

Animate CC

Ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον για :

- Δημιουργία ψηφιακής κίνησης
- διαδραστικών εφαρμογών στο web
- Διαφημιστικών banner
- κινούμενων και εναλλασόμενων εικόνων,
- διαδραστικές ταινίες και παιχνίδια

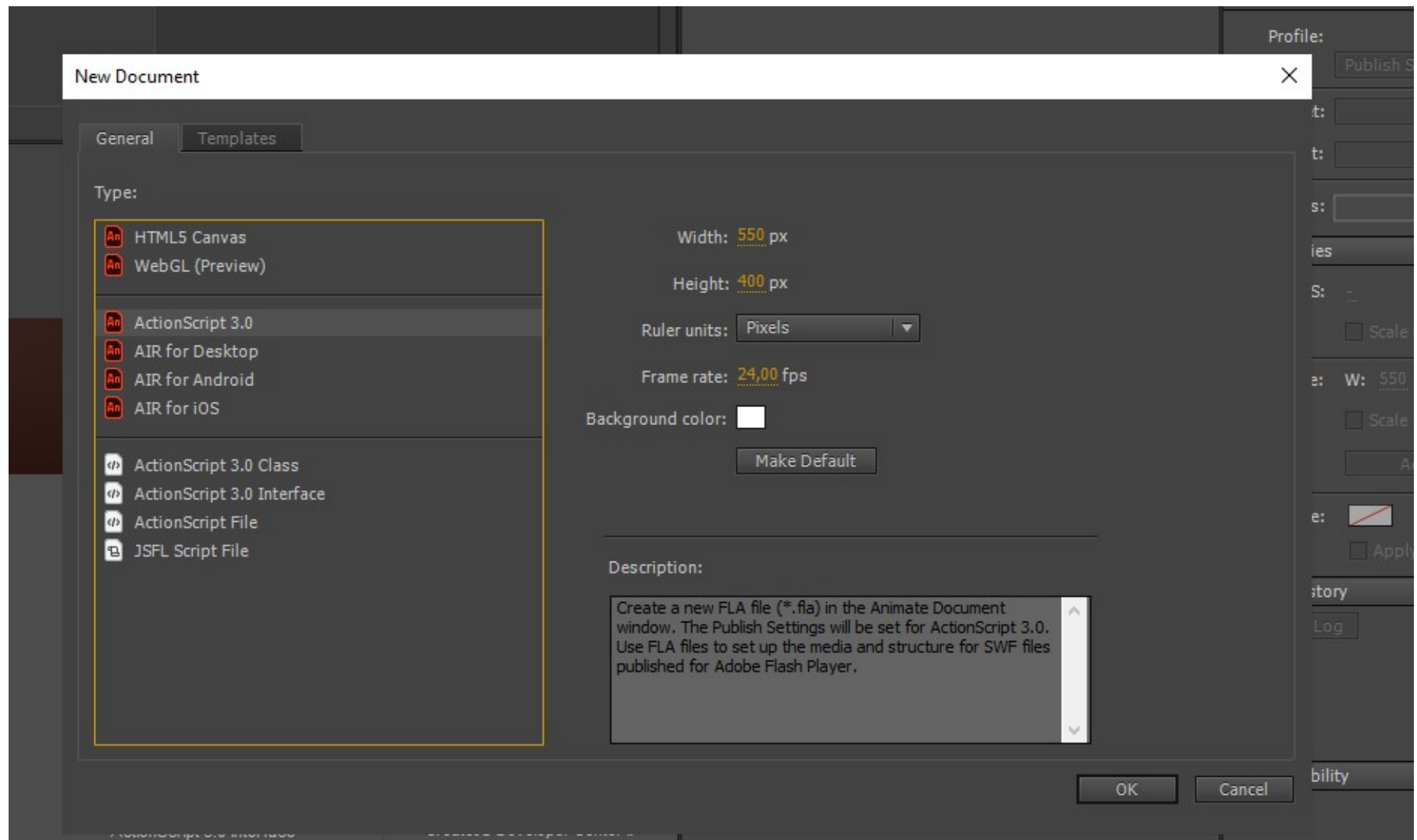
Τύποι αρχείων:

Το flash χρησιμοποιεί αρχεία με κατάληξη **.fla**. Κάθε αρχείο **.fla** καλείται πηγαίο αρχείο, **source file**, το οποίο περιλαμβάνει όλα εκείνα τα στοιχεία τα οποία αποτελούν μια ταινία. Τέτοια στοιχεία είναι:

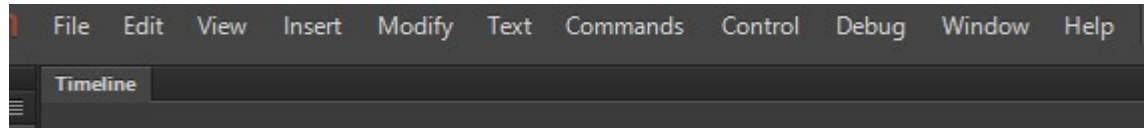
- Γραφικά
- Εικόνες
- Ήχοι
- Βίντεο

Η κύρια μορφή αρχείου η οποία εξάγεται από το Flash και αναπαράγεται στο web είναι το **.swf**.

