

Tworzenie modeli sprzętów AGD - czajnik bezprzewodowy. Część V - przygotowanie elementów do montażu we Flashu.

Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
Wydział Grafiki i Malarstwa
Katedra Projektowania Graficznego

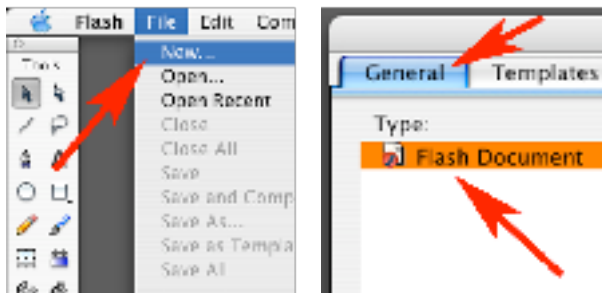
Jakub Balicki 15 XI 2004r.

1) W tym tutorialu opiszę jak z wcześniej przygotowanych elementów graficznych (pliki .SWF, .GIF i .MOV z poprzedniej części tutoriala) zbudować interaktywną reklamę - prezentację w programie Flash.

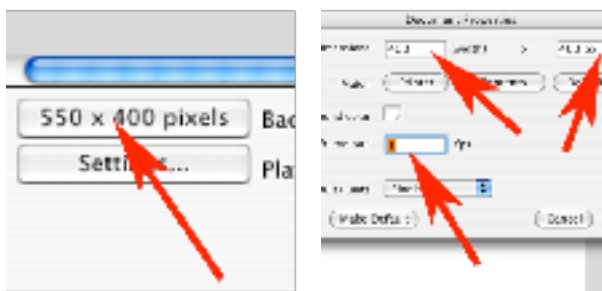
Uruchom program Macromedia Flash.

Na początku posiadane pliki .GIF przerobimy na .SWF celem wygodniejszego użycia tych animacji w finalnej reklamie.

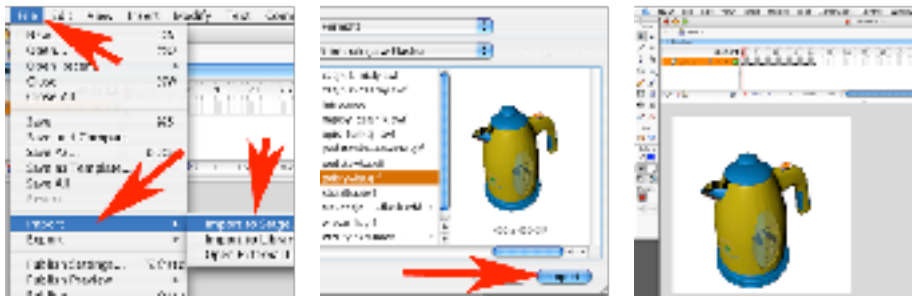
Utwórz nowy dokument File -> New



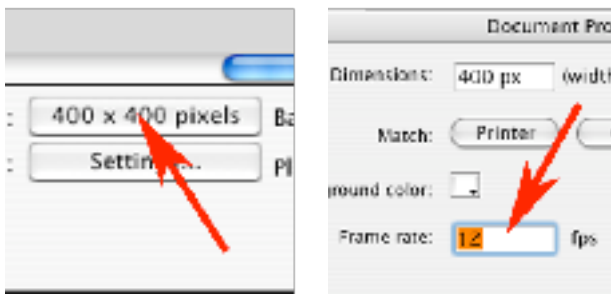
2) Wyreguluj rozmiar dokumentu na 400x400 pixeli i prędkość odtwarzania na 1 klatkę na sekundę.



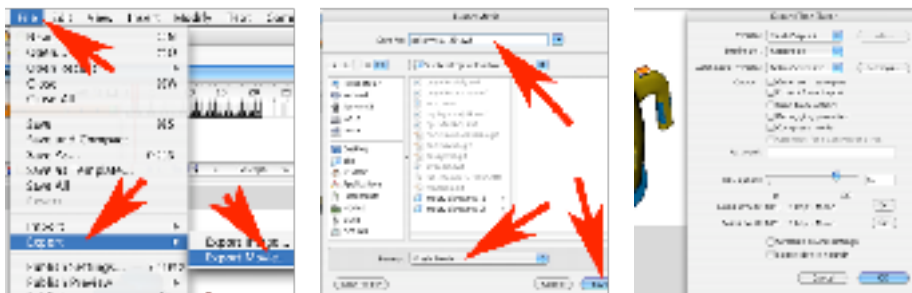
3) Poleceniem File -> Import -> Import to Stage załaduj .GIFa jako ciąg klatek.



4) Ponownie w oknie Dokument Properties przestaw tempo odtwarzania klatek na 12 klatek na sekundę.

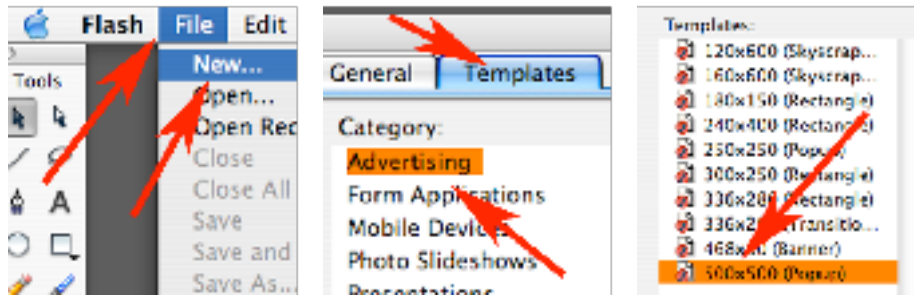


5) Poleceniem File -> Export -> Export Movie wyeksportuj zawartość animacji do pliku .SWF (format: Flash Movie, Version: Flash Player 7, kratkę Compress movie pozostaw niezaznaczoną). Zamknij dokument bez nagrywania.

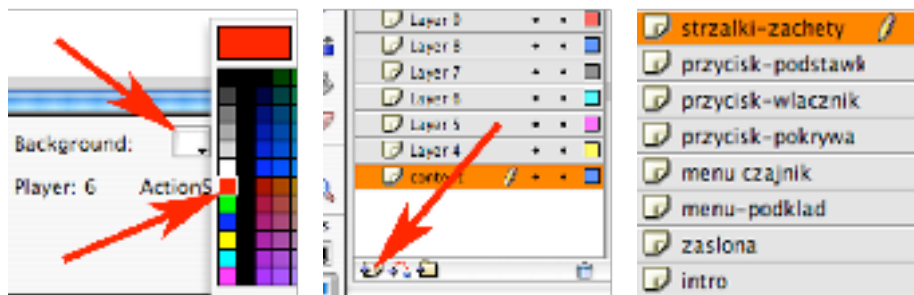


6) W analogiczny sposób jak w krokach od 1 do 5 przerób pozostałe animacje w plikach .GIF. Zapamiętaj (lub zapisz) ilość klatek składającą się na każdy z klipów.

