

Создание поздравительной анимационной открытки



Мастер-класс



Открытка - это, как правило, яркая, живописная картинка, призванная улучшить настроение того человека, которому она предназначена.

Все мы когда-либо посылали друг другу открытки. Кто-то любит больше их отправлять, кто-то получать, но в любом случае открытки поднимают настроение.

Мы знаем, что открытки, как правило, посылают к какой-нибудь дате или празднику.

Открытки к Новому году или ко дню Победы. Открытки с днем рождения или с днем Валентина.

Есть торжественные и возвышенные открытки, а есть забавные и с юмором.

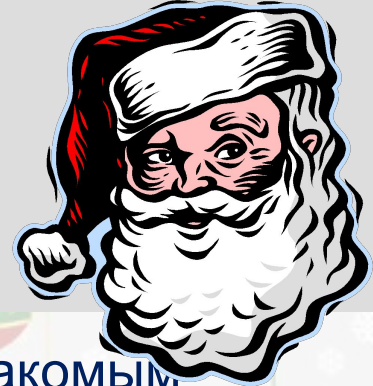
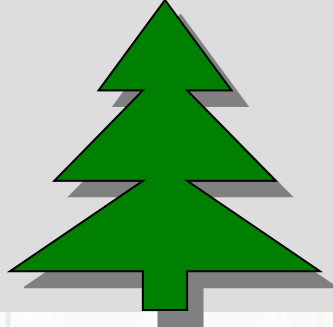
Это могут быть настоящие произведения искусства (точнее, их репродукции), либо просто что-нибудь веселое и

«прикольное»

Чем чаще люди посылают открытки, тем лучше живется стране, так считают психологи и социологи.

В последние десятилетия культура открытки начала медленно чахнуть, неожиданно возродившись на новом уровне. Открытка стала превращаться в произведение искусства, если не художника, то дизайнера и креативщиков. Поиск оригинального сюжета — самая трудная и интересная часть работы, по созданию открытки. Если вы его придумали, то дальнейшее покажется вам праздником. И наоборот, если сюжетная нитка никак не завязывается, то время будет тянуться мучительно долго и вы не получите никакого удовлетворения от проделанного.

Поэтому прежде чем приступать к работе с программой, хорошенько подумайте, что же, собственно, вы хотите сделать.



Вам так хочется преподнести родным или просто знакомым

динамическую открытку с вашими пожеланиями и подписью.

Программа Macromedia Flash поможет вам сделать незабываемый подарок близкому человеку. Ведь больше всего ценится то, что создано своими руками.

Скоро наступят Новогодние праздники и каждому захочется получить подарок к **НОВОМУ ГОДУ**. И открытка, сделанная своими руками, будет самым дорогим подарком для ваших родных.

Примеры анимированных открыток

Новогодняя открытка

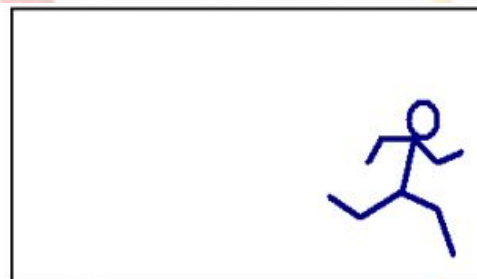
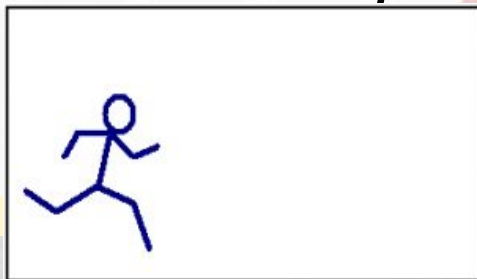
Открытка к 8 марта