Δημιουργία νέου αρχείου και δημιουργία από πρότυπο

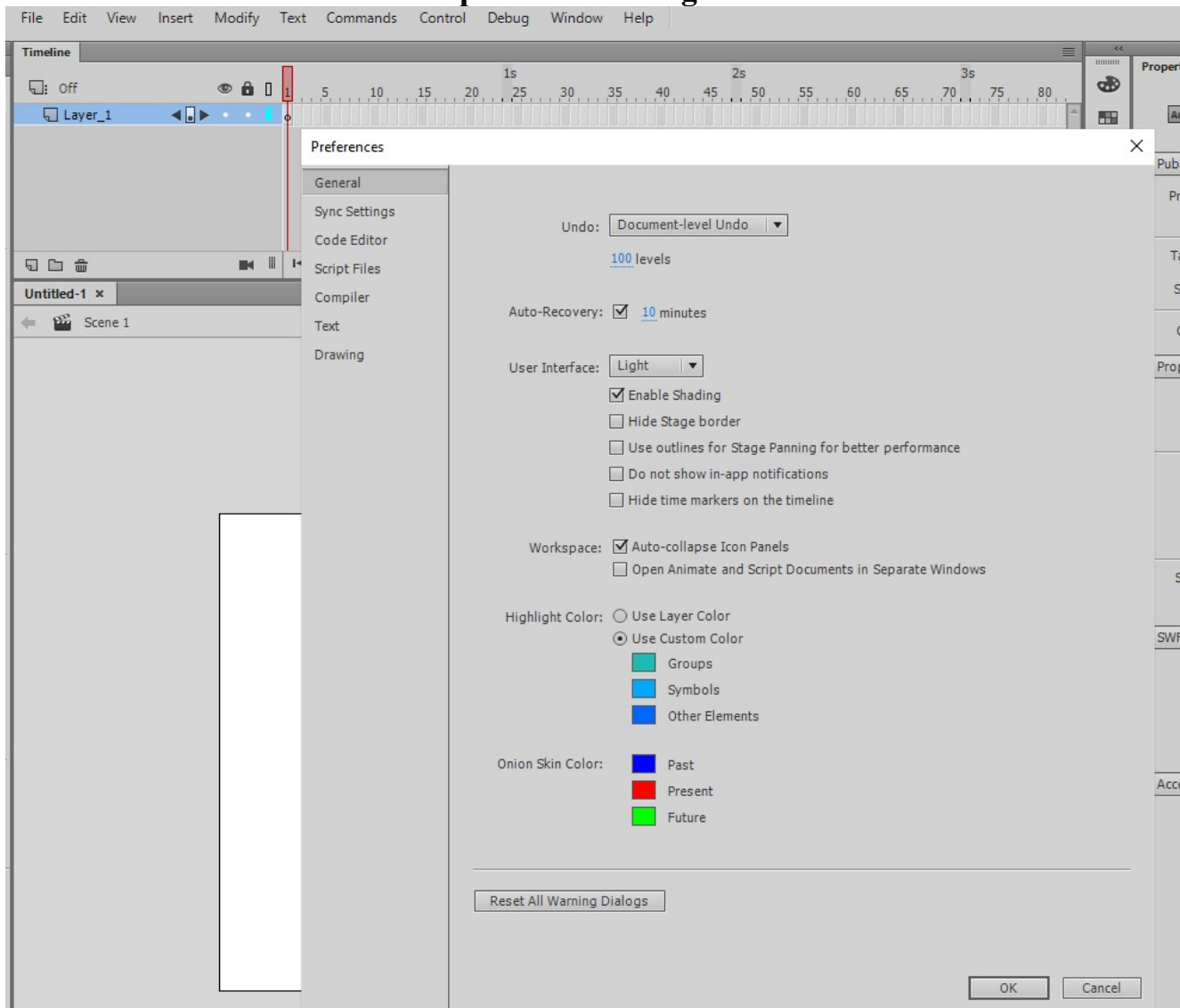


Το μενού εντολών



- **File:** Περιέχει βασικές (άνοιγμα, αποθήκευση) και προχωρημένες λειτουργίες αρχείου όπως εξαγωγή και εισαγωγή αντικειμένων.
- **Edit:** Περιέχει βασικές και εξειδικευμένες λειτουργίες επεξεργασίας περιεχομένου (όπως αντιγραφή, επικόλληση).
- **View:** Προβολή των περιεχομένων και βοηθημάτων σχεδίασης.
- **Insert:** Εισαγωγή αντικειμένων και λειτουργιών.
- **Modify:** Επεξεργασία των στοιχείων της ταινίας.
- **Text:** Επεξεργασία του κειμένου.
- **Commands:** Εκτέλεση προχωρημένων εντολών.
- **Control:** Έλεγχος εκτέλεσης της ταινίας.
- **Debug:** Λειτουργίες ελέγχου του κώδικα.
- **Window:** Εμφάνιση / απόκρυψη των παλετών.
- **Help:** Παροχή on line βοήθειας.