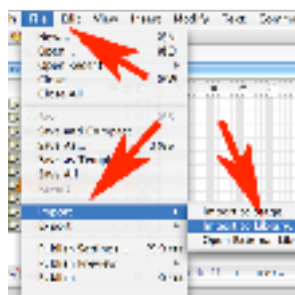
7) Utwórz nowy dokument we Flashu. Tworząc go wybierz z zakładki Templates, grupę wzorców Advertising, a z niej "500x500 (Popup)".



8) W paletce Documents zmień kolor tła na czerwony. Następnie utwórz minimum 8 nowych warstw i nazwij je (licząc od dołu): intro, zasłona, menu-podkład, menu-czajnik, przycisk-pokrywa, przycisk-wlacznik, przycisk-podstawka, strzałki-zachety.

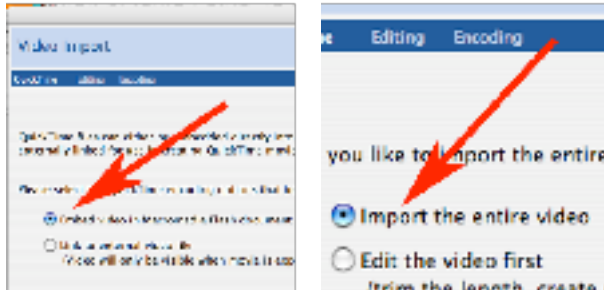


9) Poleceniem File -> Import -> Import to Library umieść w bibliotece wszystkie przygotowane przednio dokumenty.



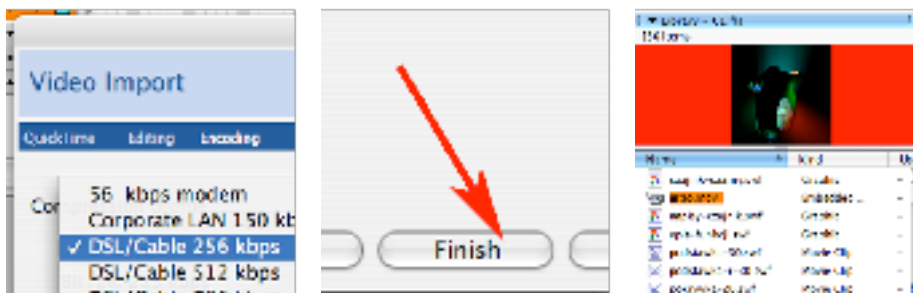
10) Zwróć uwagę, że podczas importu materiału wideo (pliku .MOV), Flash zada Ci kilka dodatkowych pytań.

Zdecyduj, że cały plik filmu zostanie załadowany do dokumentu Flasha (zakliknij: Embed video in Macromedia Flash Document), że importujesz materiał bezpośrednio, nie dokonując jego edycji (zakliknij: Import the entire Video).

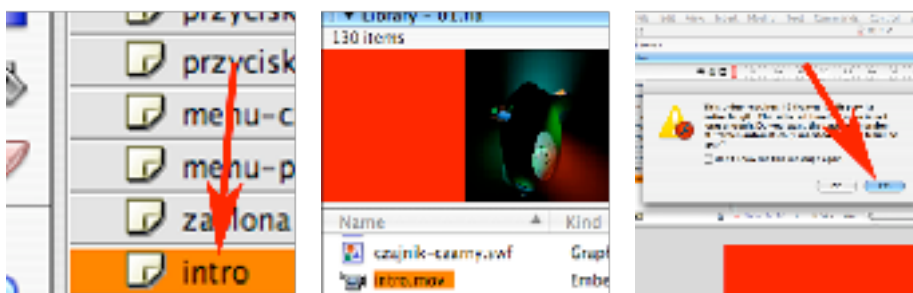


11) Następnie masz możliwość wyboru kompresji materiału - jej stopień jak i jakość obrazu zależy od przewidywanej prędkości łącza odbiorcy finalnej animacji.

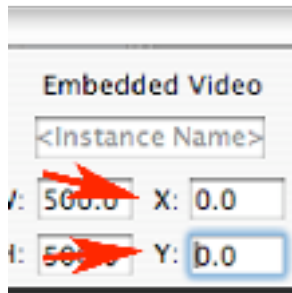
Zwróć uwagę, że w palecie Library pojawiają się nie tylko zaimportowane elementy, jak i również ich składowe. Kiedy skończysz importować może się okazać, że w Library masz 100 lub 200 (albo i więcej) elementów. Żeby się w tym nie pogubić, możesz w tej palecie potworzyć tematyczne teczki i w nich trzymać pogrupowane według jakiejś zasady elementy.



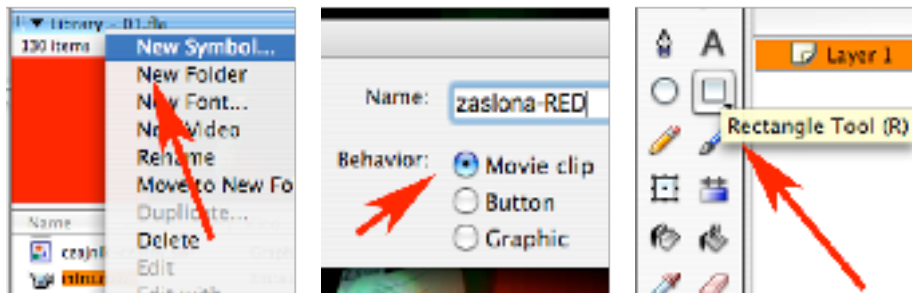
12) Wstawisz teraz animację, która będzie zaczynała reklamę. Zaznacz warstwę 'intro'. W palecie Library zaznacz 'intro.mov' i przeciągnij go na obszar roboczy projektu. Flash zapewne zwróci Ci uwagę, że klip zawiera określoną liczbę klatek, co wymusi wydłużenie animacji. Zgódź się (kliknij OK).



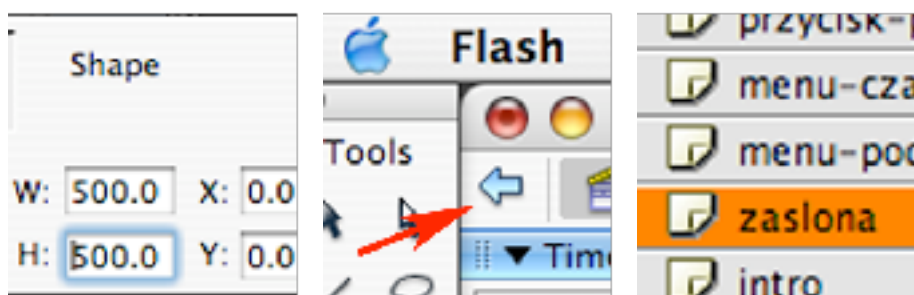
13) Następnie wyreguluj położenie umieszczonego klipu tak by pokrywał się z kadrem animacji (wartości X i Y równe 0).