Открытка к 23 февраля

Другие открытки

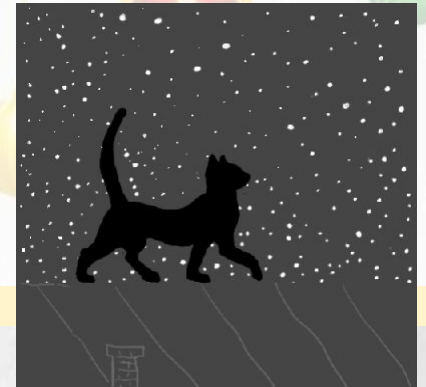
Что такое Macromedia Flash

Итак, программа **Macromedia Flash** предназначена для создания анимационных роликов, баннеров, интерактива сайтов, вставки звуковых эффектов, для различных публикаций в Интернете, а также разработок flash-презентаций высокого качества и работы с растровыми, векторными изображениями.



Работа с программой

- Запуск программы: Пуск → Macromedia → Macromedia Flash
- Сохранение документа: Файл → Сохранить
- Выход из программы: Файл → Выход
- Стандартный тип файла: *.fla



Tools

View

Colors

Options

Untitled-1*

Timeline

Scene 1

Layer 1

1 5 30 35 40 45 50 55 60 65

Show Frame

1 12.0 fps 0.0s

Actions

Properties Filters Parameters

Document

Untitled-1

Size: 550 x 400 pixels

Background: [dropdown]

Frame rate: 12 fps

Publish: Settings...

Player: 8 ActionScript: 2 Profile: Default

Device: Settings...

Главное меню

Панель Временной диаграммы

Панель Цвета

Рабочая область

Панель инструментов

Панель свойств

Панель трансформации

Color

Color Mixer Color Swatches

Type: Solid

R: 0

G: 0

B: 0

Alpha: 100%

#000000

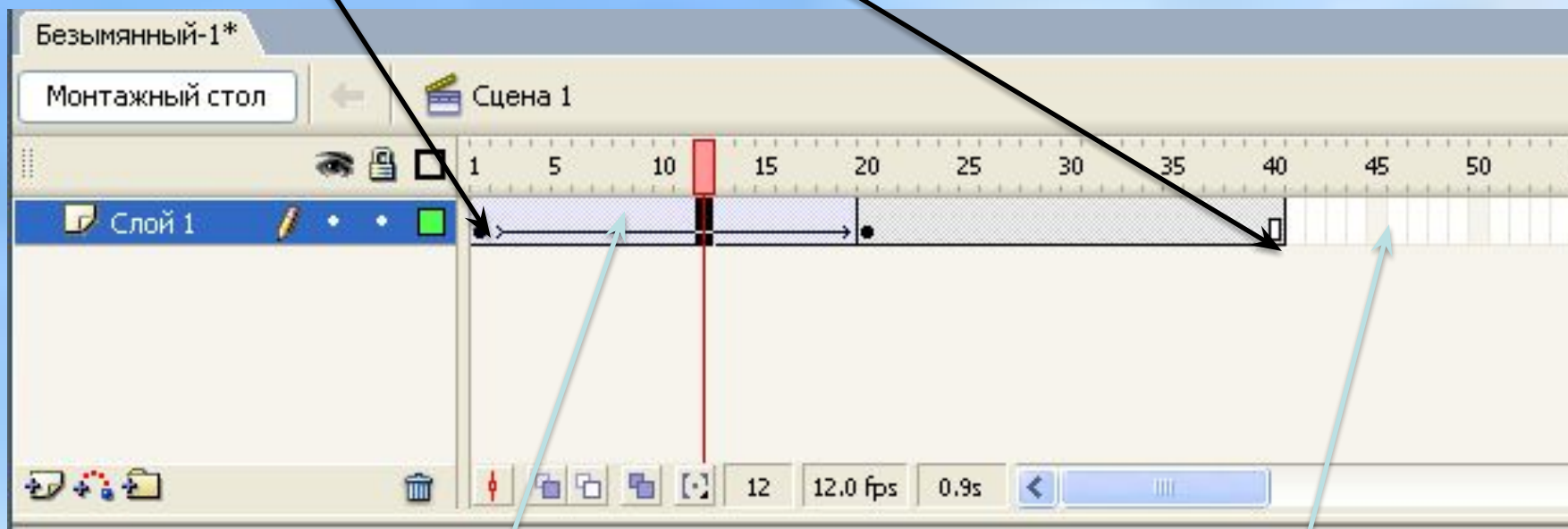
Align & Info & Transform

Library

Панель инструментов



На шкале временной диаграммы
ключевые кадры обозначаются кружком,
заключительные – маленьким белым
прямоугольником.