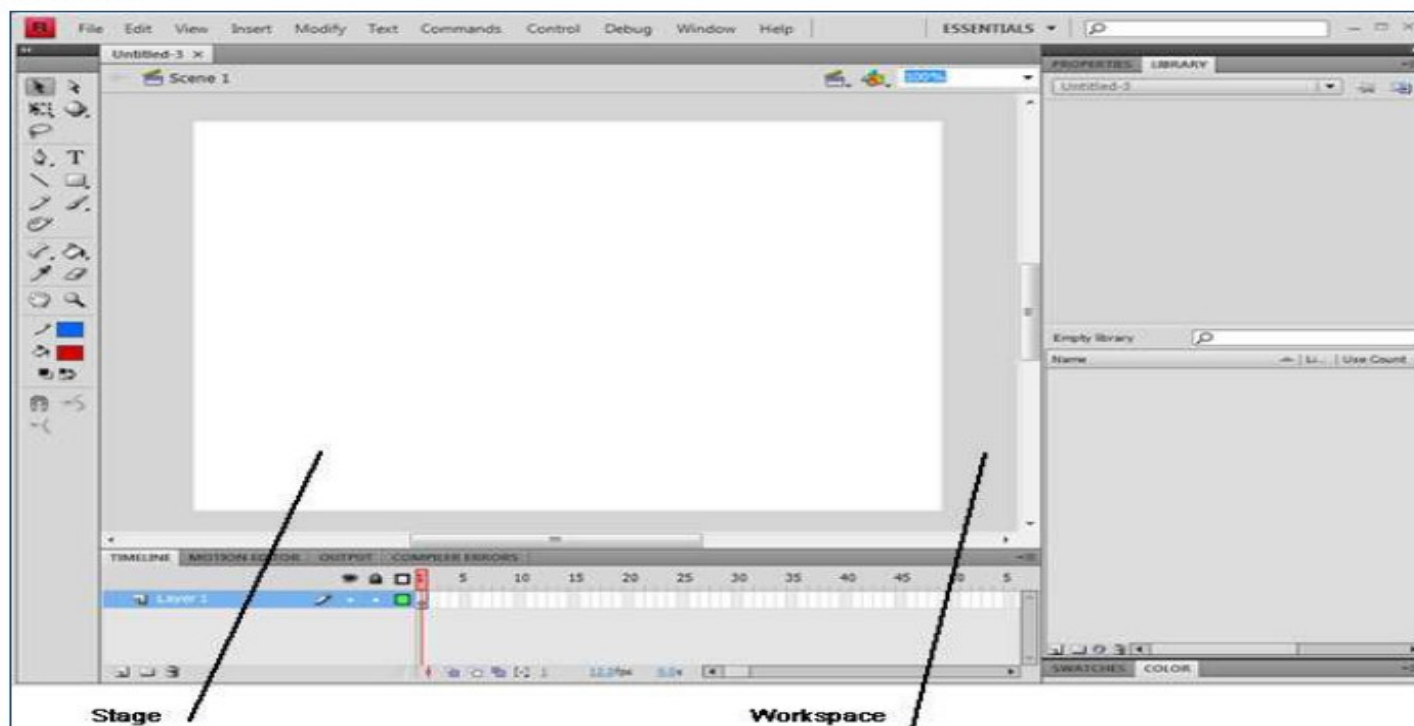
Edit –preferences-> light mode



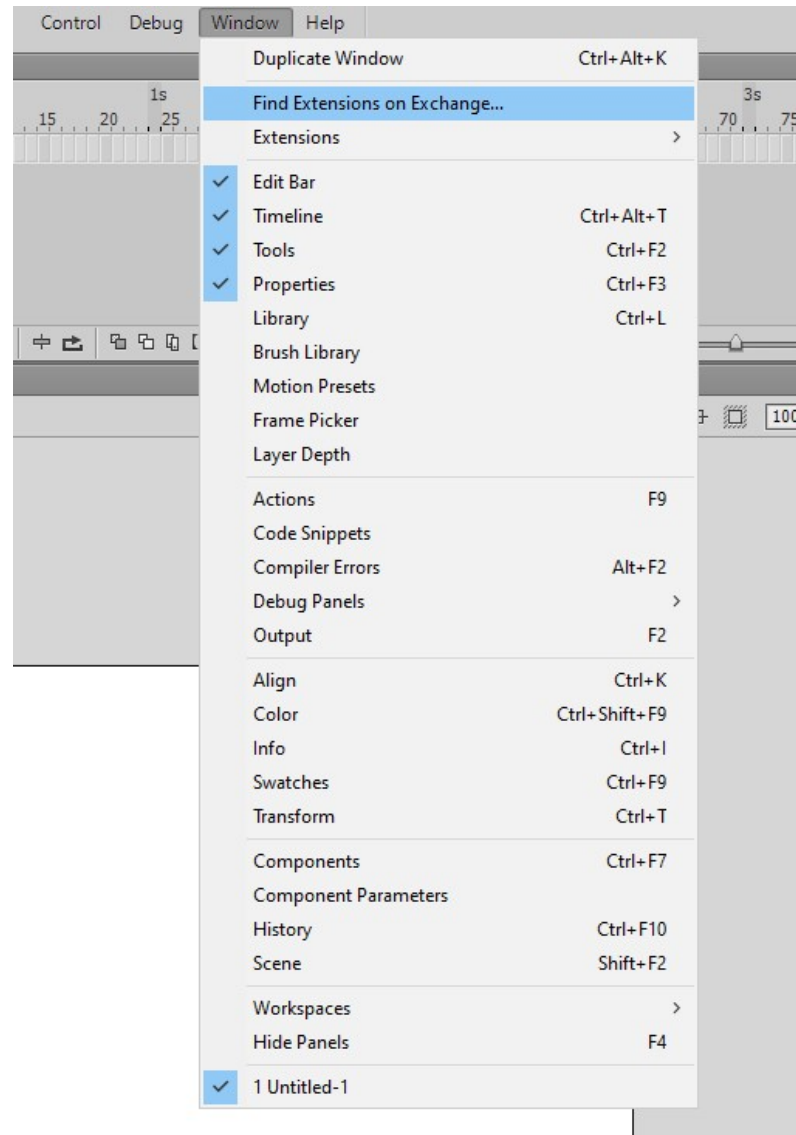
Το σκηνικό (Stage)

Το **σκηνικό**, *Stage*, είναι η λευκή περιοχή της περιοχής εργασίας (**Εικόνα 6**). Τα αντικείμενα που τοποθετείτε στο σκηνικό εμφανίζονται στην ταινία που θα παράγετε. Η ανοιχτή γκριζα περιοχή γύρω από το σκηνικό ονομάζεται **περιοχή εργασίας** – *workspace*. Ότι αντικείμενο υπάρχει στην περιοχή αυτήν, δεν εμφανίζεται στην ταινία που παράγεται. Η περιοχή αυτή χρησιμεύει για την τοποθέτηση αντικειμένων τα οποία θα εμφανιστούν αργότερα στο σκηνικό.

Εικόνα6



Φροντίζουμε να είναι επιλεγμένα τα εργαλεία :



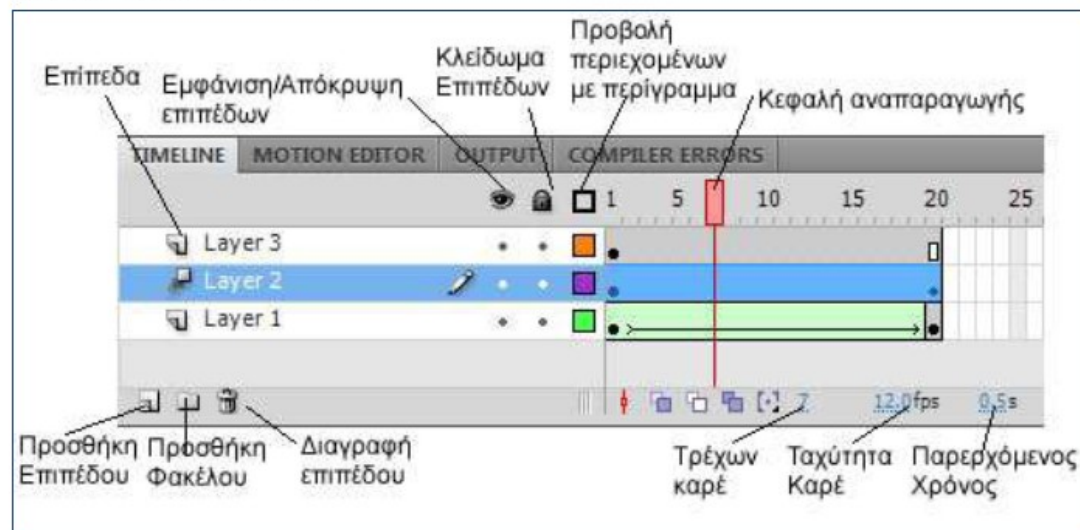
Η Λωρίδα Χρόνου και τα Επίπεδα

Η λωρίδα χρόνου, *Timeline*, είναι η περιοχή του Flash στην οποία ελέγχουμε το περιεχόμενο της ταινίας μας (**Εικόνα 7**). Η λωρίδα χρόνου διαιρείται σε καρέ – *frames*. Μπορείτε να προσθέσετε περιεχόμενο στα καρέ στην λωρίδα χρόνου.

