

Анимация (от лат. Animare –оживить) – имитация движения или изменения формы статических объектов. Анимацией называют также вид искусства, произведения которого создаются путем покадровой съемки отдельных рисунков или сцен.

Актуальность темы:

Одной из универсальных систем векторной графики и компьютерной анимации является редактор Macromedia Flash.

Программа Flash обладает уникальными средствами создания анимации. Векторный формат превосходно подходит для создания рисованной анимации или мультипликации. Векторные графические изображения имеют формы, которые можно легко и точно преобразовать, сохраняя при этом небольшие размеры файлов. Кроме того, при работе в векторной графике объекты можно увеличивать либо уменьшать, что помогает создавать убедительную анимацию.

Цель дипломной работы: создание дизайна открытки в программе Macromedia Flash

Задачи:

1. Определить возможности и уникальность редактора Macromedia Flash
2. Рассмотрение теоретических аспектов создание анимации в программе Macromedia Flash
3. Определить основные инструменты для создания анимации
4. Создание анимации в программе Macromedia Flash

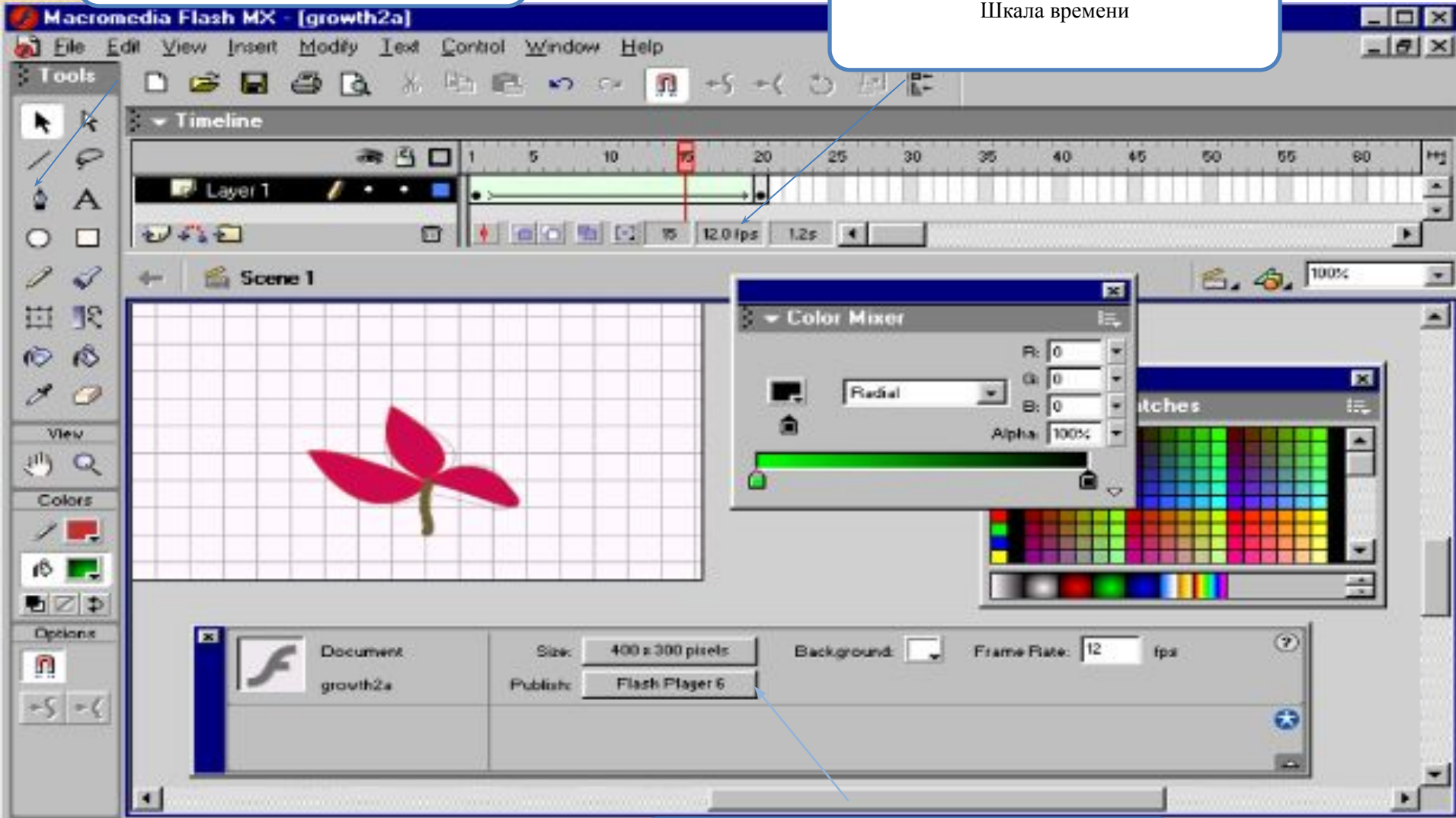
Предмет: анимация

Объект: Macromedia Flash

Интерфейс программы

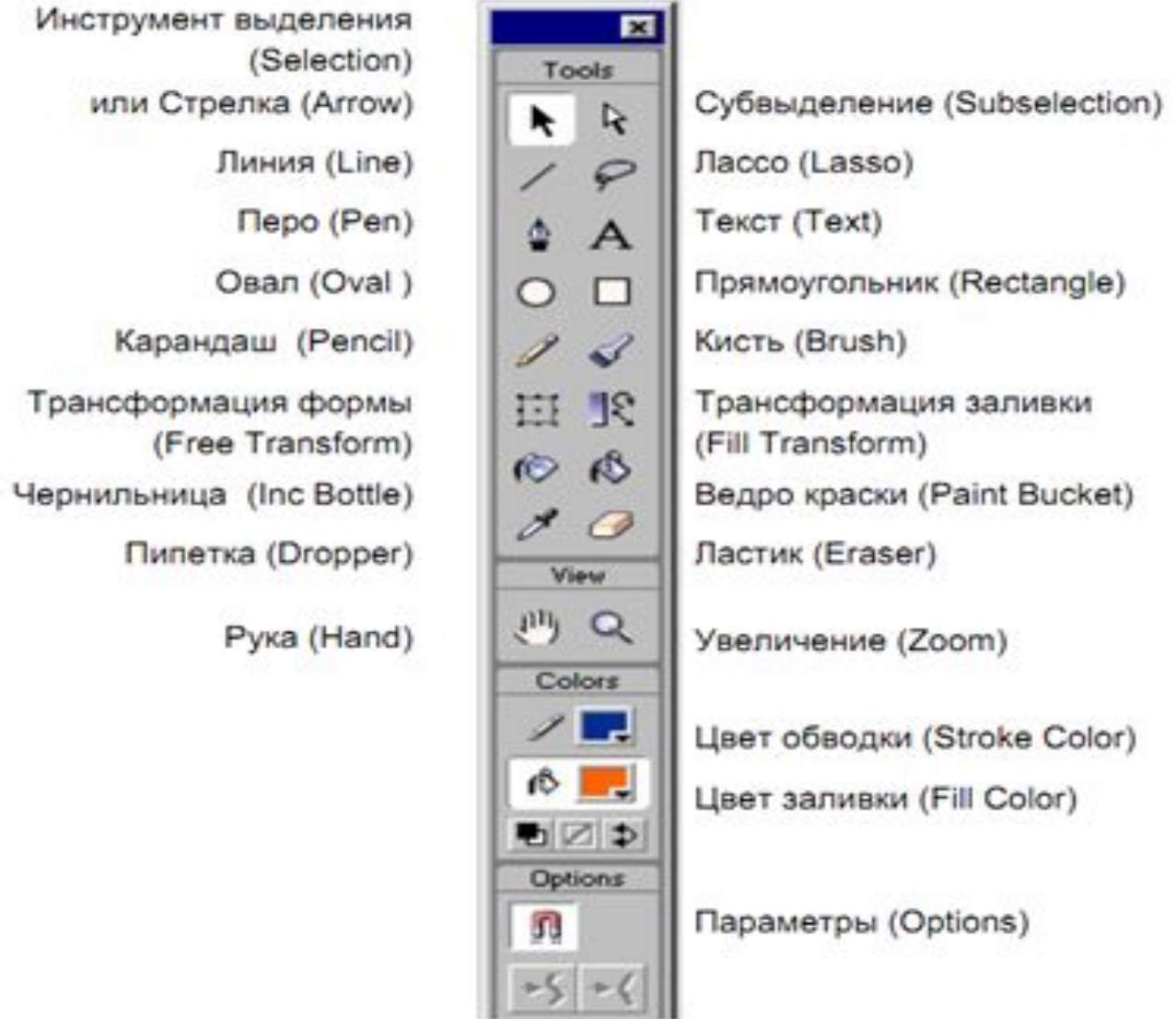
Панель инструментов

Шкала времени



Панель свойств

Панель инструментов рисования и редактирования содержит четыре раздела



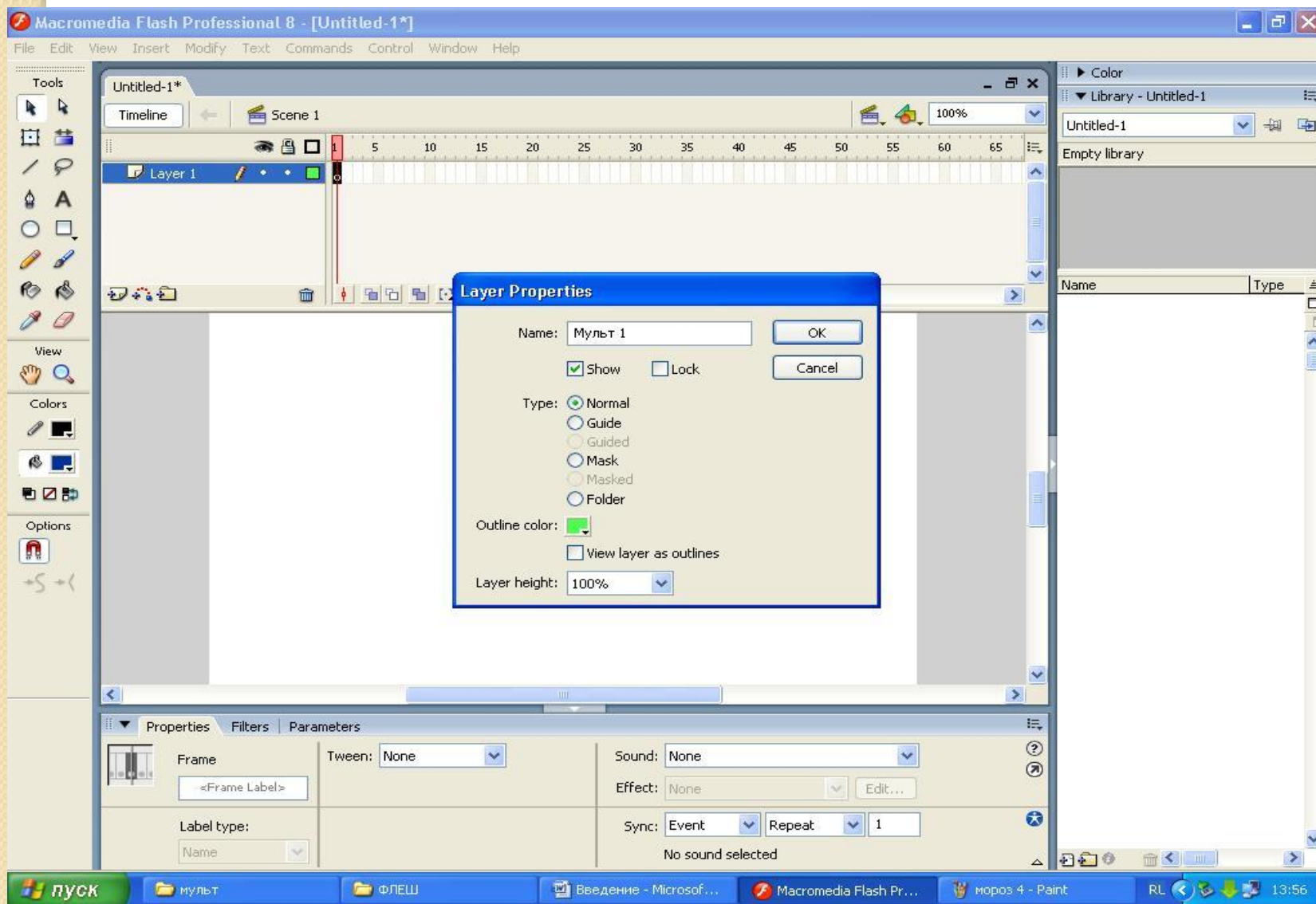
Раздел View (способ просмотра), Color (выбор цвета обводки и заливки) и, наконец, контекстно-зависимая область настройки инструментов Options (параметры).