14) Teraz potrzebny będzie nam czerony obiekt do zasłaniania animacji. W palecie Library utwórz nowy symbol, nazwij go 'zaslona-RED' i koreśl typ na Movie clip. Wybierz narzędzie prostokąt...

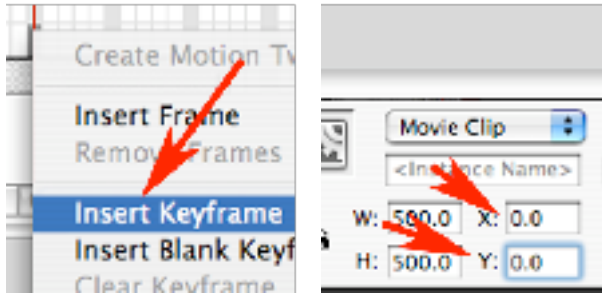


15) ...i narysuj nim prostokąt, o wymiarach 500x500 pixeli i umieszczony na koordynatach X i Y równych 0. Gdy to uczynisz wróć do kompozycji klikając w niebieską strzałkę. Teraz będziesz mógł zasłaniając tym objektem klip 'intro.mov' zfeadować* go do koloru backgroundu. Wybierz warstwę 'zaslona'...

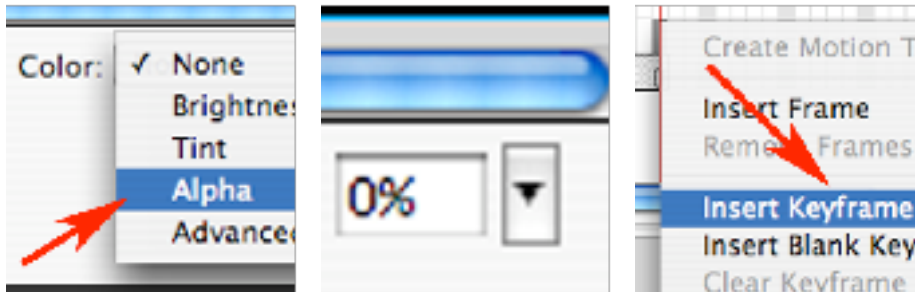


*)
zanikanie obrazu animowanego do jakiegoś koloru

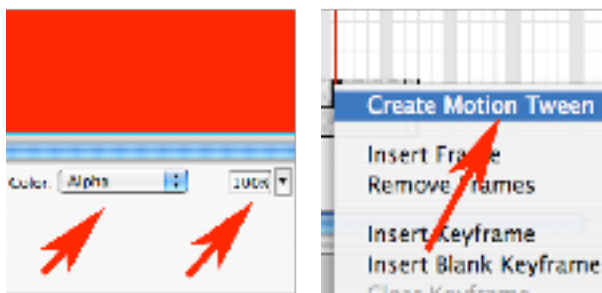
16) ... i dodaj na niej w klatce 30 klucz. Następnie wrzuć z palety Library obiekt 'zaslona-RED' i wyzeruj jego położenie (parametry X i Y).



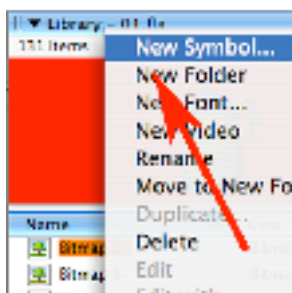
17) Wybierz dla niego w parametrze Color -> Alpha wartość 0% dzięki czemu stanie się w pełni niewidoczny. Dodaj kolejny klucz w klatce 42.



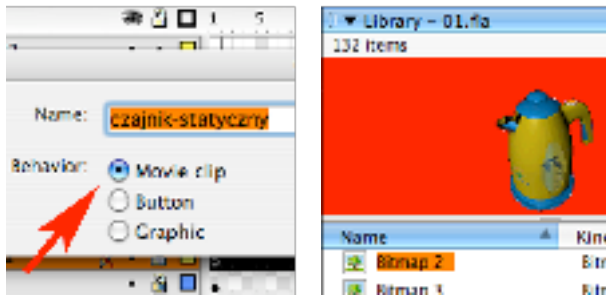
18) Parametr Alpha przestaw na 100% (czerwień zasłoni animację). Teraz wystarczy dodać pomiędzy tymi dwoma kluczami Motion Tween i gotowe.



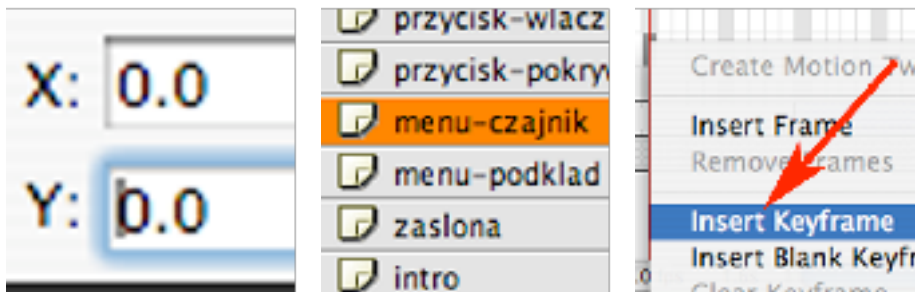
19) W Library utwórz nowy symbol.



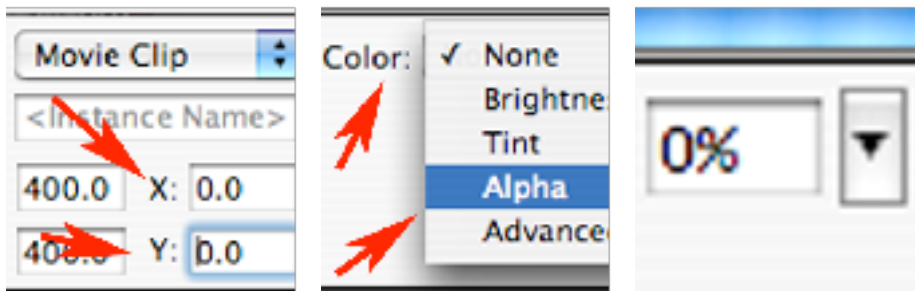
20) Nazwij go 'czajnik-statyczny' i określ typ na Movie clip. W Library znajdź wśród plików nazwanych 'bitmap...' taki w którym czajnik jest w pozycji spoczynkowej.