промежуточные кадры
окрашиваются серым
цветом,

пустые кадры
остаются белыми.



Сегодня мы с вами создадим
поздравительную открытку в программе
Macromedia Flash.

В качестве темы выберем
— Новый год и Рождество.

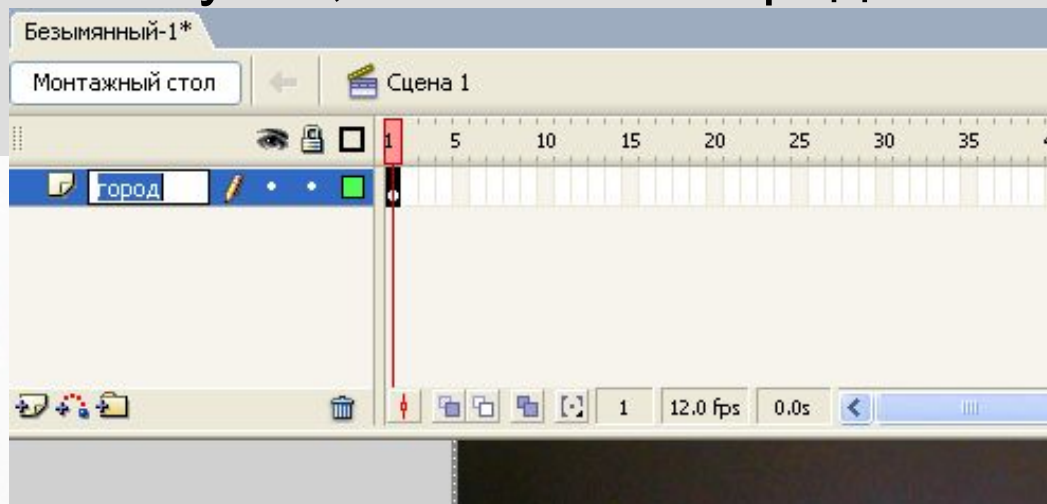
На открытке будет изображение ночного
города, снегопад и поздравительная
надпись.



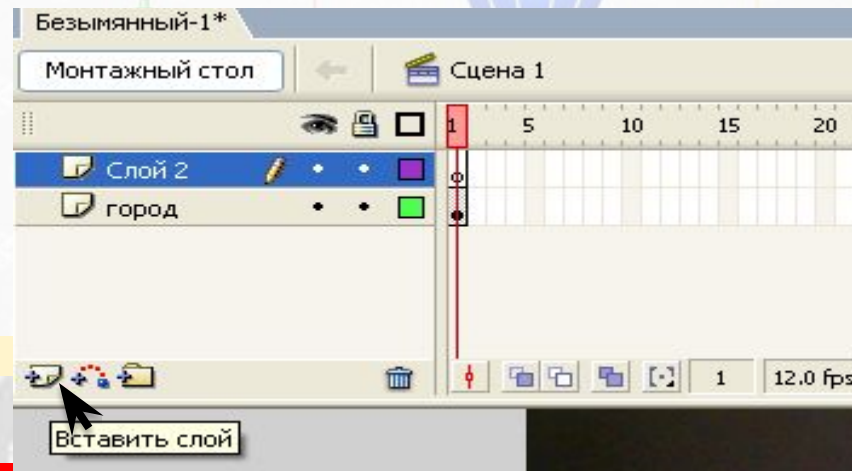
Алгоритм создания открытки

1. Запустить программу Flash.
2. Из папки Фоны вставить на рабочий лист фоновый рисунок Ночной город (Файл – Импорт – Импортировать на стадию).
3. Слой 1 переименуйте, назвав его Город
4. Добавьте еще 1 слой, назовите его Снег 1.