Любая анимация содержит последовательность статичных изображений, поэтому сначала надо научиться их создавать. Вы уже умеете рисовать в графическом редакторе Paint, а также работать с векторной графикой в текстовом редакторе Word. Некоторые инструменты вам знакомы, например Карандаш (Pencil), Кисть (Brush), Линия (Lines), Овал (Oval), Прямоугольник (Rectangle), Ластик (Eraser).

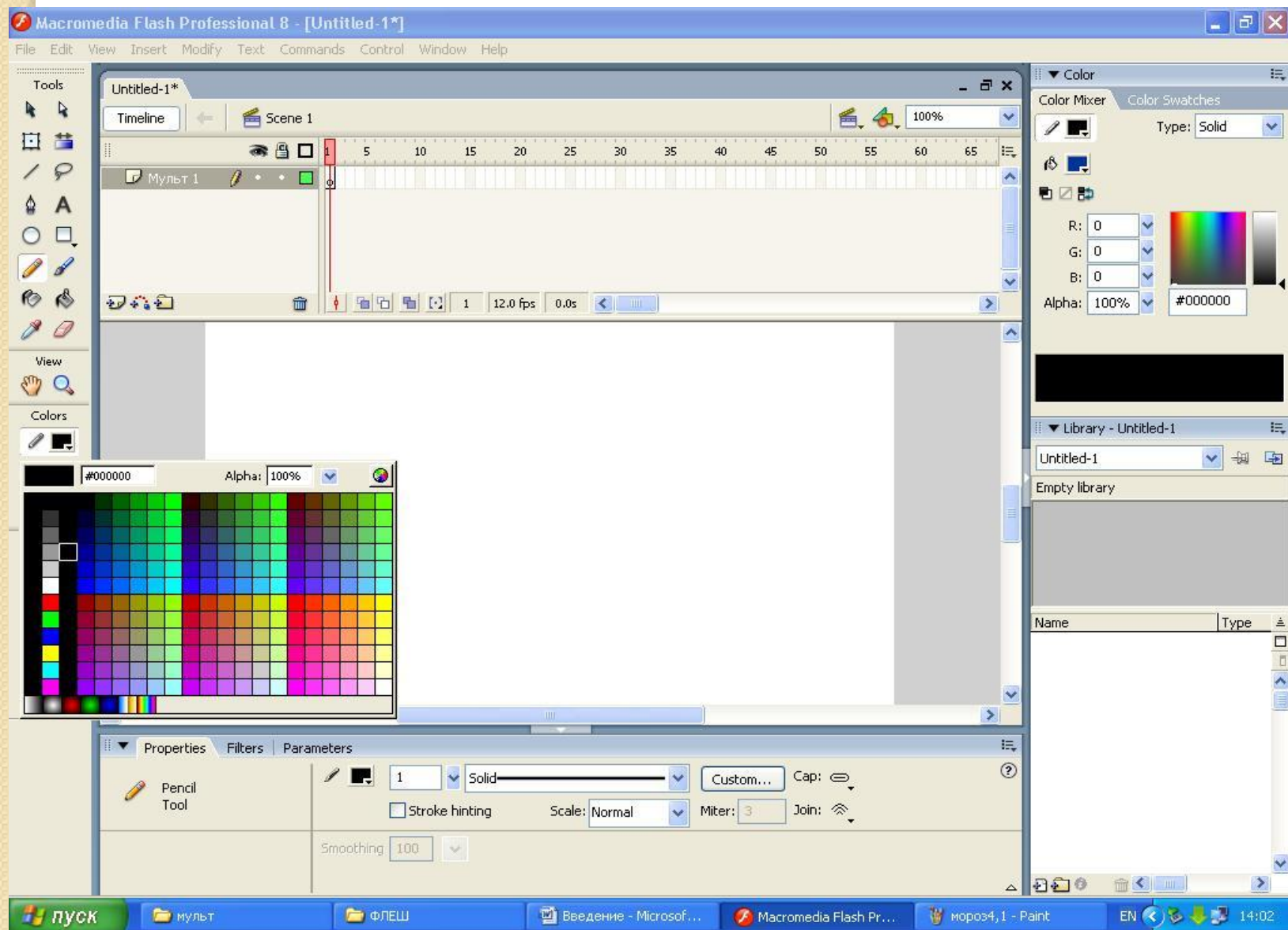
В векторной графике все изображения и их фрагменты представляют собой объекты. Они компонуются из простейших объектов (графических примитивов), например линий (прямых или кривых), овалов, прямоугольников. Графический объект является совокупностью контура и внутренней области. Контур может быть обведен обводкой (Stroke) – линией имеющей определенный цвет, толщину и другие особенности, т.е. стиль. Внутренняя область, ограниченная контуром, может иметь заливку (Fill). Она также имеет свой стиль. Для задания цвета обводки и заливки можно использовать панель инструментов, а также панель Набор цветов (Color Swatches) и Смеситель цветов (Color Mixer). Графический объект не обязательно должен содержать одновременно и обводку, и заливку. Можно нарисовать фигуру без обводки или заливки впоследствии.

