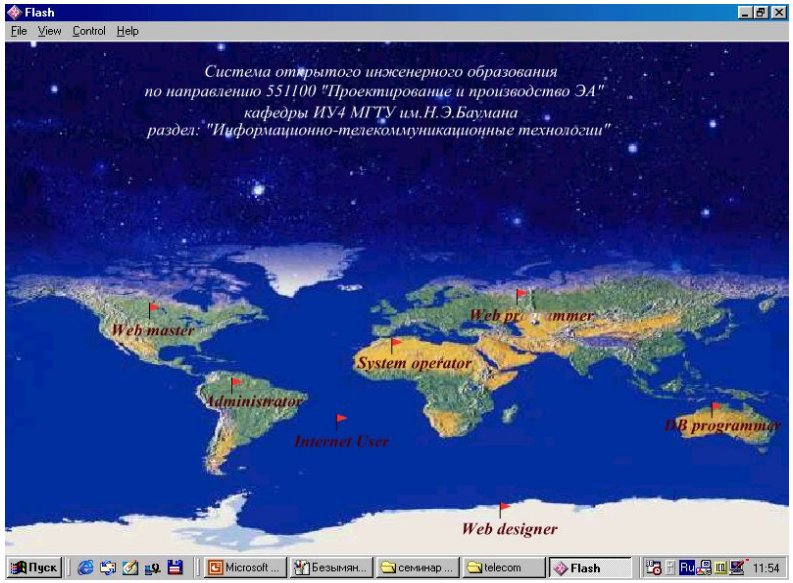


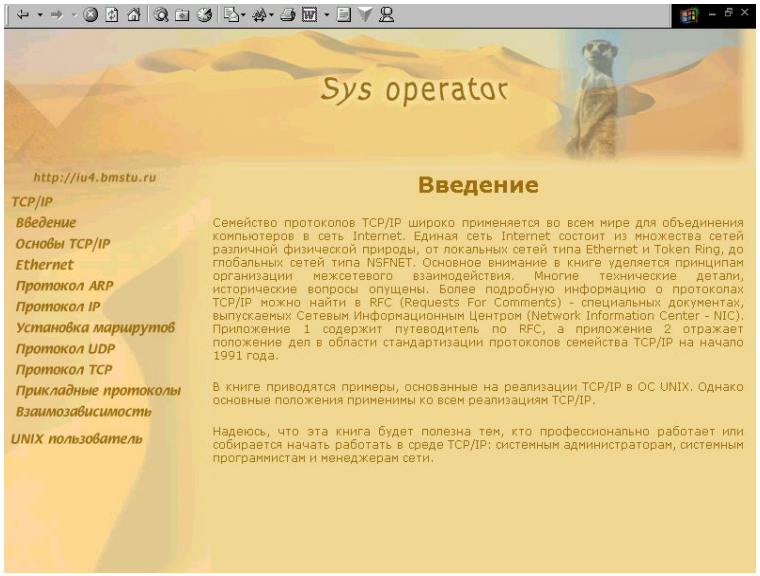
http://xcrypt.iu4.bmstu.ru

http://cdl.iu4.bmstu.ru/CISC/

Для чего нужна программа Flash?

- Видеоролики
- Презентации
- Графические объекты
- Создание интерактивности в Internet





Что можно и что нельзя делать

- Динамические текстовые поля
- Анимация , морфинг, движение объектов по различным траекториям
- Системы навигаций
- Генерировать программы Flash в HTML, GIF, .exe (отдельно исполняемый файл)
- Зпускать из роликов другие программы

- Невозможно применение фильтров и теней
- Нельзя создавать трехмерные объекты

Краткая история и ресурсы Internet

Программа Flash впервые появилась в 1996 году. Популярность пришла с выходом четвертой версии, в которой было добавлено гибкое и мощное средство, как язык сценариев – ActionScript (в третьей версии было только несколько команд)