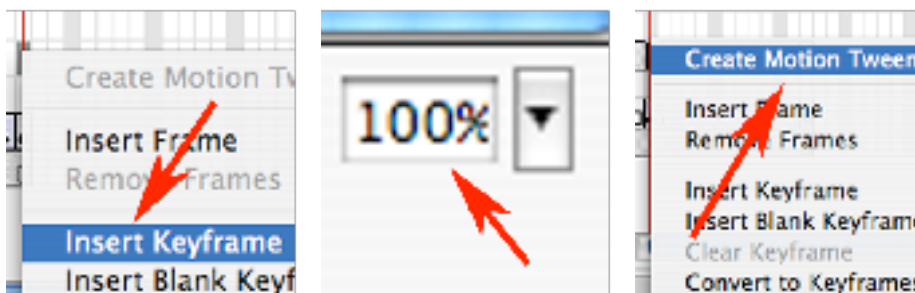
21) Wrzuć go do tworzonych symboli i wyzeruj położenie. Powrót do głównej kompozycji. Wybierz warstwę 'menu-czajnik' i dodaj w niej klucz na klatce 20.



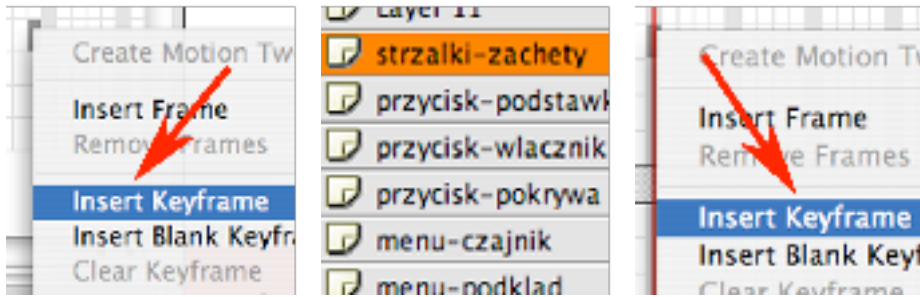
22) Wyzeruj jego położenie. Parametr Alpha ustaw na 0%.



23) Dodaj klucz w klatce 42 i ustaw Alphe na 100%. Teraz wystarczy dodać Motion Tween pomiędzy klatkami 20 i 42 aby czajnik płynnie się pojawił w animacji.



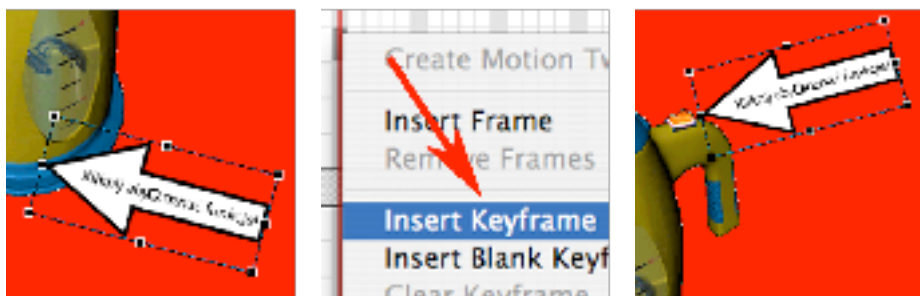
24) Na zakończenie dodaj klucz w klatce 79. następnie przejdź do warstwy 'strzałki-zachety' i dodaj w niej klucz w klatce 45.



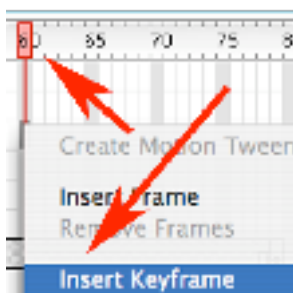
26) Wrzuć do kompozycji obiekt 'strzałka.swf'. Umieść, skaluj i obracaj go aż zacznie wskazywać pokrywkę. Dodaj klucz w klatce 50.



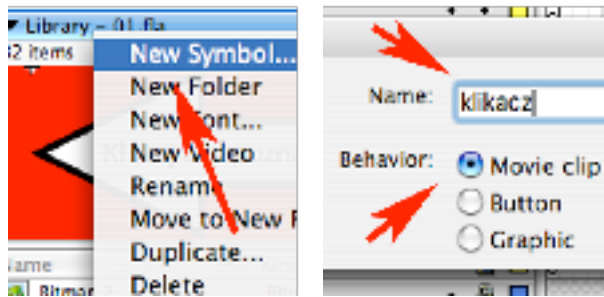
27) Przesuń strzałkę by wskazywała podstawkę. Dodaj klucz w klatce 55. Ustaw strzałkę tak by wskazywała przełącznik na ręczce czajnika.



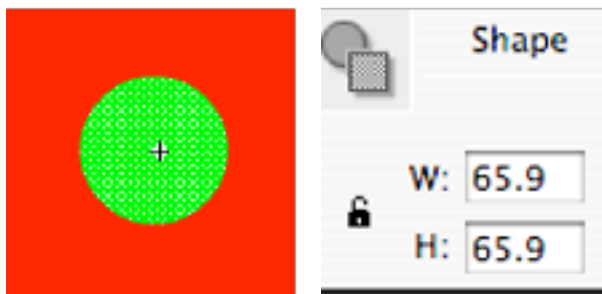
28) Dodaj klucz w klatce 60 i skasuj strzałkę.



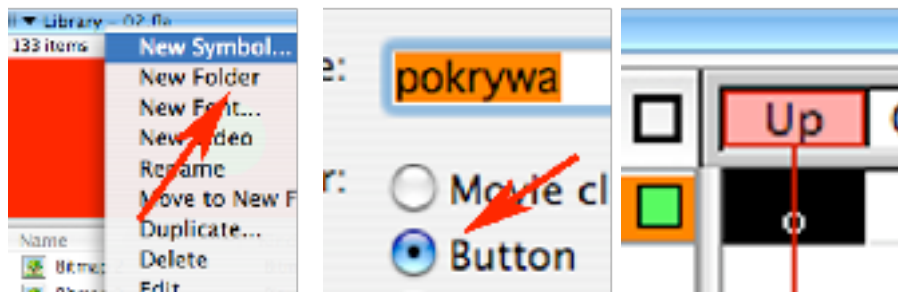
29) W Library utwórz nowy symbol typu Movie clip i nazwij go 'klikacz'



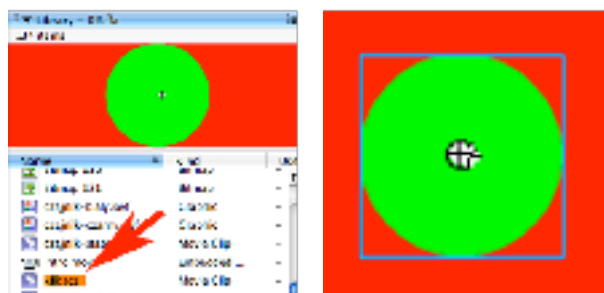
30) Narysuj na środku niewielkie koło w kontrastowym kolorze.