3. Слой 1 переименуйте, назвав его Город



4. Добавьте еще 1 слой, назовите его Снег 1.



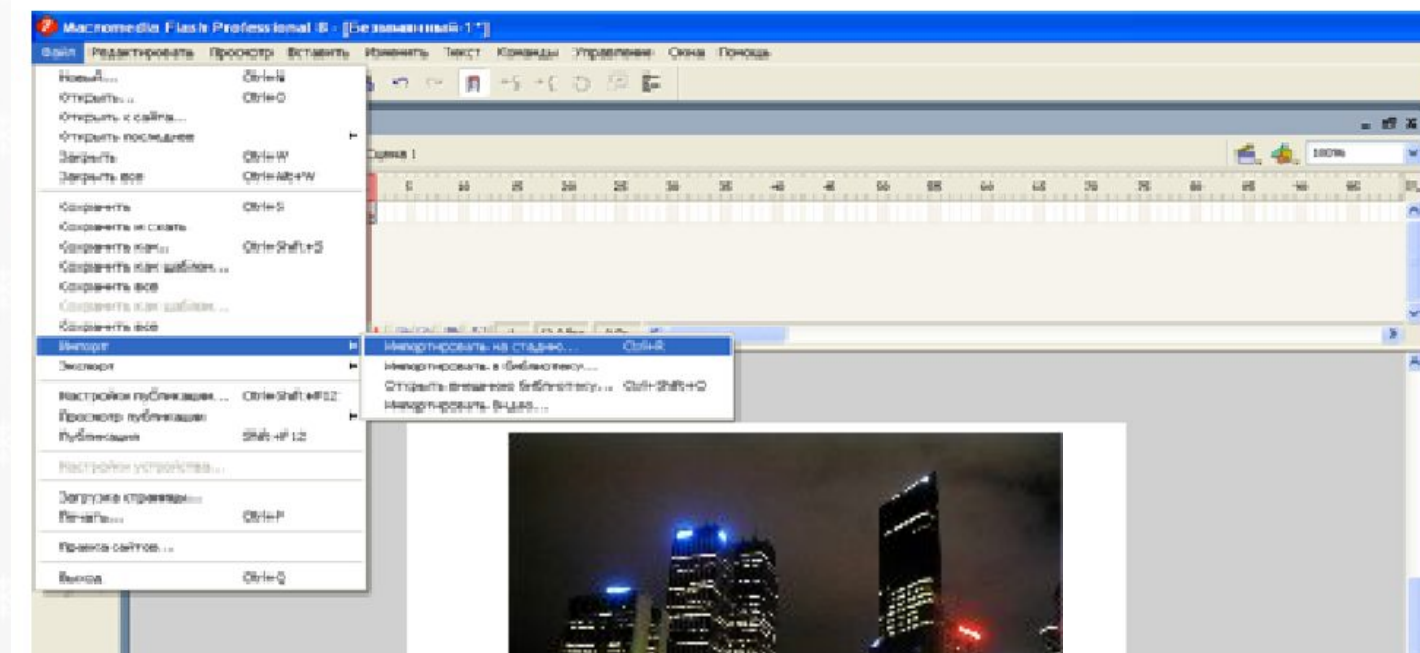
5. На слое Снег 1 нарисуйте прямоугольник с бесцветной заливкой по ширине равной ширине рабочего листа, а по высоте в 3 раза больше высоты рабочего листа.