http://www.vmstudio.com/webdesign/flash/

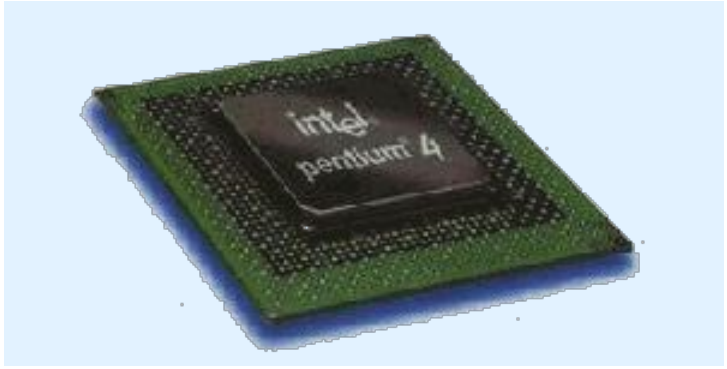
http://www.3wgraphics.com

http://www.avestadesign.ru

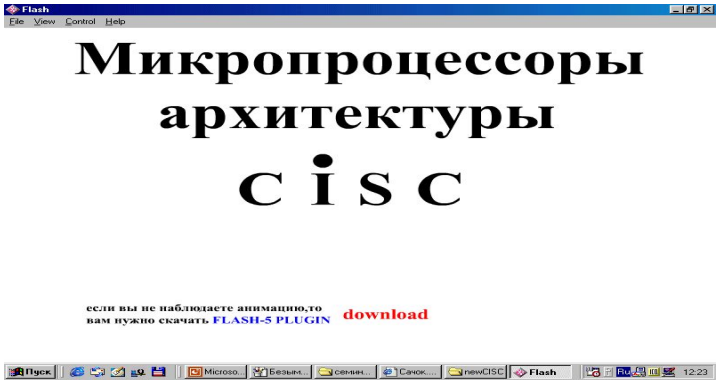
http://www.flasher.ru

Виды изображений

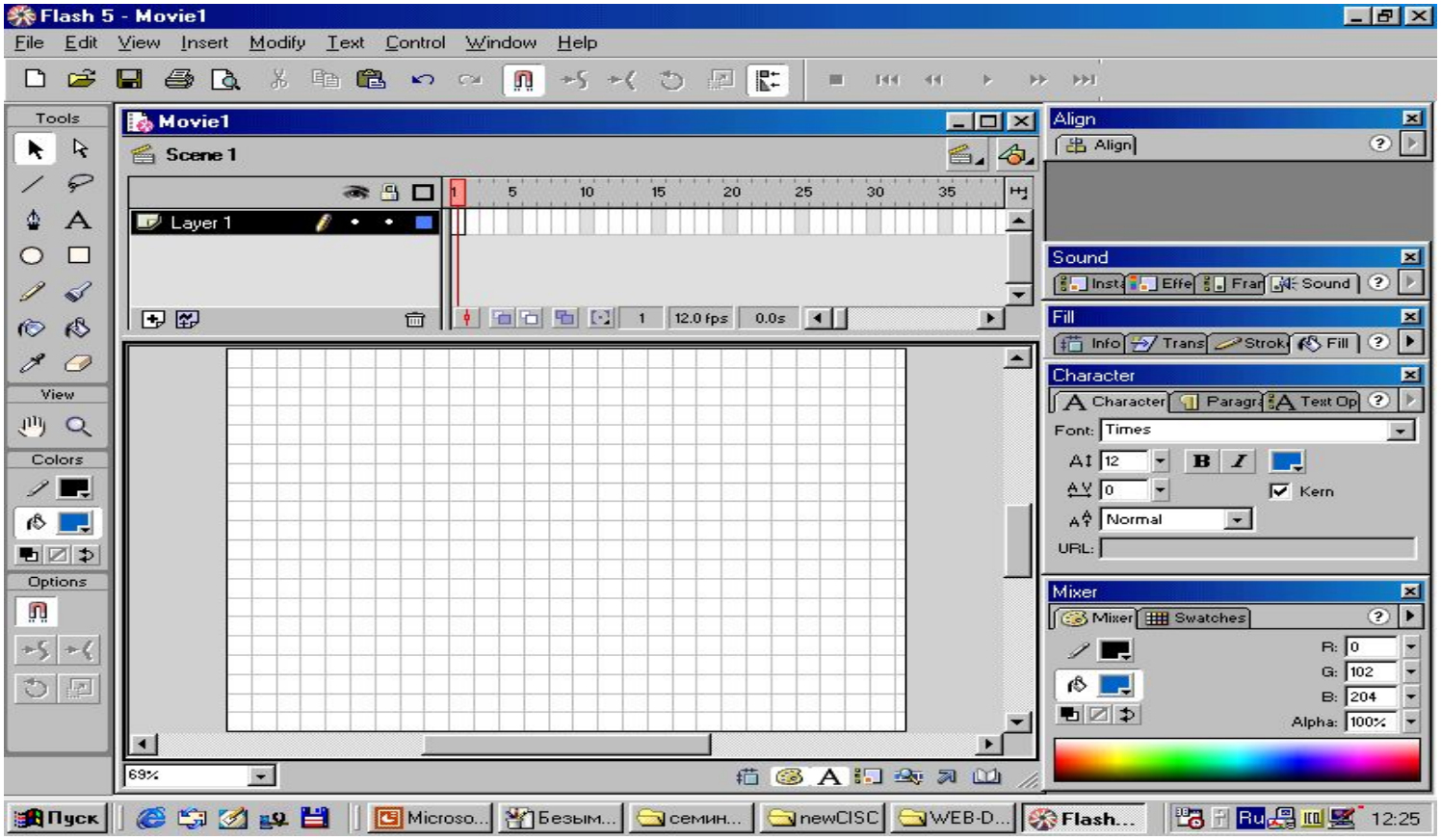
- Растровое – каждой точке изображения указан ее цвет



- Векторное – информация о том, какие объекты расположены на рисунке



инструментарий



Виды анимации во Flash

- Покадровая – кадры следуют один за другим

Промежуточные анимации – первый и последний кадр, все остальное компьютер рассчитывает самостоятельно.

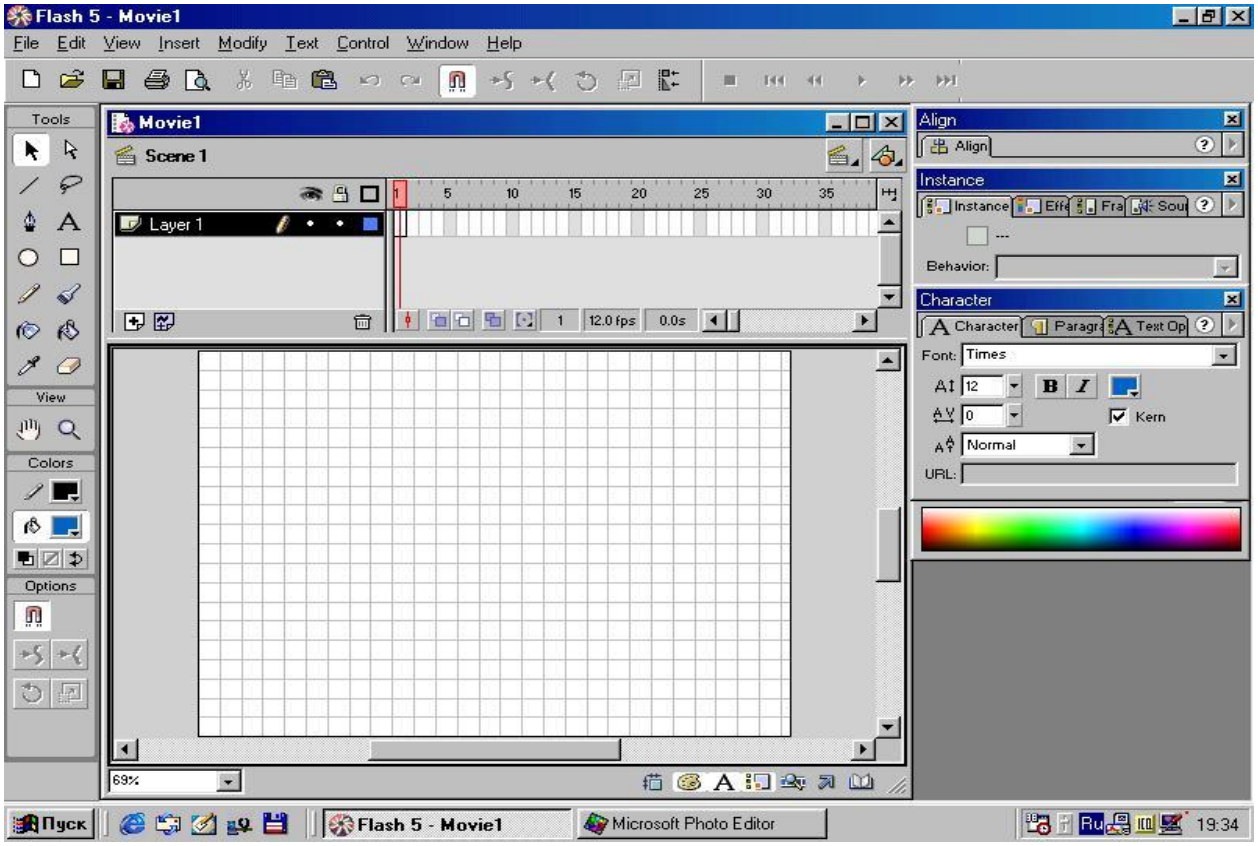
- Морфинг – изменение формы объекта
- Анимация движения (motion tweening) – передвижение объекта в другое место (работает только с флэш символами)

Флэш - символы

- Мувик (Movie clip) – самостоятельный ролик
- Кнопка (Button) – специальный объект, ориентированный на интерактивность
- Графика (Graphic) – содержат графику, могут содержать и анимацию, но всегда синхронизирована с основным роликом или «родительским мувиком»