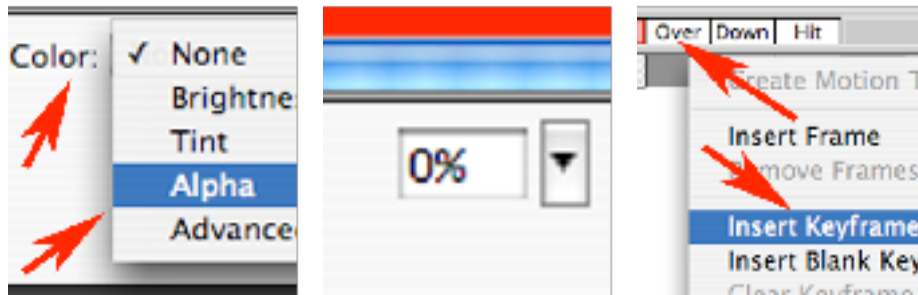
31) Utwórz w Library nowy symbol typu Button i nazwij go 'pokrywa'.
W "klatce" - stanie Up (czyli kursor poza obiektem)...



32) ...wrzuć z palety Library obiekt 'klikacz' i umieść go na środku.
Kliknięcie w niego będzie aktywować działanie przycisku i związanej z nim akcji.
Natomiast nie byłoby dobrze gdyby zasłaniał sobą grafikę.



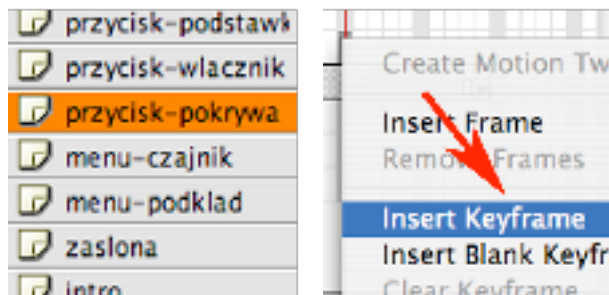
33) Przesław więc parametr Alpha na 0%. W "klatce" - stanie Over (czyli kursor nad obiektem) utwórz klucz.



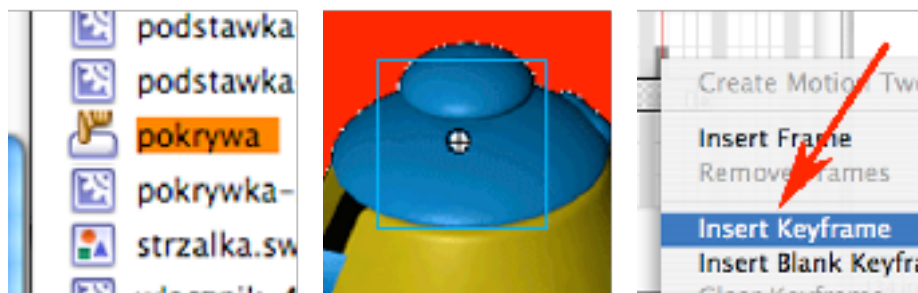
34) Z palety Library wrzuć 'opis-funkcji.swf' i zmiejsz go i ustaw w prawo w dół od 'klikacza'.



35) W warstwie 'przycisk-pokrywa' dodaj klucz na klatce 70.



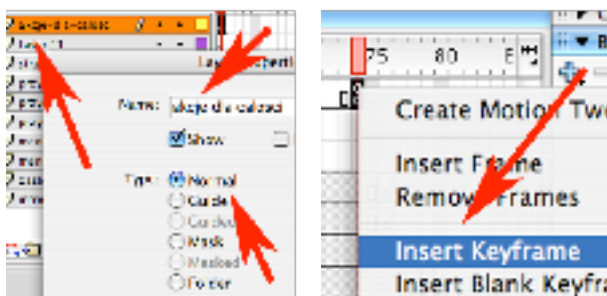
36) Z Library wrzuć obiekt 'pokrywa' i umieść niewidoczny 'klikacz' na pokrywce czajnika. W klatce 76 dodaj klucz i skasuj w niej obiekt 'pokrywa'.



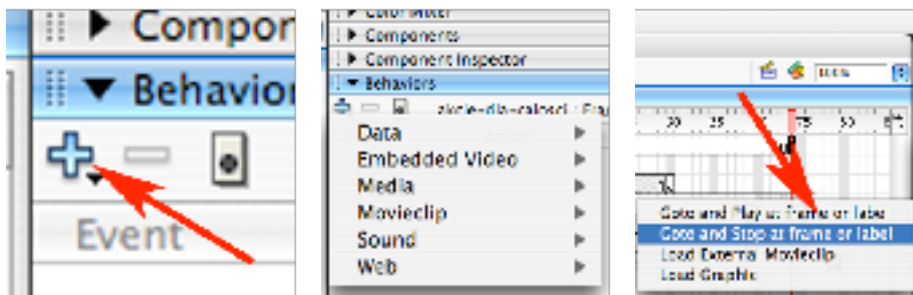
37) W ten sposób utworzyłeś przycisk z pojawiającym się dymkiem zawierającym opis. Powtarzając działania z kroków od 31 do 36 utwórz kolejne przyciski z dymkami o nazwach 'włącznik' i 'podstawka'. Następnie analogicznie umieść je w warstwach 'przycisk-pokrywa' i 'przycisk-podstawka' tworząc klucze w klatkach 70 i 76. Potem przejdź do kroku 38.

38) Teraz trzeba spowodować zatrzymanie animacji na którejś z klatek tak, by możliwe było przeczytanie opisów funkcji (po najechaniu przez użytkownika kursorem na istotne części reklamowanego czajnika).

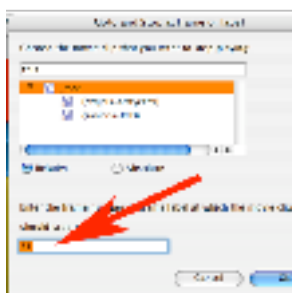
Utwórz nową warstwę na samym szczycie stosu warstw i nazwij ją 'akcje-dla-calosci'. Będą w niej przechowywane akcje globalnie dotyczące animacji. W klatce 74 dodaj klucz.



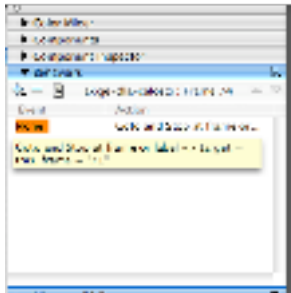
39) Mając zaznaczony nowo utworzony klucz, kliknij w palecie Behaviors w ikonkę plusa. Pojawi się menu, wskaż w nim grupę Movie clip, a w niej wybierz polecenie Goto and Stop at frame or label. Pojawi się okno, w którym...