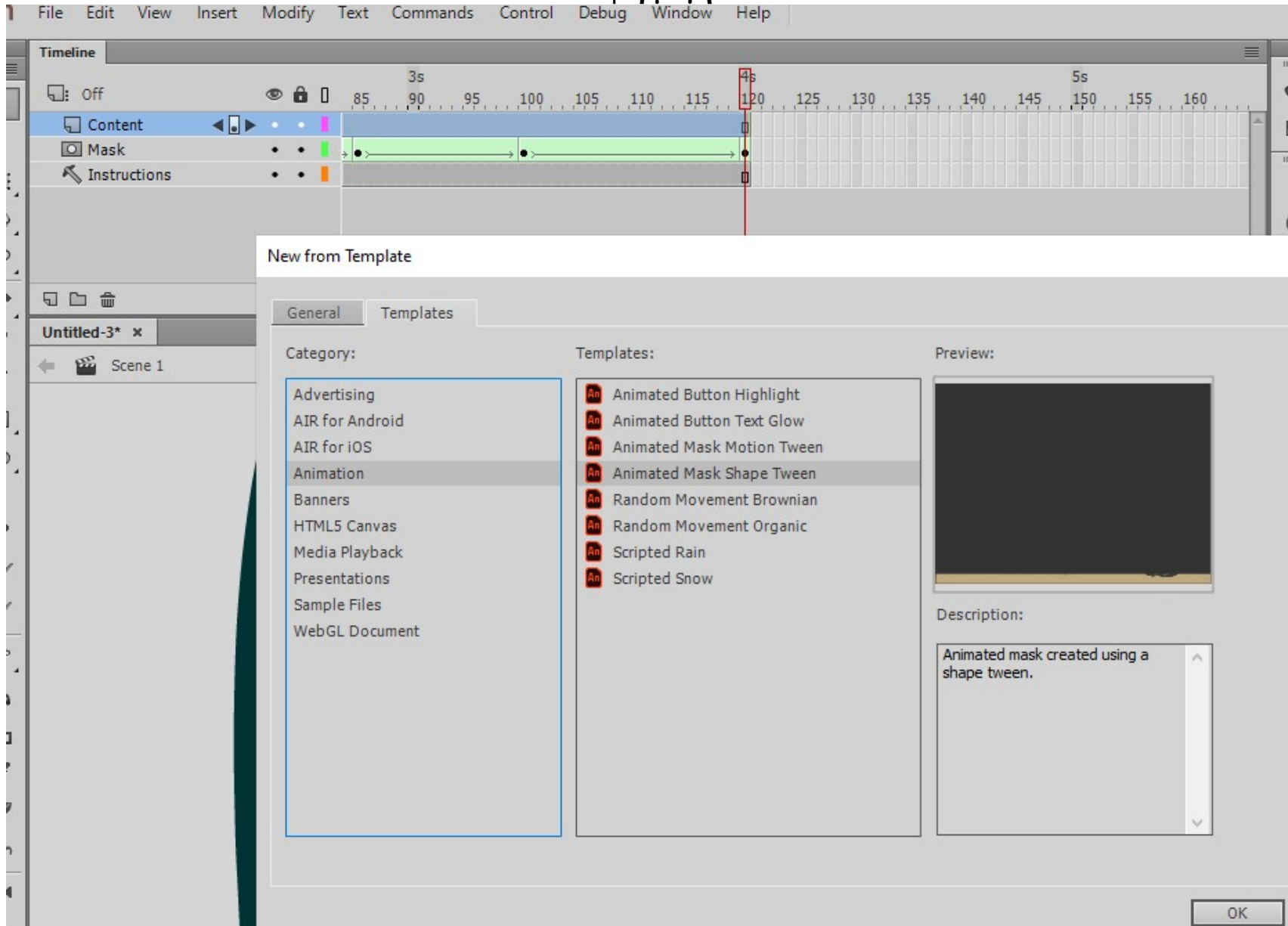
Το τρέχων καρέ (**current frame**), η ταχύτητα καρέ (**frame rate**) και ο παρερχόμενος χρόνος (**elapsed time**) προβάλλονται στο κάτω μέρος της λωρίδας χρόνου. Την κεφαλή αναπαραγωγής (**Play head**) την βλέπουμε ως ένα κόκκινο τετράγωνο με μία μακριά λεπτή κόκκινη γραμμή η οποία δείχνει το τρέχων καρέ στην λωρίδα του χρόνου. Μπορείτε να σύρετε την κεφαλή αναπαραγωγής μπρός και πίσω στην λωρίδα του χρόνου για να δείτε γρήγορα οποιοδήποτε κομμάτι της κίνησης θέλετε.

Τα επίπεδα (**layers**), παρέχουν έναν τρόπο οργάνωσης των στοιχείων της ταινίας σας. Μπορείτε να οργανώσετε την διάταξη των στοιχείων της ταινίας τοποθετώντας τα σε ξεχωριστά επίπεδα. Αυτό σας επιτρέπει να τοποθετείτε αντικείμενα μπροστά ή πίσω από άλλα. Ο έλεγχος των επιπέδων γίνεται στην αριστερή πλευρά της γραμμής χρόνου. Κάθε επίπεδο έχει επιλογή **κρυψίματος** ή προβολής, **κλειδώματος** και **προβολή των περιεχομένων** του με περίγραμμα.