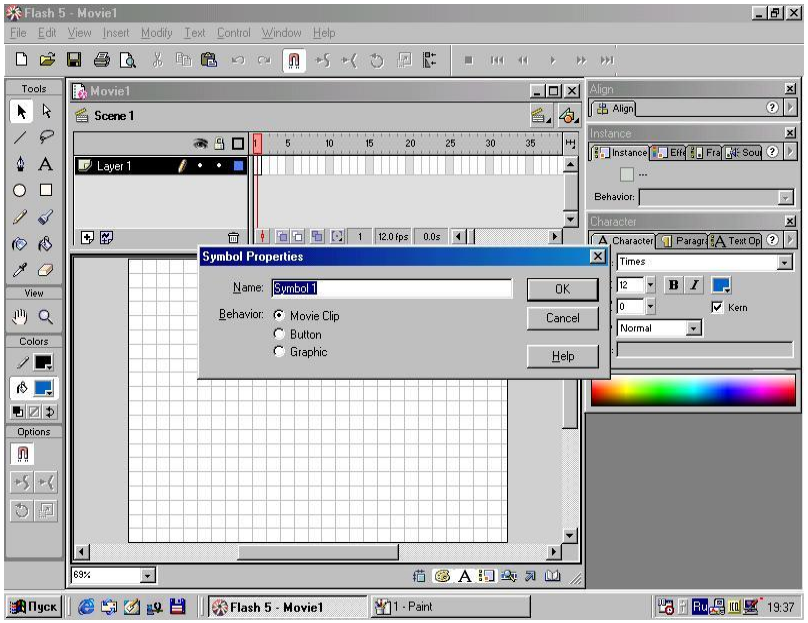
Каждый флэш – символ помещается в библиотеку и впоследствии может быть использован на сцене сколько угодно раз

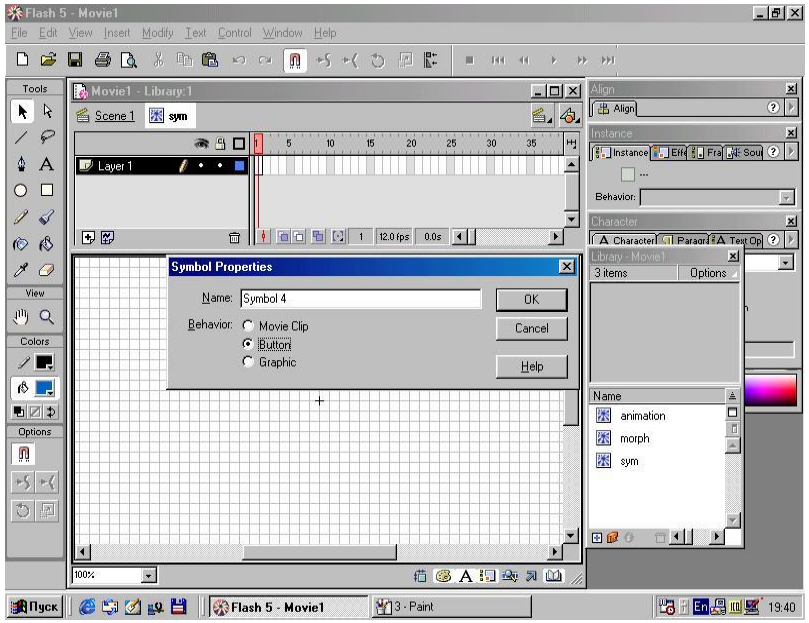
Шаг 1 : настройка рабочей области



Шаг 2 : создание мувиков и кнопки

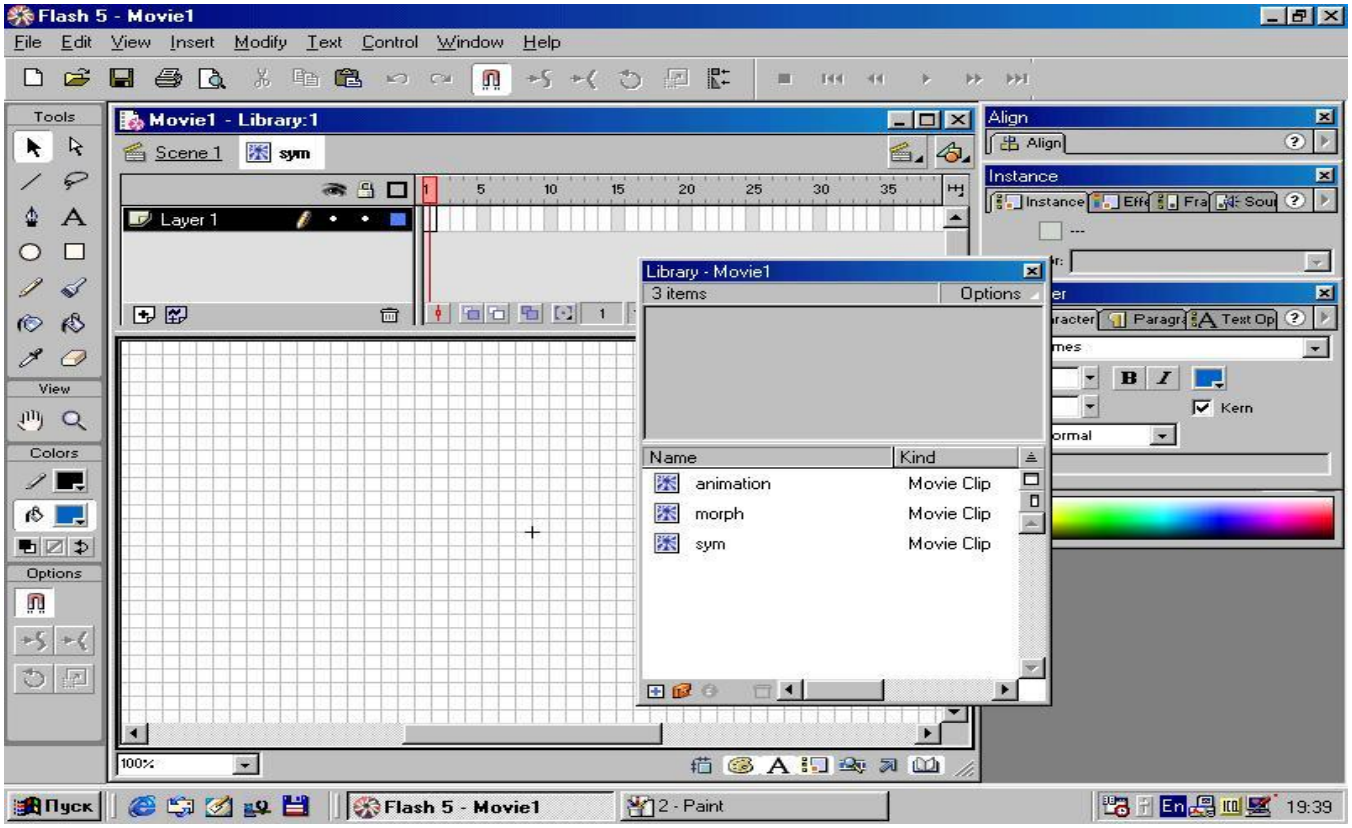
Мувик для текта, анимации, морфинга и кнопка