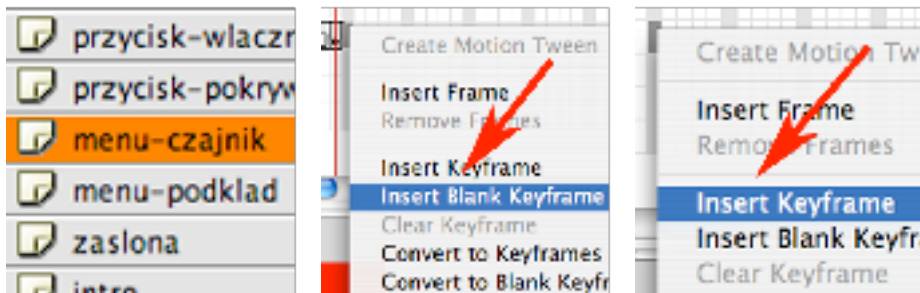
40) ...w polu na samym dole możesz wpisać numer żądanej klatki (wpisz 71).



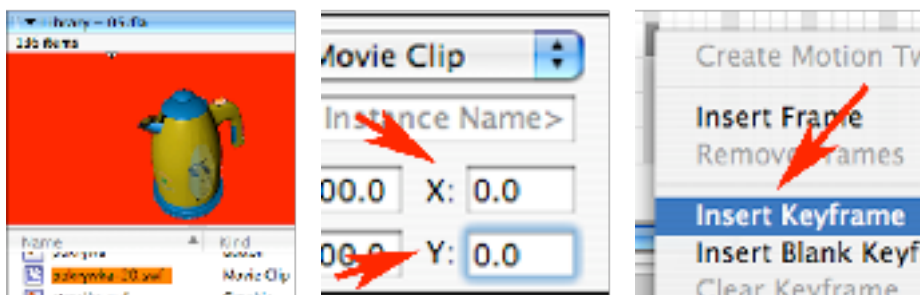
41) Kiedy klikniesz w OK zobaczysz, że utworzona akcja jest dopisana do klucza w palecie Behaviors. Zwróć uwagę na zawartość tej palety. Opis zawiera nazwę warstwy (akcje-dla-calosci) za dwómkropkiem numer klatki (Frame 74), a poniżej okno jest podzielone na dwie kolumny. W Events masz wymagane zdarzenia aby akcja została wywołana (w tej chwili jest to None czyli nie musi być spełniony żaden dodatkowy parametr). W Action masz przypisaną do zdarzenia akcję czyli działanie do wykonania (w tym wypadku jest to skok do klatki o numerze 71 i zatrzymanie animacji, przy czym nie jest to równoznaczne z niedziałaniem innych elementów - czyli utworzone przyciski będą działały).



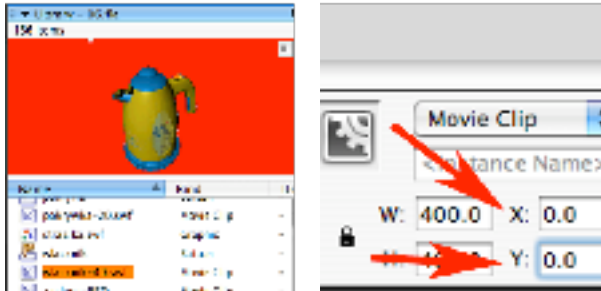
42) Teraz trzeba do animacji wmontować klipy przedstawiające działanie poszczególnych elementów czajnika. Klip na samym początku tutoriala dodałeś do biblioteki, więc teraz wystarczy je umieścić na linii czasu w jednej z warstw. Zaczynaj od wybrania warstwy 'menu-czajnik'. Na początek wstaw w niej w klatce 80 pusty klucz (Insert Blank Keyframe). Następnie wstaw w klatce 85 klucz.



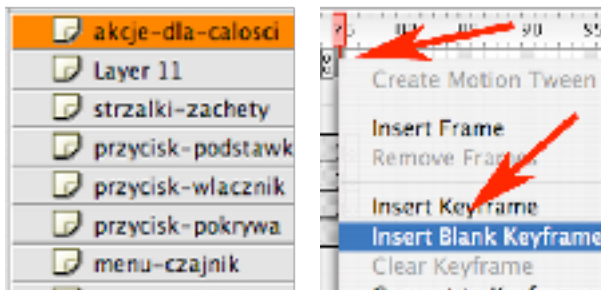
43) W palecie Library wybierz 'pokrywka-20.swf' i wrzuć do animacji. Następnie wyreguluj jego położenie (wartości X i Y równe 0). Potem dodaj klucz w klatce 105 i skasuj jej zawartość.



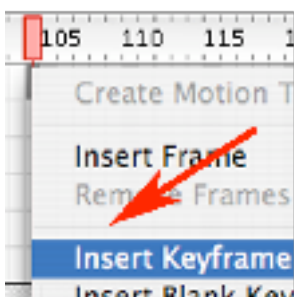
44) W palecie Library wybierz 'włącznik-40.swf' i wrzuć do animacji. Następnie wyreguluj jego położenie (wartości X i Y równe 0)... itd. Powtarzając działania z kroku 43 umieść wszystkie filmy na tej warstwie. Zwróć uwagę, żeby dobrze dobrać czas ich odtwarzania (poto potrzebne było zapisanie liczby klatek składający się na każdy z klipów). Pamiętaj, że ostatnia animacja (czajnik podnoszony i opuszczany na podstawkę) składa się z dwóch oddzielnych klipów. Kiedy wstawisz wszystkie klipy (i zakończysz kluczem z wykasowaną zawartością), ostanią klatką animacji powinna być klatka o numerze 204.



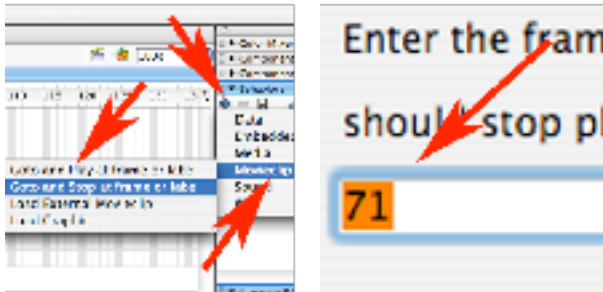
45) Teraz trzeba spowodować, by po zakończeniu odtwarzania każdego z klipów (a w wypadku podnoszenie i opuszczania czajnika - na końcu pary klipów), nastąpił powrót do klatki 71 w której będzie możliwe kliknięcie w kolejny interesujący odbiorcę fragment czajnika. Zaczniij od wybrania warstwy 'akcje-dla-calosci' i dodaniu w niej pustego klucza (Insert Blank Keyframe) na klatce 75.