6. Внутри прямоугольника нарисовать снежинки

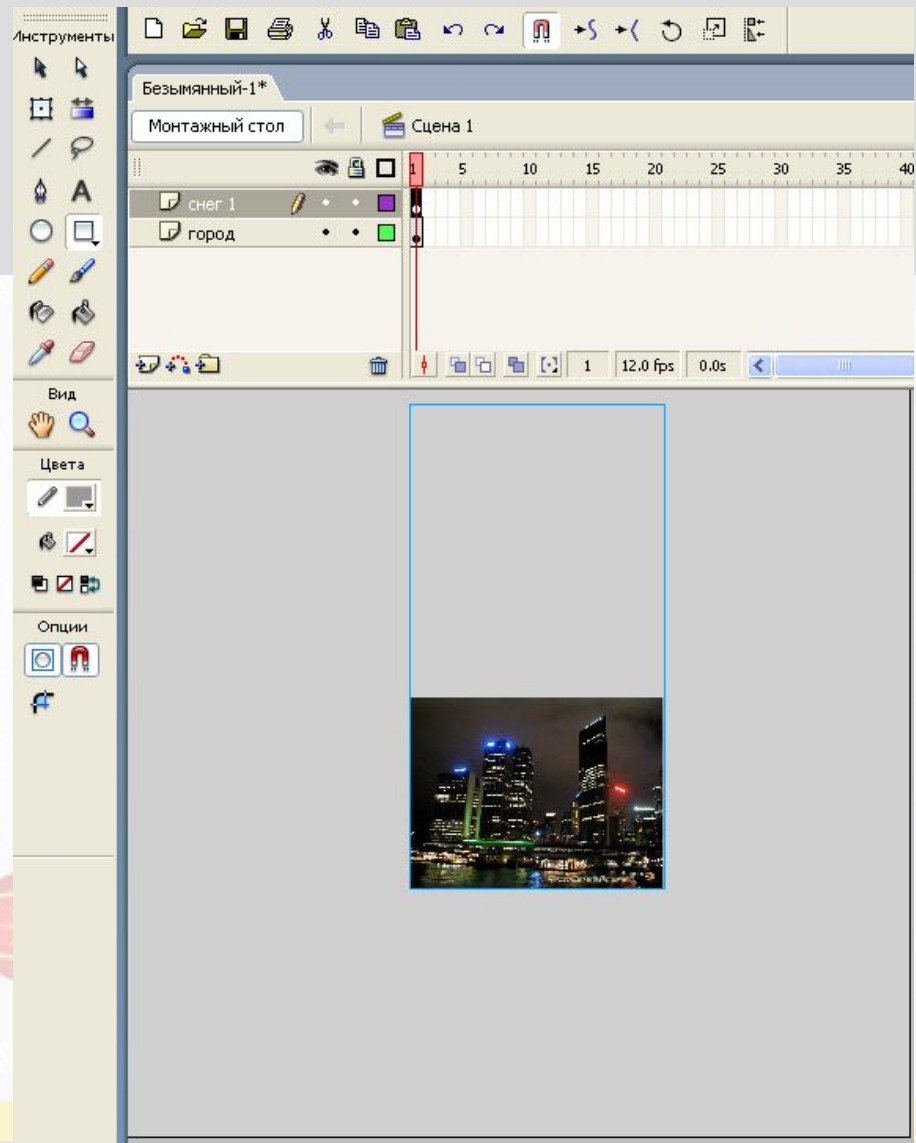
7. На слое Город в 100 кадре вставить ключевой кадр (выделить 100 кадр и нажать клавишу F6) чтобы изображение города присутствовало на всех кадрах.

8. Создать анимацию движения снежинок (сверху вниз) по алгоритму:
9. Далее создадим еще один слой Снег 2
10. Оформить анимацию движения снежинок сверху вниз и слева направо.
11. Вставить слой Текст и ввести поздравительную надпись.

Из папки Фоны вставить на рабочий лист
фоновый рисунок Ночной город
(Файл – Импорт –
Импортировать на стадию).