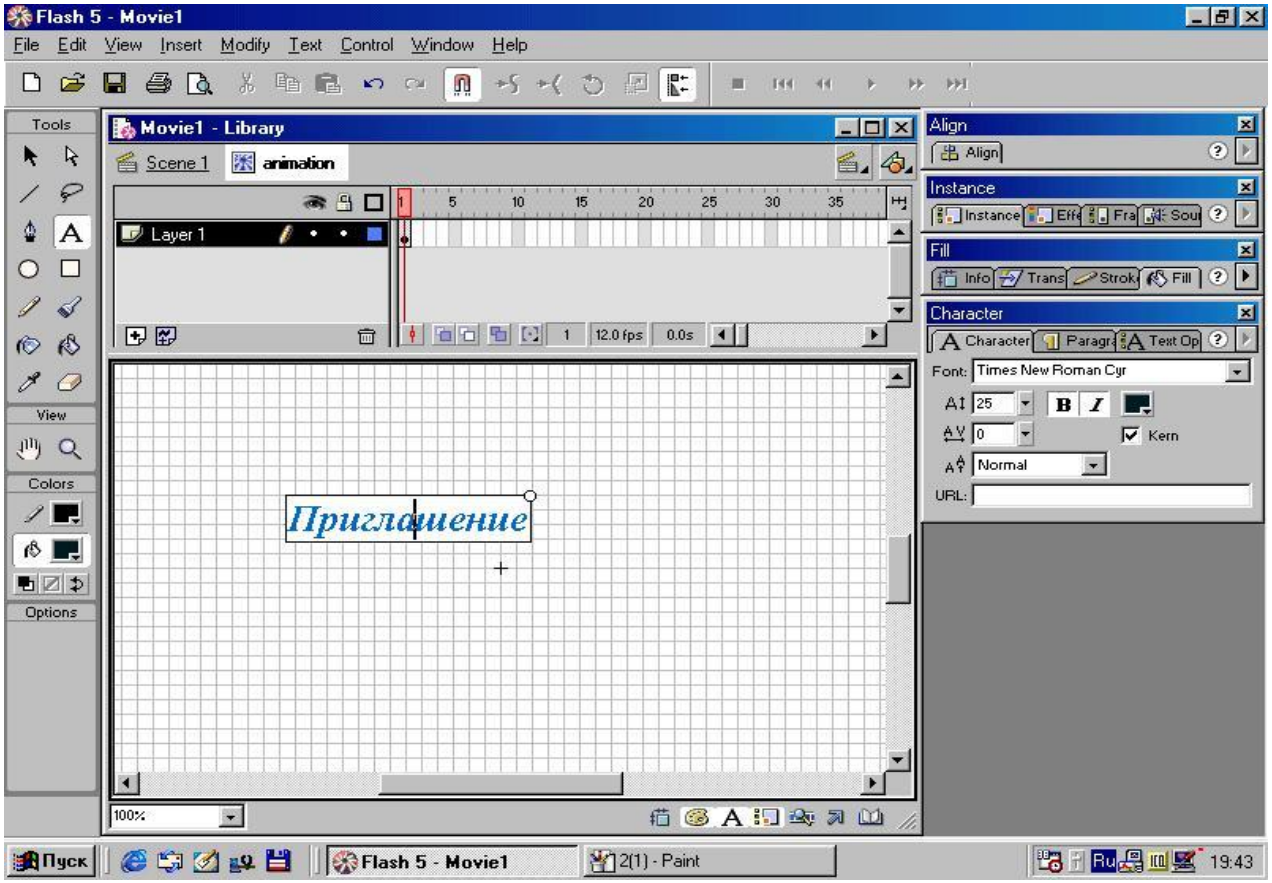
CTRL + F8

Шаг 3 : использование библиотеки для выбора мувиков

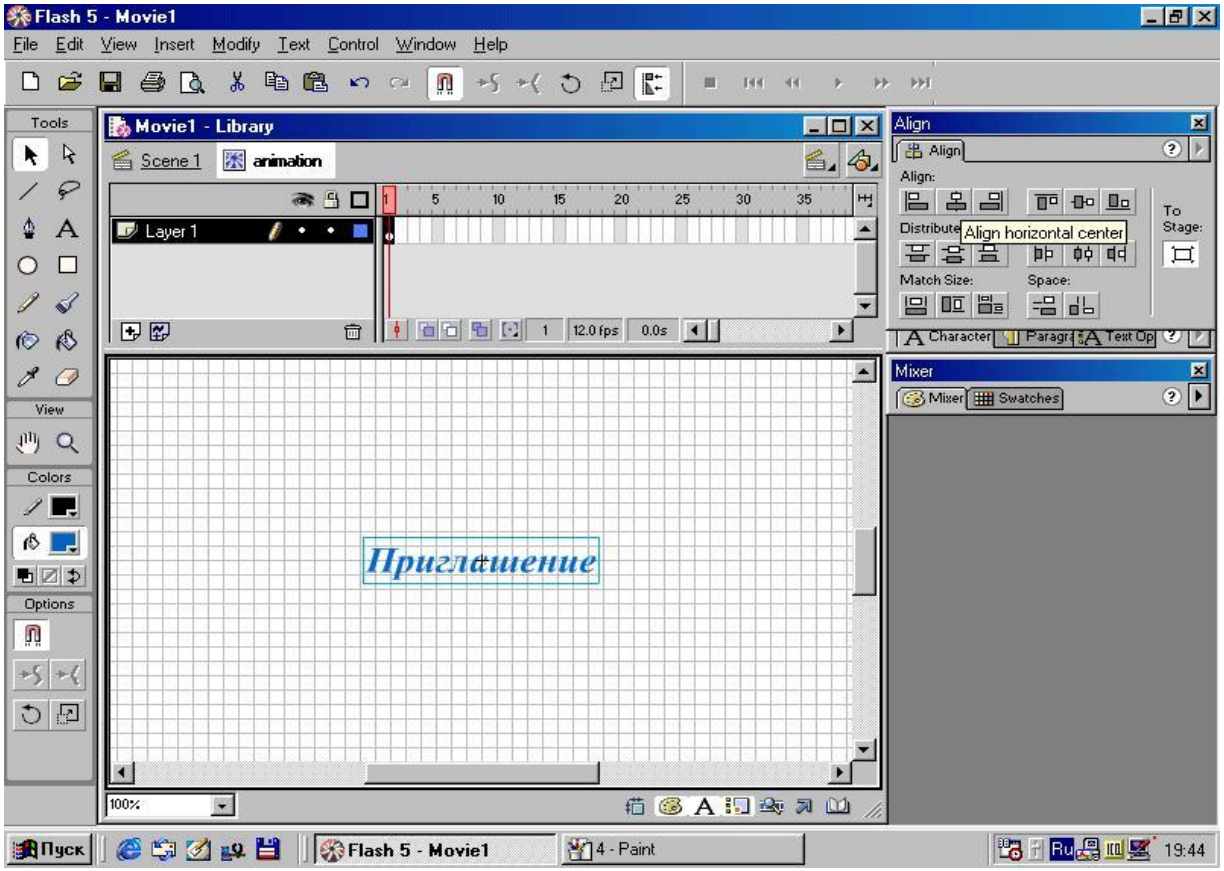


CTRL + L

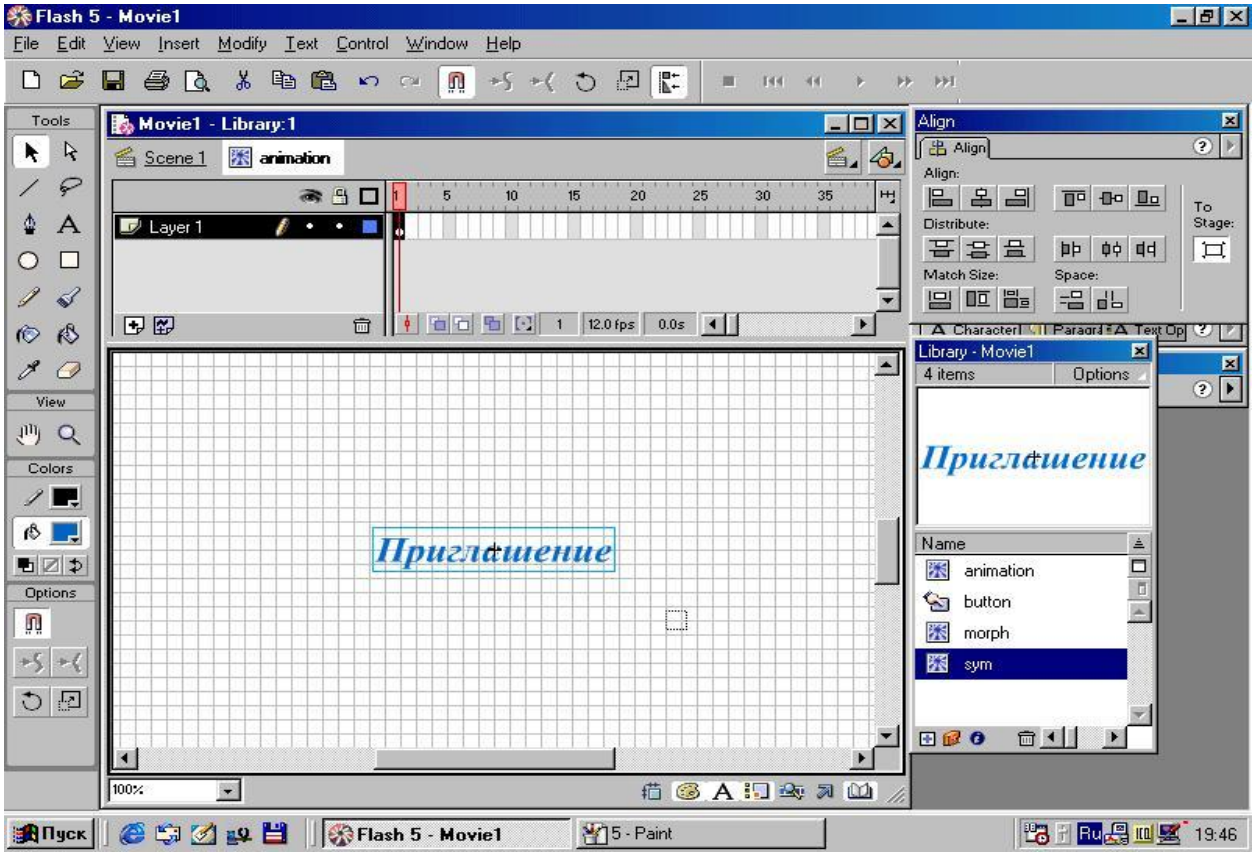