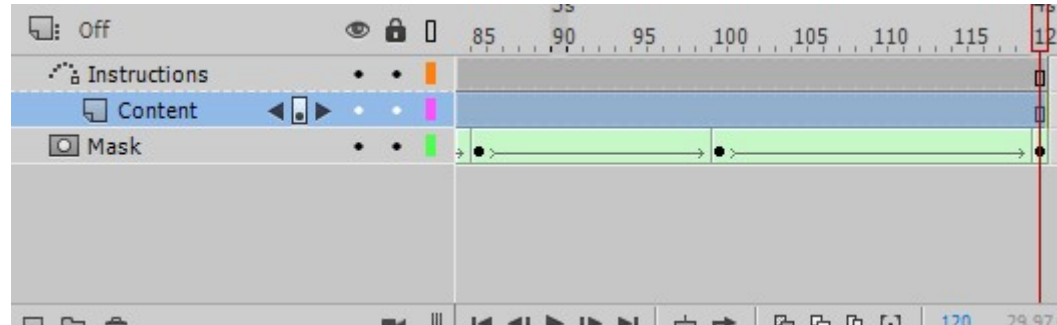
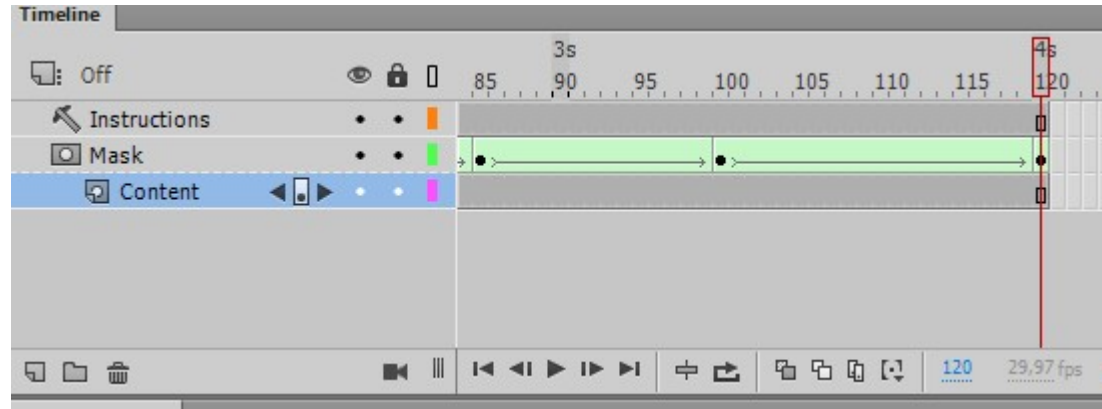
Εικόνα 7 Η λωρίδα χρόνου



Εφαρμογή



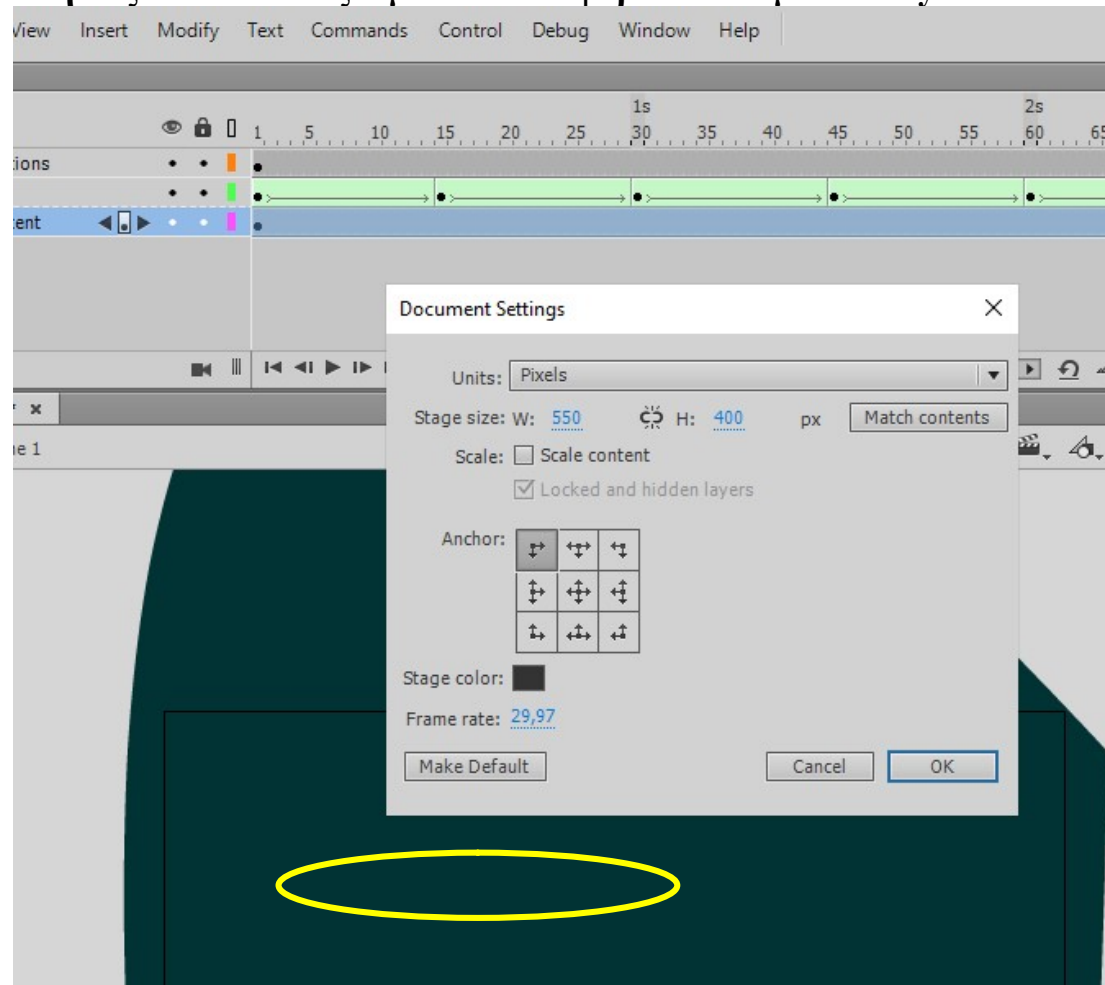
Μετακινήστε τα layers ως εξής: Το Mask να πάει κάτω από το Content



κάντε αναπαραγωγή με το enter-play.

Το frame rate είναι τα frames ανά second.