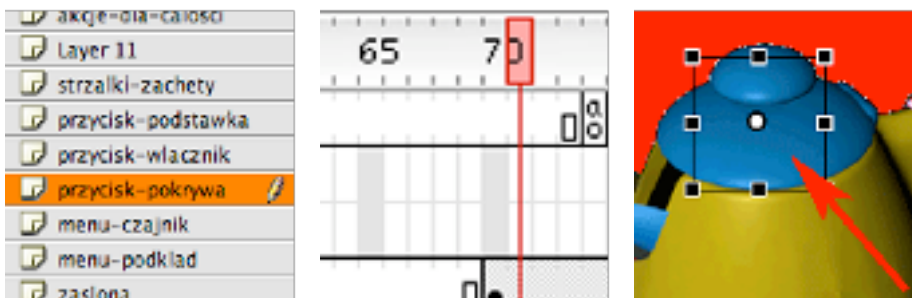
46) Następnie dodaj na klatce 104 (odpowiadającej ostatniej klatce klipu z otwieraniem i zamykaniem pokrywki) klucza.



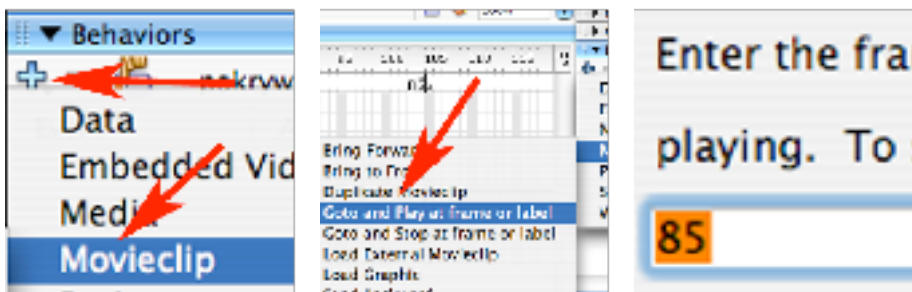
47) Teraz w palecie Behaviors kliknij w ikonę plusa i wybierz Movie clip -> Goto and Stop at frame or label... i wpisz klatkę 71. Teraz po zakończeniu odtwarzania klipu z otwieraniem i zamykaniem pokrywki animacja powróci do menu. Powtarzając działania z kroków od 45 do 47 pomieszczaj analogiczne akcje na końcu klipu z działaniem przycisku i klipu z opuszczaniem czajnika na podstawkę.



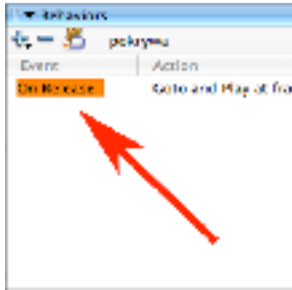
48) Teraz musisz spowodować faktyczne działanie buttonów - aby po kliknięciu w nie - był odtwarzany odpowiedni klip. W tym celu zaznacz warstwę 'przycisk-pokrywka', przewiń animację do klatki 71 i zaznacz button od pokrywki. Będzie on oczywiście niewidoczny, ale po kliknięciu obrysuje się boundingboxem.



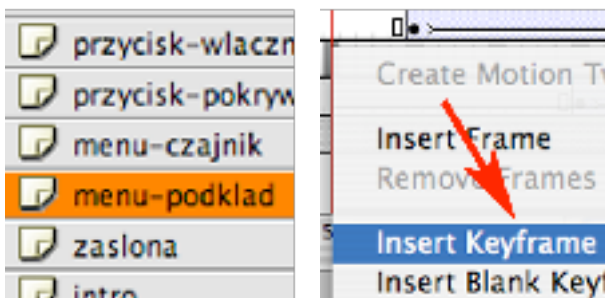
49) W palecie Behaviors klikasz w plusik i wybierasz Movieclip -> Goto and Play frame or label i wpisz klatkę 85 (początek klipu z otwieraniem i zamykaniem pokrywki).



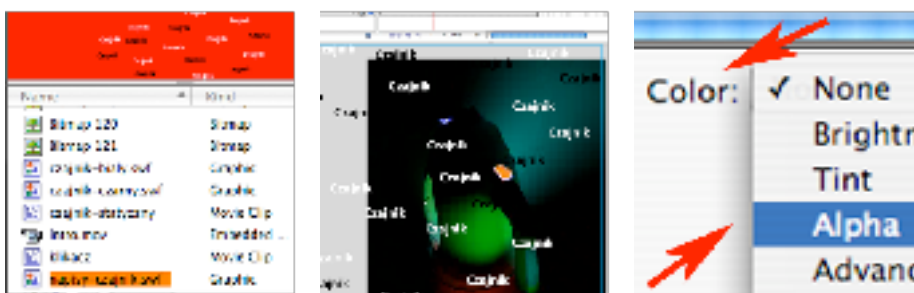
50) Podobnie wybierając kolejne warstwy z buttonami i kolejne buttony - dodawaj im akcję odsyłające do początków odpowiadających im klipów.
 Zwróć uwagę, że teraz w kolumnie Events pojawił się warunek realizacji akcji. Jest nim: On Release (czyli zwolnienie klawisza myszki).



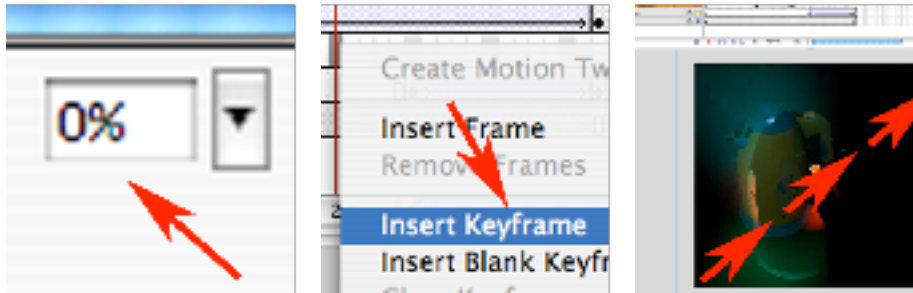
51) Zwróć uwagę, że pozostała Ci pusta warstwa 'menu-podklad'. Możesz ją wykorzystać do dodania elementów typograficznych mających wartość estetyczną lub/i merytoryczną (nazwa produktu, informacje o nim, ...).
 Wybierz warstwę 'menu-podklad', i dodaj w niej w klatce 15 klucz.



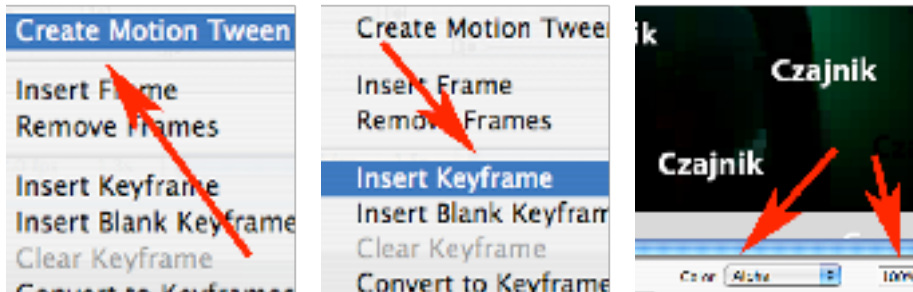
52) W Library wybierz 'napisy-czajnik' i wrzuć do animacji na obszar roboczy. Korzystając z boundingoxu powiększ i ułóż w zadawalający Cię sposób.
 Dodaj parametr Color -> Alpha i....