Шаг 4 : создание текса



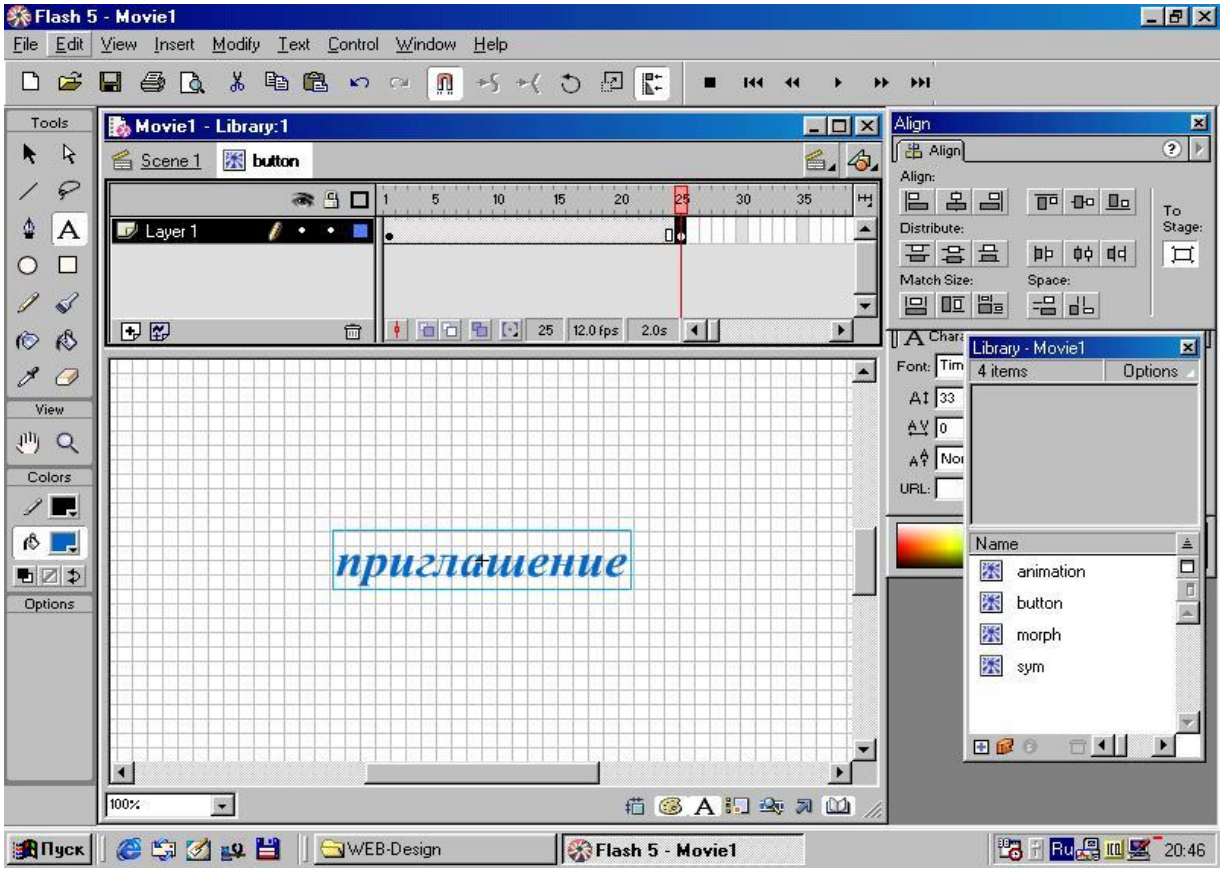
Шаг 5 : панель выравнивания



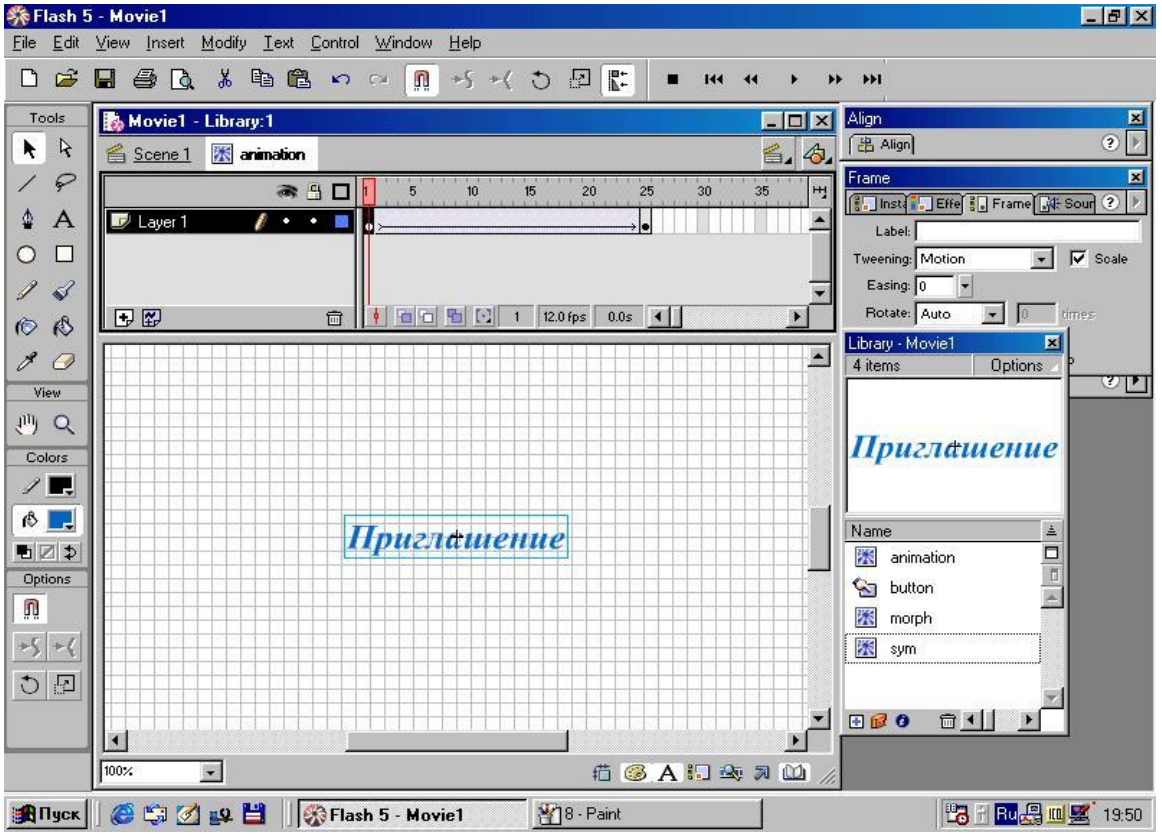
Шаг 6 : копирование из одного мувика в др.