Συνήθως δεν τα αλλάζουμε αλλά διαφορετικά πάμε Modify-> Document



Σύμβολα Vs σχήματα

Έχουμε τους εξής τύπους συμβόλων:

- Graphic
- Movie Clip
- Button

Η χρήση των συμβόλων σας δίνει πολλά πλεονεκτήματα. Τα σύμβολα προσθέτουν διαδραστικότητα στο έγγραφο σας. Επειδή με την χρήση των συμβόλων το Flash δεν αποθηκεύει τις ίδιες πληροφορίες για κάθε στιγμιότυπο, εξοικονομείτε χώρο και μειώνεται ο χρόνος καταφόρτωσης (download time). Για παράδειγμα, εάν έχετε δημιουργήσει έναν περιστρεφόμενο τροχό και τον έχετε κάνει σύμβολο, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πολλά στιγμιότυπα του συμβόλου αυτού στο σκηνικό για να δημιουργήσετε τους τροχούς ενός τρένου. Το αποτέλεσμα είναι ένα αρχείο πολύ μικρότερο σε μέγεθος από το να είχατε δημιουργήσει για κάθε τροχό του τρένου και ένα σύμβολο.

Τα σύμβολα σας επιτρέπουν να έχετε συνεπή περιεχόμενα στο έγγραφο σας. Για παράδειγμα, εάν έχετε μερικά κουμπιά μέσα στο έγγραφο σας, χρησιμοποιώντας σύμβολα εξασφαλίζετε την ομοιομορφία των κουμπιών.

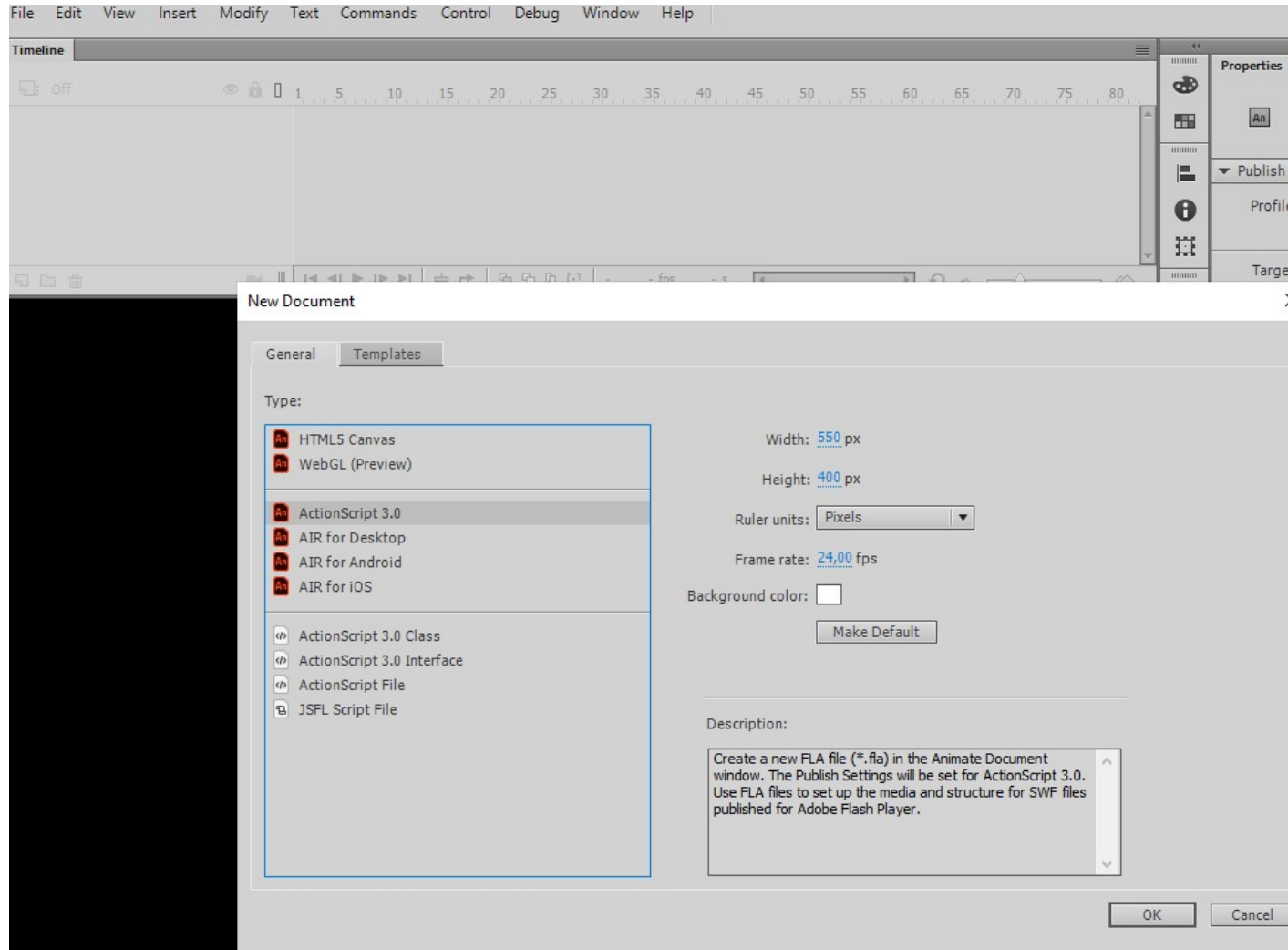
Κύριες Διαφορές

Χαρακτηριστικό	Σχήματα	Σύμβολα
Αποθήκευση στη Βιβλιοθήκη	✗ Όχι	☑ Ναι
Επεξεργασία στη Σκηνή	☑ Ναι	🖼 Μόνο οι εμφανίσεις (instances)
Συγχώνευση με άλλα στοιχεία	☑ Ναι	✗ Όχι
Επαναχρησιμοποίηση	✗ Όχι	☑ Ναι
Επιδόσεις	○ Μπορεί να επιβραδύνει το έργο	● Καλύτερη απόδοση
Τύποι	Μόνο ένα	3 τύποι (Graphic, Movie Clip, Button)

Πότε να χρησιμοποιήσεις τι;

- Χρησιμοποίησε **σχήματα** για απλά σχέδια και φόντα.
- Χρησιμοποίησε **σύμβολα** όταν θες επαναχρησιμοποίηση, animation και διαδραστικότητα.

Δημιουργία ενός αρχείου gif και προσαρμογή στο αρχείο HTML.



Μετατροπή ενός υπάρχοντος αντικειμένου σε σύμβολο

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να μετατρέψετε σε αντικείμενο.