Каждый объект можно трансформировать, т.е. преобразовать, изменяя его свойства (например, форму, размер, положение, цвет, прозрачность).

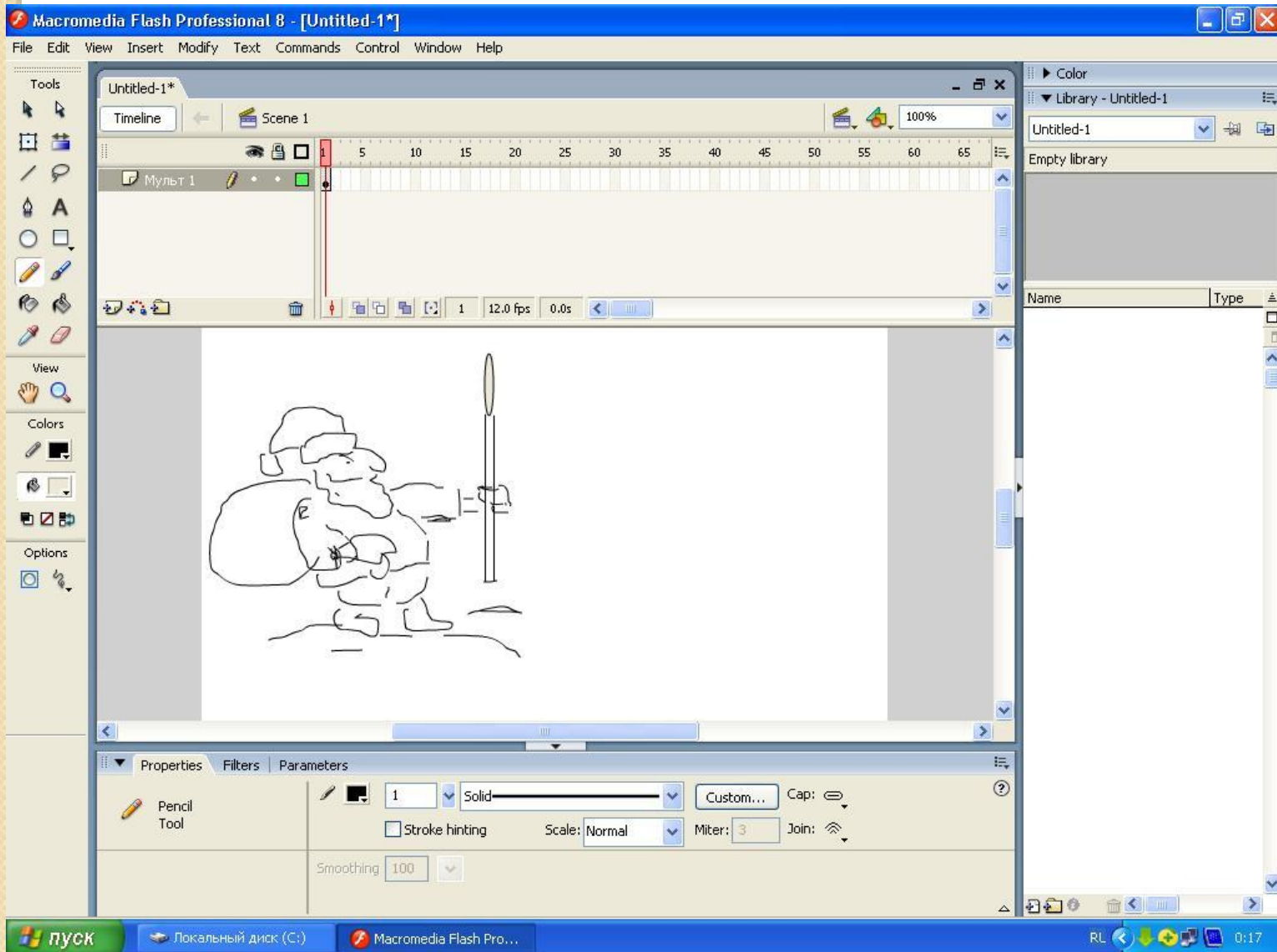
Создание нового документа, изменение названия слоя