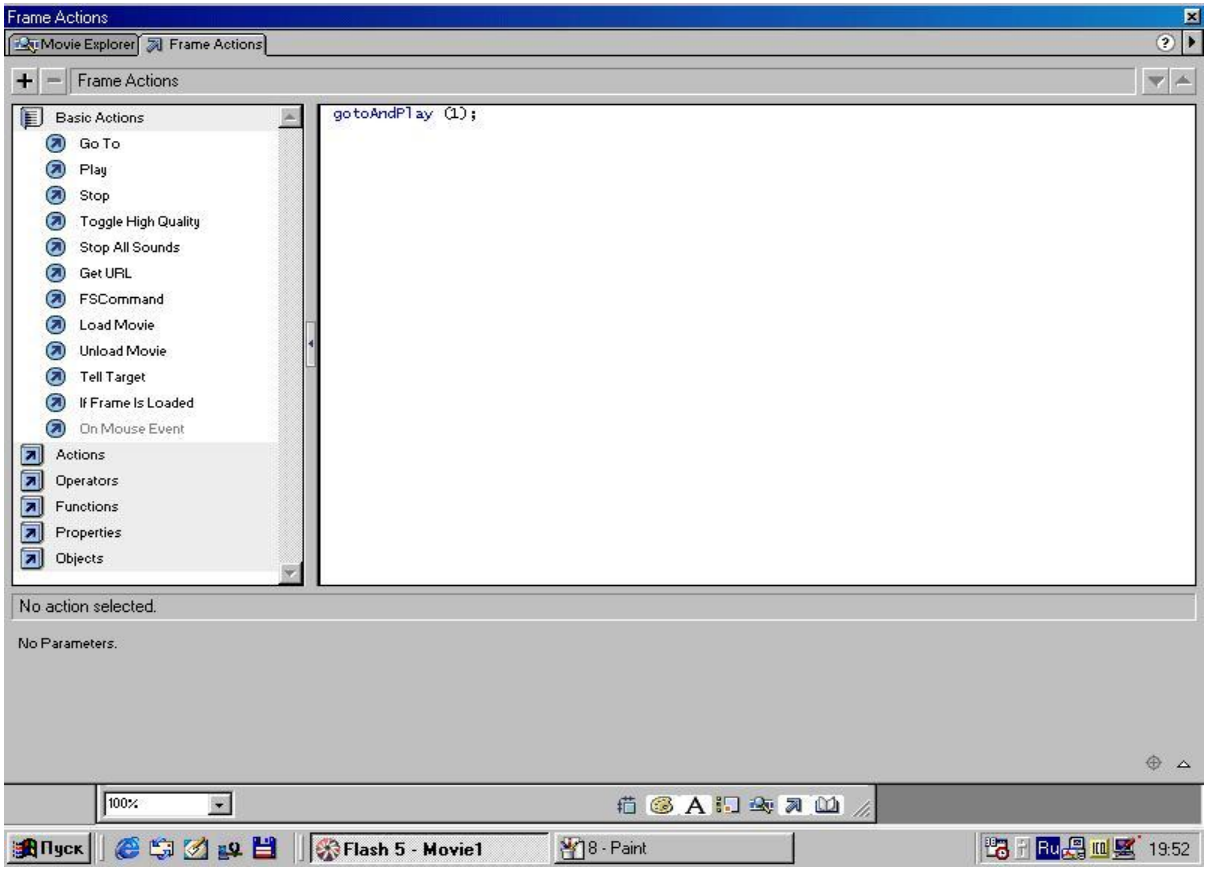
Шаг 7 : хронометрическая линейка



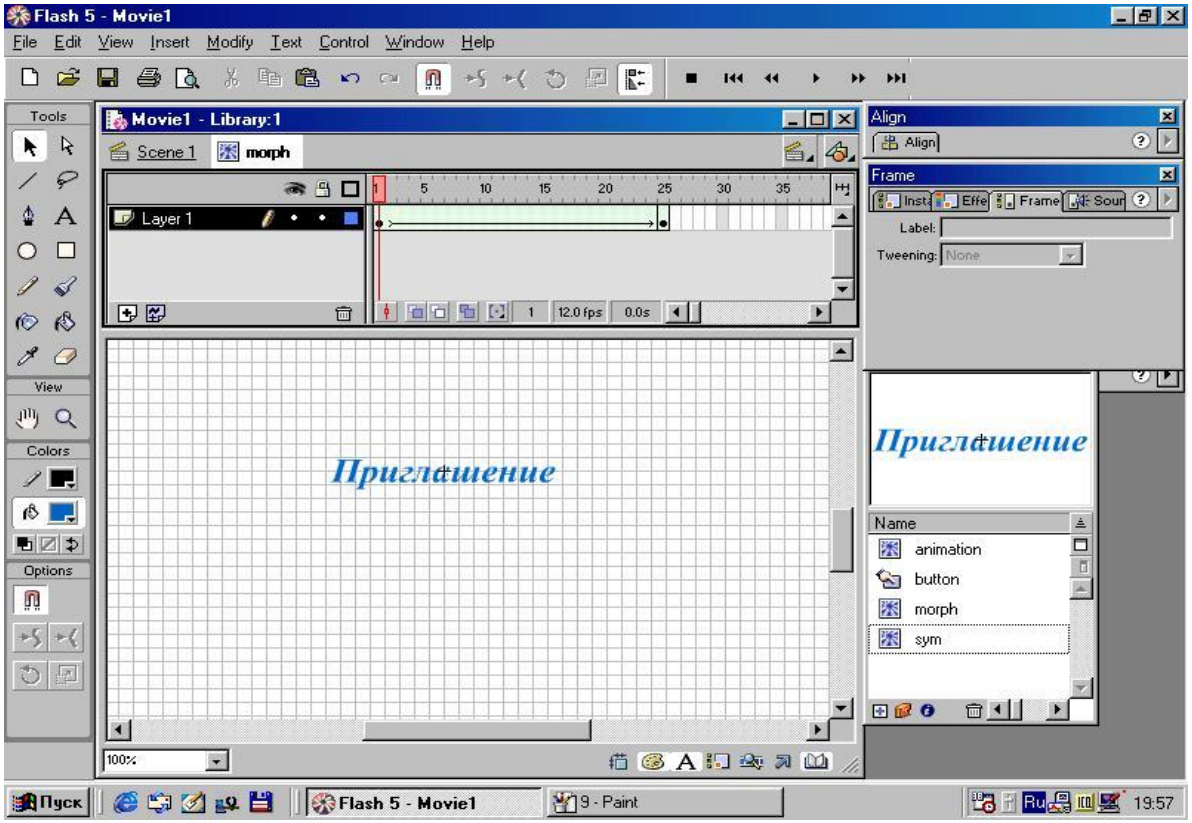
Шаг 8 : панель инспекторов FRAME



Шаг 9 : анимация и работа с AS