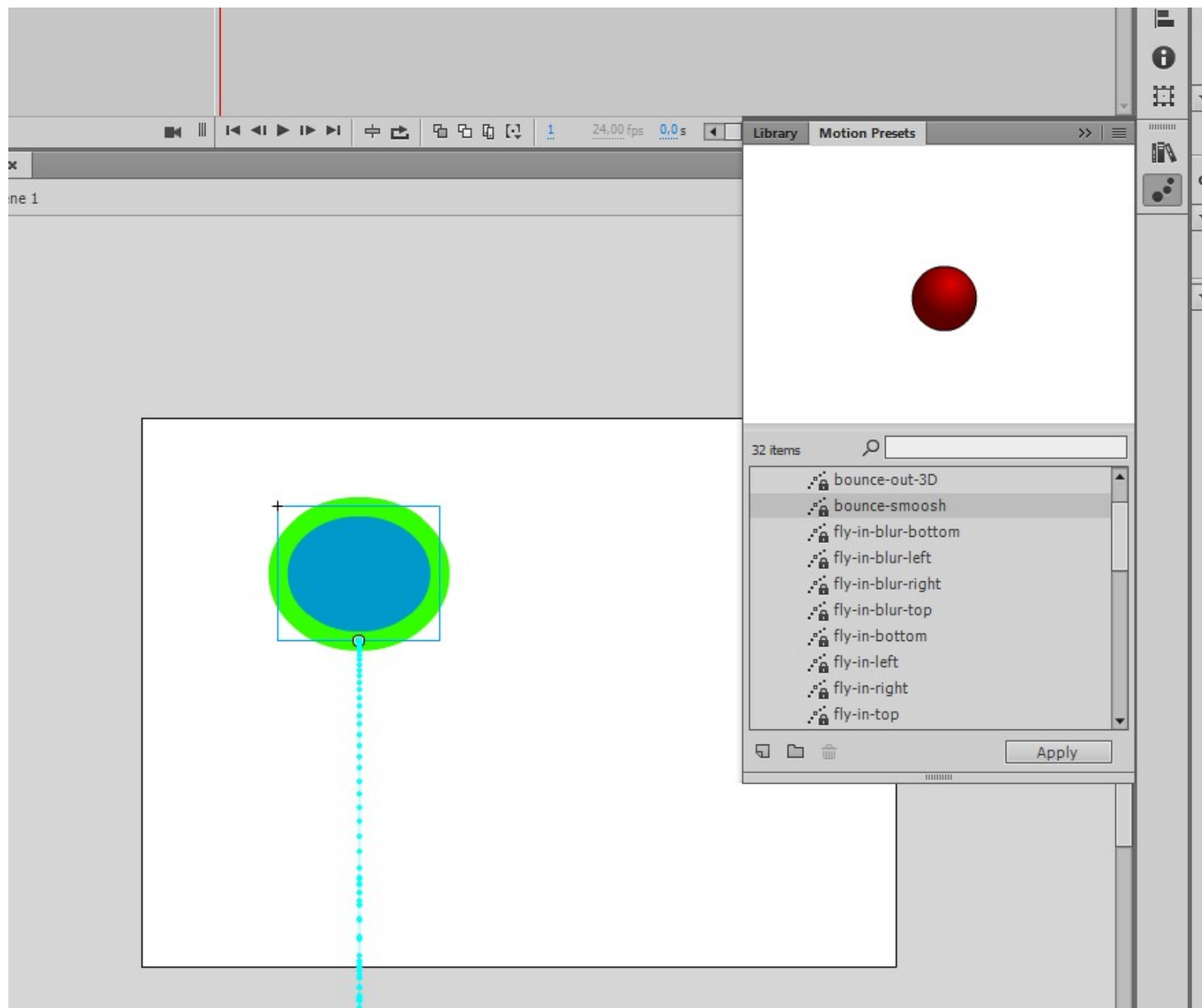
Σημείωση: Για να επιλέξετε τα χρώματα γεμίσματος και περιγράμματος, πρέπει να κάνετε διπλό κλικ στο αντικείμενο, εκτός και πρόκειται για ομαδοποιημένο αντικείμενο. Με ένα απλό κλικ επιλέγετε μόνο το γέμισμα και με διπλό κλικ επάνω στο περίγραμμα, επιλέγετε μόνο αυτό.

Εάν το σχήμα είναι σύνθετο, επιλέξτε το με ένα περίγραμμα επιλογής (κλικ έξω από το σχήμα και σέρνω μέχρι να το καλύψω).