5. На слое Снег 1 нарисуйте прямоугольник с бесцветной заливкой по ширине равной ширине рабочего листа, а по высоте в 3 раза больше высоты рабочего листа.
6. Внутри прямоугольника нарисовать снежинки. Во всем прямоугольнике.
7. На слое Город в 100 кадре вставить ключевой кадр (выделить 100 кадр и нажать клавишу F6) чтобы изображение города присутствовало на всех кадрах.



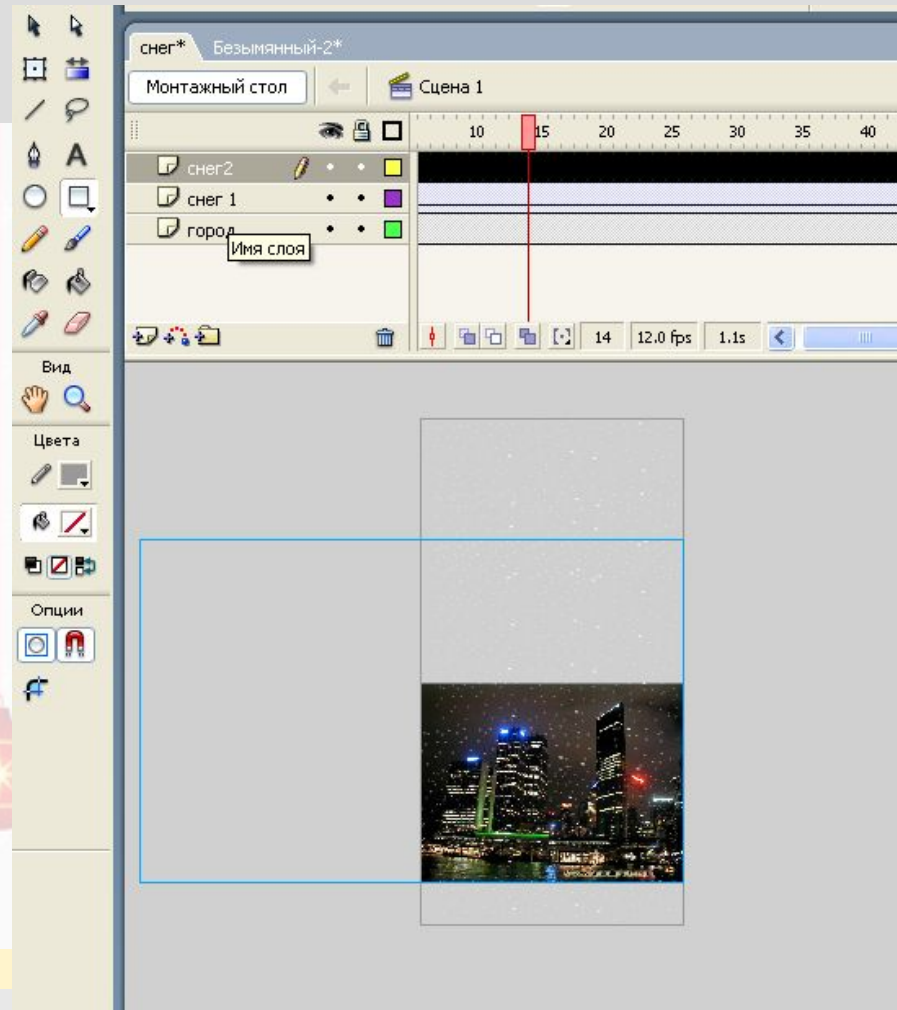
8. Создадим анимацию движения снежинок (сверху вниз) по алгоритму:

- Сгруппировать прямоугольник со снежинками (Выделить инструментом Выделение, Изменить – Группировать);
- На слое Снег 1 в 100 кадр вставить ключевой (выделить кадр 100 и нажать клавишу F6);
- На кадре 100 инструментом Выделение перетащить прямоугольник со снежинками сверху вниз;