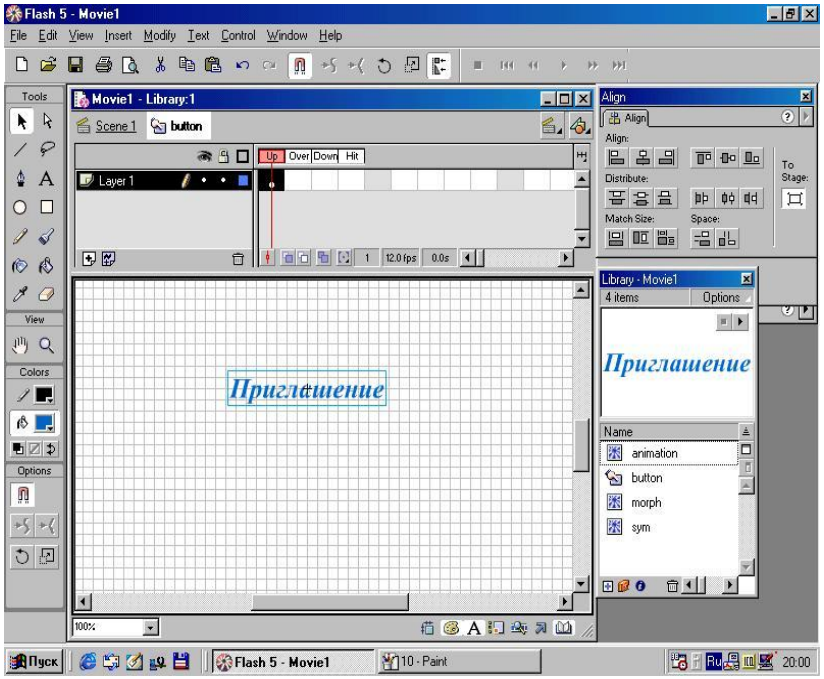


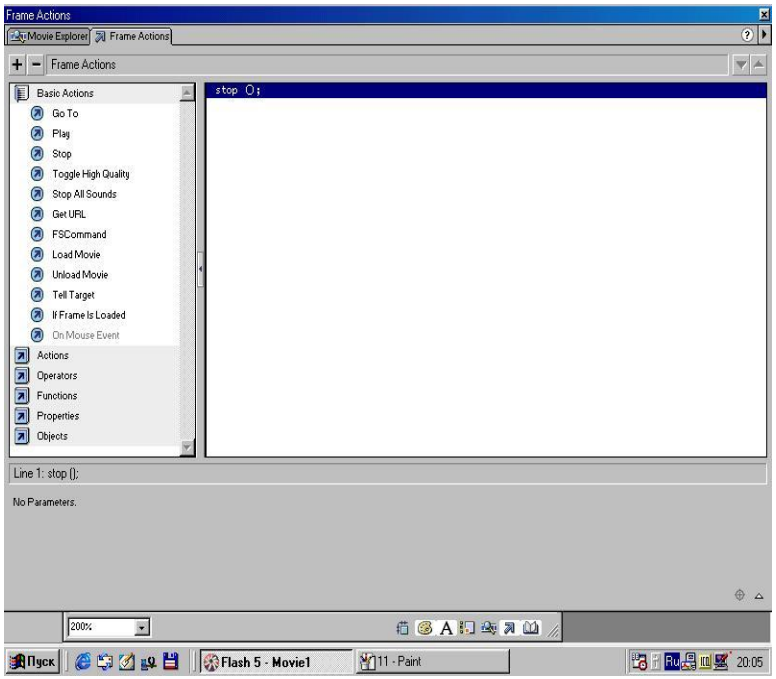
Шаг 10 : преобразование текста теста в графическую форму для морфинга