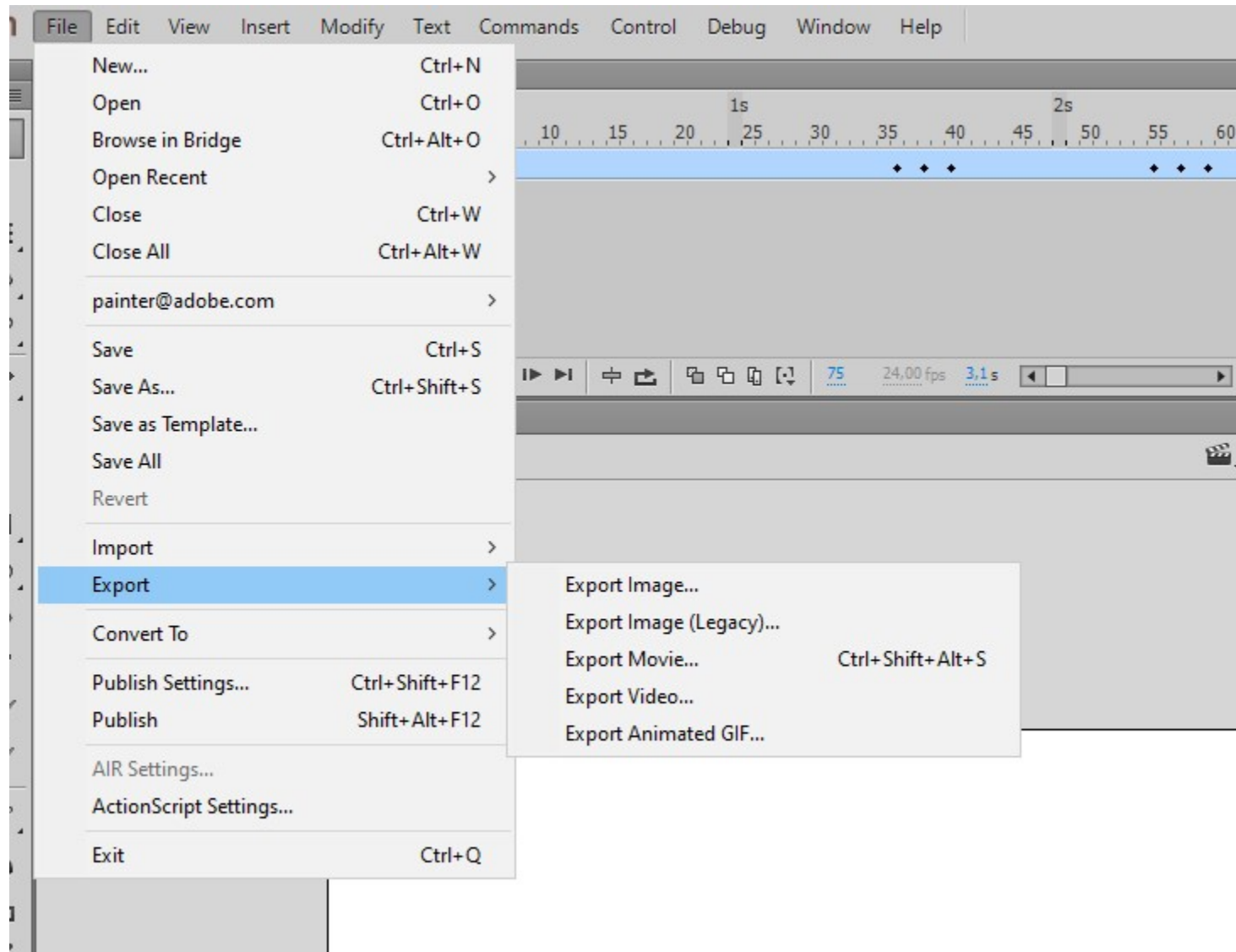
2. Επιλέξτε από το μενού **Modify > Convert to Symbol**.

Εικόνα 3

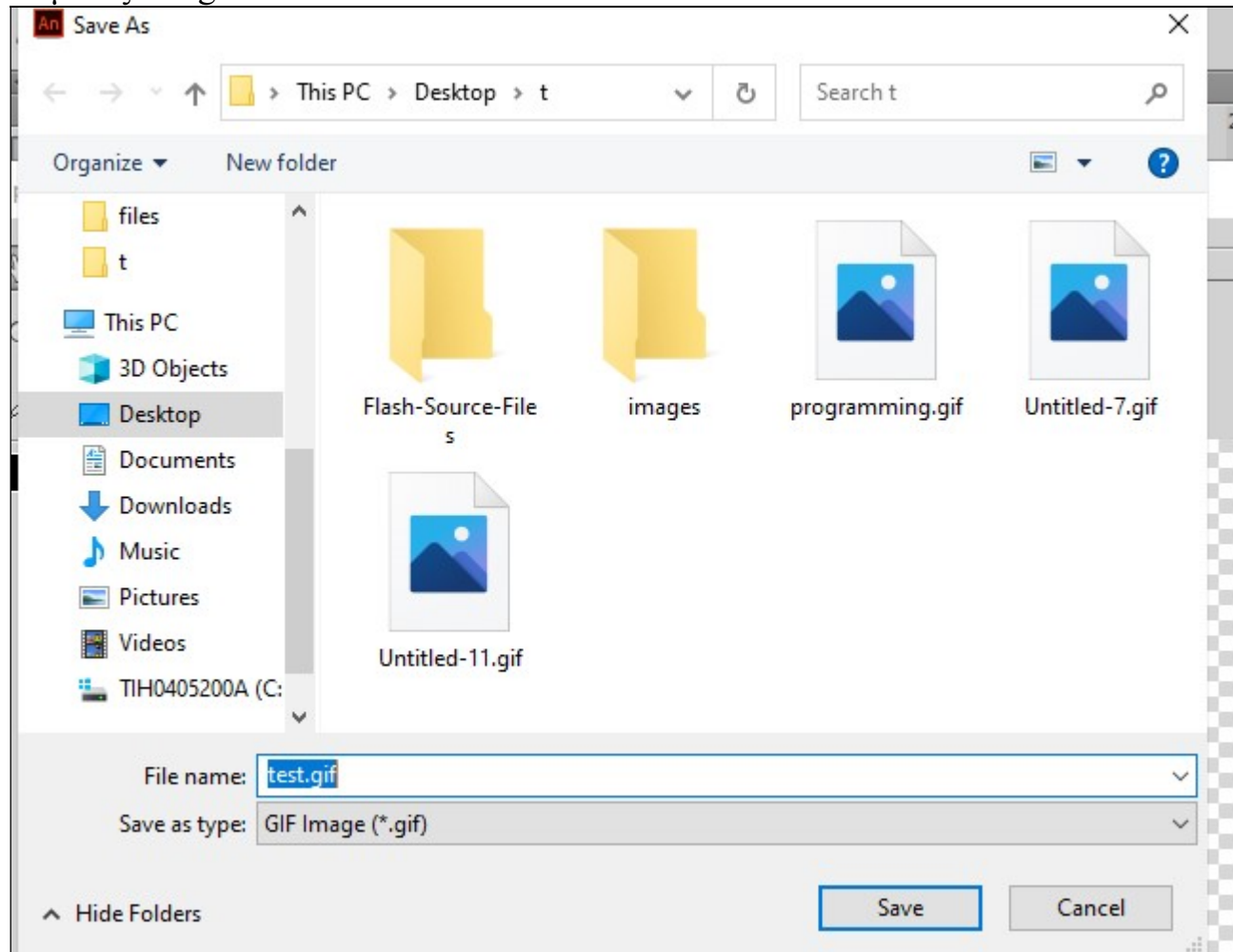




Πατάμε το play για να παίξει η κίνηση και το εξάγουμε ως αρχείο gif.



Και το αποθηκεύουμε ως test.gif



Στον ίδιο φάκελο γράφουμε ένα αρχείο html βάζοντας την εικόνα gif σε αυτό :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<body>

<h2>Animated Images</h2>

<p>HTML allows moving images:</p>
<center>

</center>
</body>
</html>
```