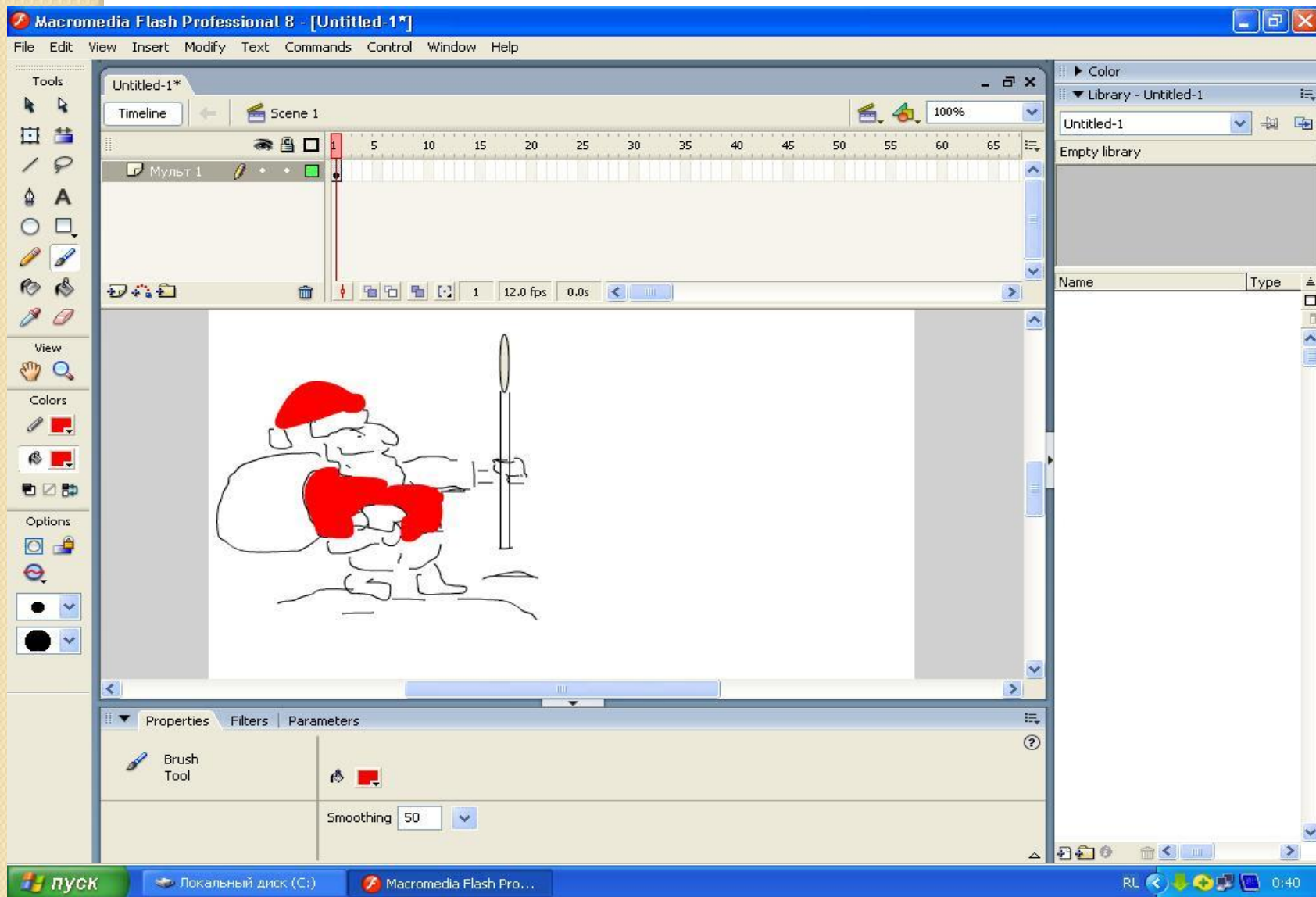
Выбор карандаша и цвета



Далее с помощью инструмента карандаш рисуем набросок



Раскрашивание персонажа при помощи кисти



Изменение местности при движении персонажа

The screenshot displays the Macromedia Flash Professional 8 interface. The main canvas shows a character in a red suit and hat walking through a snowy landscape. The timeline at the top indicates the current frame is 12, with a red vertical line marking the position. The interface includes a toolbar on the left, a timeline at the top, a main canvas, and various panels on the right and bottom. The Color panel on the right shows a color swatch of #00FF00. The Library panel shows an empty library. The Properties panel at the bottom shows the current frame's properties, including Tween: None, Sound: None, Effect: None, and Sync: Event Repeat 1.

Macromedia Flash Professional 8 - [Untitled-11*]

File Edit View Insert Modify Text Commands Control Window Help

Tools

Timeline Scene 1 100%

Мульти 1

12 12.0 fps 0.9s

Color

Color Mixer Color Swatches

Type: Solid

R: 0 G: 255 B: 0 Alpha: 100% #00FF00

Library - Untitled-11

Untitled-11 Empty library

Properties Filters Parameters

Frame Tween: None Sound: None Effect: None Sync: Event Repeat 1

Label type: Name

No sound selected

пуск 2 Проводник Macromedia Flash Pro... мороз 7 - Paint Введение - Microsoft... 22:37

В 82 кадре ластиком, карандашом и кистью изменяем улыбку Деда Мороза и раскрываем клюв петуха. Затем в том месте, где клюв петуха, при помощи инструмента вставки текста набираем на клавиатуре надпись «С новым годом». Размер шрифта мы назначаем в вкладке текст. У зрителя создается впечатление, что эти поздравления прокричал петух.

Tools

- Selection tools (arrow, lasso)
- Text tools (text, text path)
- Pen tools (pen, brush, eraser)
- Shape tools (rectangle, rounded rectangle, ellipse, polygon, star, line)