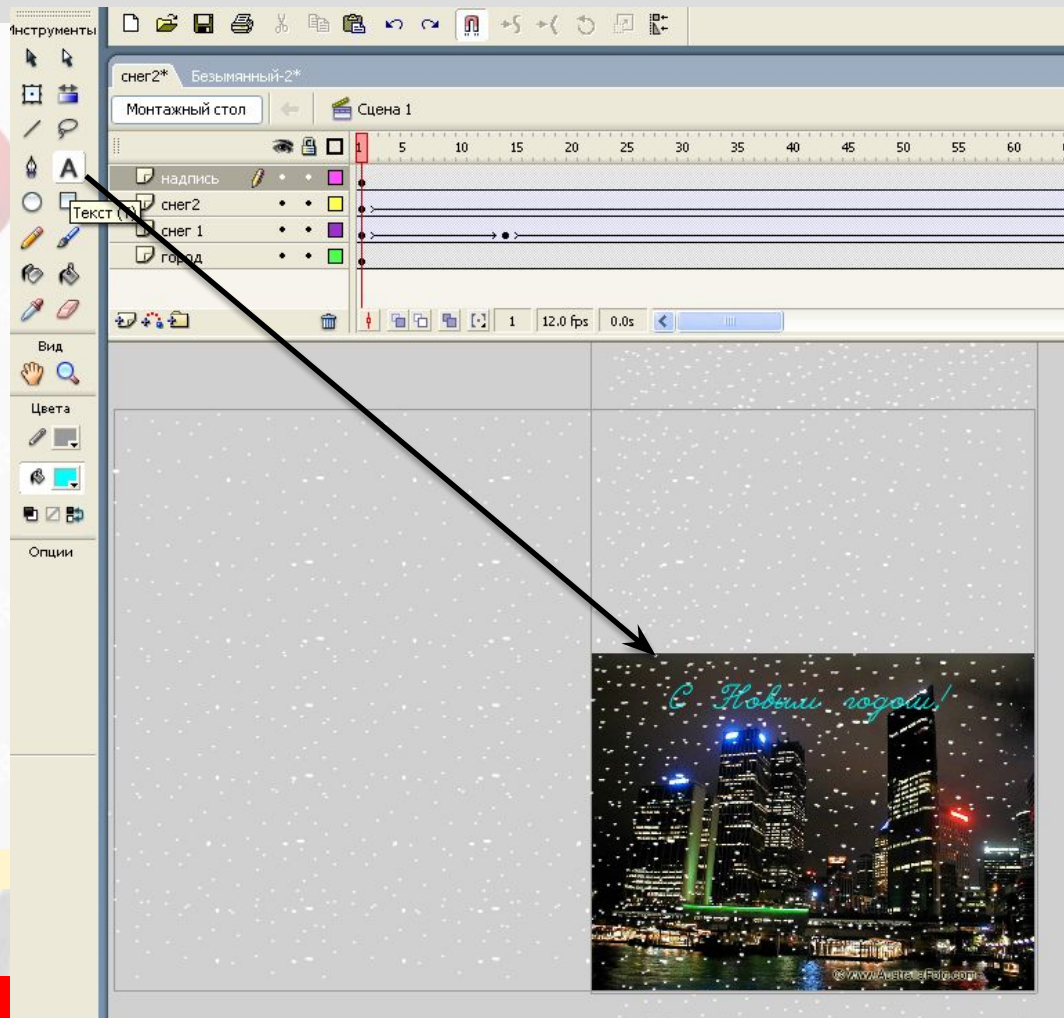


9. Далее создадим еще один слой Снег 2 и нарисуем в нем полотно со снежинками, которое будет больше по высоте, чем рабочий лист и шире его, чтобы имитировать движение снежинок на заднем плане сверху вниз и слева направо. Снежинки на заднем плане сделаем мельче, а само полотно — меньше по высоте, чтобы скорость падения снежинок на заднем плане была меньше (рис.2).

10. Оформим анимацию движения снежинок сверху вниз и слева направо.



11. Вставить слой Текст и ввести поздравительную надпись.



Просмотреть и сохранить открытку.



Спасибо за внимание!



Будем рады видеть вас еще раз!