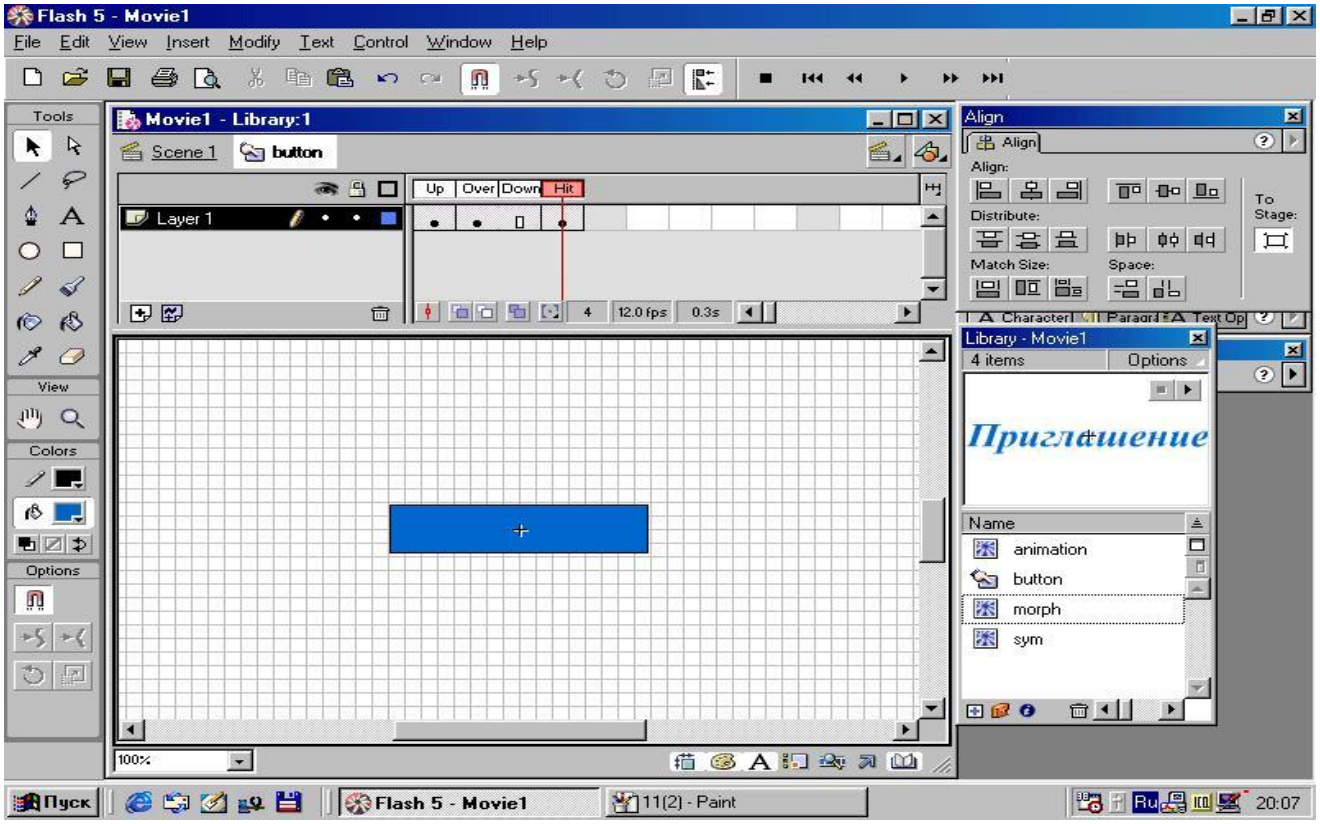
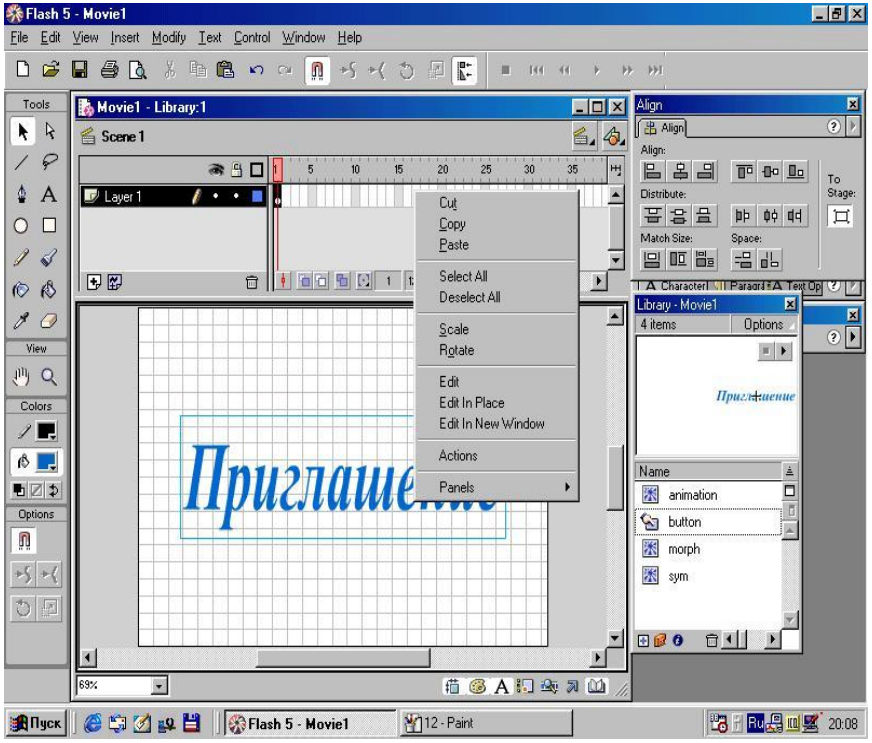
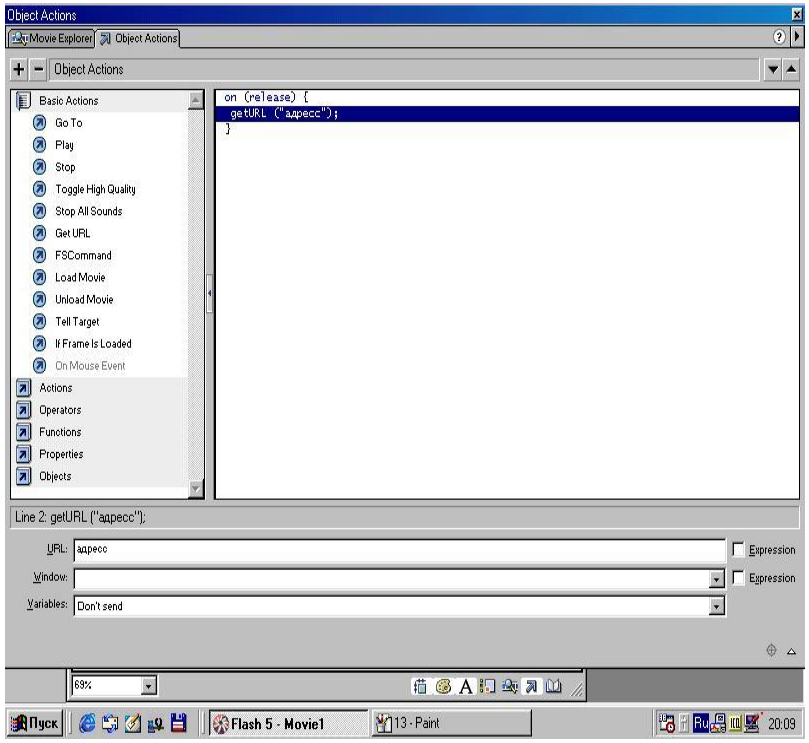
CTRL + B

Шаг 11 : морфинг





Шаг 12 : работа с кнопкой



Шаг 13 : работа с сценой и программирование кнопки