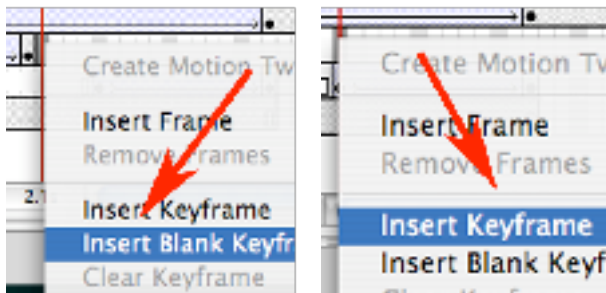
53) ... ustaw go na 0%. W klatce 25 dodaj klucz i przesuń boundingbox obiektu 'napisy-czajnik' w prawo w górę.



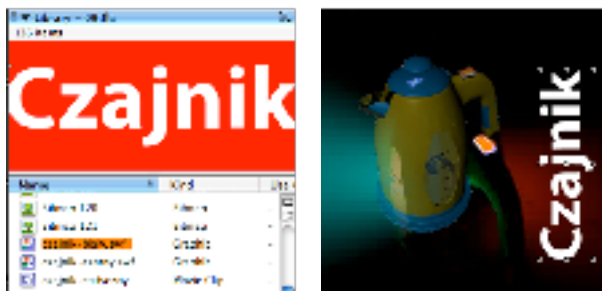
54) Dodaj Motion Tween pomiędzy tymi kluczami i kolejny klucz. Ustaw parametr Color -> Alpha na 100%.



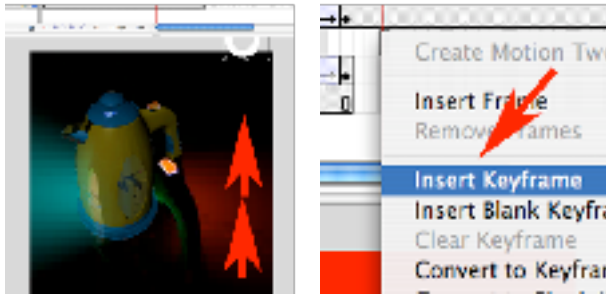
55) W klatce 26 dodaj pusty klucz, a w 30 normalny klucz (Insert Keyframe).



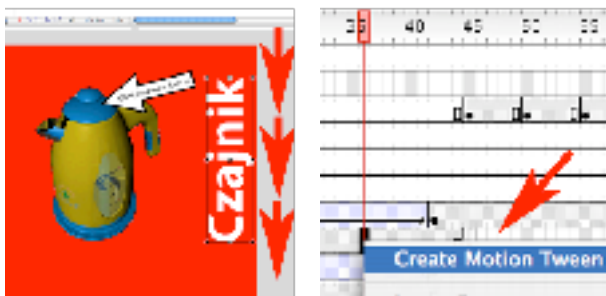
54) Znajdź w Library i wrzuć w kompozycję obiekt 'czajnik-biały.swf' i wrzuć do animacji. Obróć do pionu i powiększ wg. potrzeby.



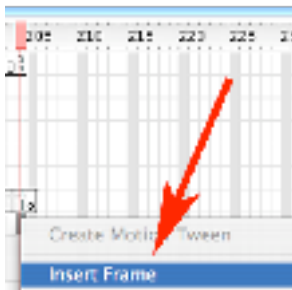
55) Przesuń w górę, prawie poza krawędź kadru i dodaj klucz w klatce 45.



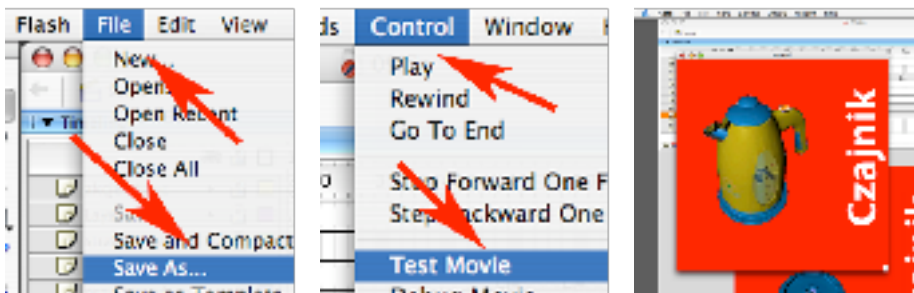
56) Przesuń w dół do właściwego położenia. Dodaj Motion Tween pomiędzy klatkami 30 i 45.



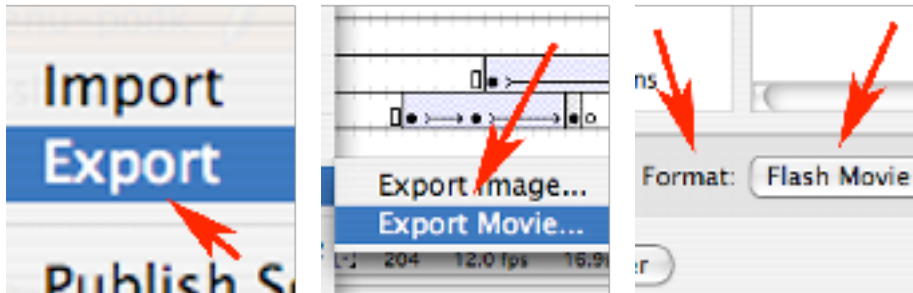
57) Dodaj klatkę (Insert Frame) w klatce 204.



58) Jeżeli dotychczas nie nagrywałeś swojej pracy - uczyni to teraz (File -> Save As). Następnie wypróbuj działanie animacji (Control -> Test Movie). Jeżeli coś nie jest zgrane w czasie - napraw to przesuwając odpowiednie klucze.



59) Kiedy wszystko będzie OK wyeksportuj animację do postaci pliku .SWF. W tym celu użyj polecenia File -> Export -> Export Movie. Jako docelowy format animacji wybierz Format: Flash Movie.



60) Wersję pliku ustaw na Flash Player 6, zaznacz też opcję Compress Movie i wybierz kompresję (parametr JPEG Quality). Domyślnie nastawiona jest wartość 80. Zmieniając ją na mniejszą możesz zredukować wielkość pliku kosztem jakości obrazu. Opisany w tutorialu plik został wyeksportowany na wartości domyślnej (czyli 80) i miał rozmiar końcowy około 1.5 MB.