- Color tools (color picker, color guide)
- View tools (hand, zoom)
- Options (magnifying glass, pan, zoom)

Untitled-11*

Timeline

Scene 1

Мульти 1

85 12.0 fps 7.0s

Color

Color Mixer Color Swatches

Type: Solid

R: 153
G: 255
B: 51
Alpha: 100% #99FF33

Library - Untitled-11

Untitled-11

Empty library

Name	Type

Actions

Properties Filters Parameters

Frame Tween: None

<Frame Label>

Label type: Name

Sound: None

Effect: None Edit...

Sync: Event Repeat 1

No sound selected

Заходим в вкладку файл (File), выбираем сохранить и место хранения работы. Затем выбираем вкладку контроль (Control), в ней (Play) и просматриваем мультфильм.

Программа Flash обладает уникальными средствами создания анимации. Векторный формат превосходно подходит для создания рисованной анимации или мультипликации. Векторные графические изображения имеют формы, которые можно легко и точно преобразовать, сохраняя при этом небольшие размеры файлов. Кроме того, при работе в векторной графике объекты можно увеличивать либо уменьшать, что помогает создавать убедительную анимацию.

В ходе выполнения дипломной работы были изучены вопросы, посвящённые графическому редактору Macromedia Flash. Программа является отличным инструментом для творчества, как это наглядно показано в данной дипломной работе. Уникальность Macromedia Flash заключается в том, что человек не имеющий практически не каких особенных художественных навыков, может создать не плохой анимационный фильм, находясь не в студии с дорогостоящим оборудованием для создания мультипликации, а у себя дома используя персональный компьютер. Даже не обязательно использовать графический планшет, а пользоваться мышью и инструментами предоставленными программой, конечно это не много влияет на художественное качество мультика, но как воплощение творческого замысла программа является самой лучшей, что собственно и доказано в дипломной работе.

СПАСИБО

ЗА

ВНИМАНИЕ!!!