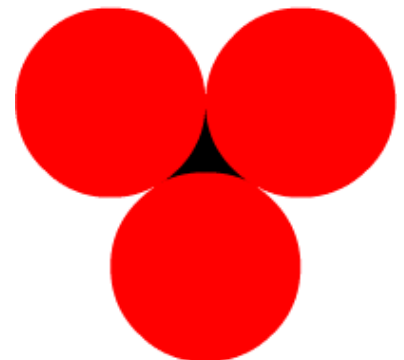
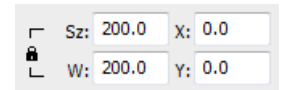
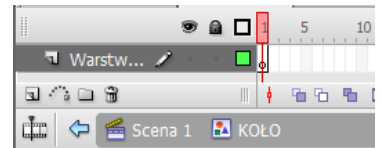
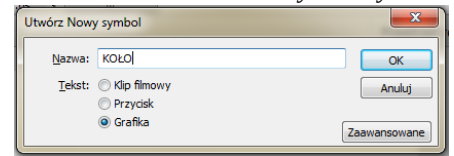


LEKCJA 08 – FLASH – BIBLIOTEKA i SYMBOLE

Biblioteka może zawierać wszystkie obiekty, których używamy do tworzenia filmu. Pojedyncze grafiki, dźwięki, fragmenty animacji, przyciski itp. Po co gromadzić je w bibliotece? Jeśli tworzymy prostą animację, wystarczy, gdy wszystko mamy poukładane na scenie. Jeśli ruch jest złożony i występuje wiele obiektów, biblioteka jest niezbędna. Każdy symbol umieszczony w bibliotece można umieszczać na scenie wiele razy, a zmiana symbolu (grafiki i sposobu animowania) w bibliotece zmieni automatycznie wszystkie symbole na scenie. Na dzisiejszej lekcji będziemy zajmować się obiektami statycznymi – symbol **GRAFIKA** i animowanymi – symbol **KLIP FILMOWY**.

Tworzenie i edycja symboli

- tworzymy nowy symbol – z menu: Wstaw / Nowy Symbol (CTRL+F8)
- wpisujemy nazwę symbolu: KOŁO i wybieramy rodzaj: GRAFIKA
(obok nazwy sceny pojawia się nazwa symbolu który edytujemy KOŁO)
- rysujemy czerwone koło i ustawiamy środek koła w rogu lub środku
(przykładowe wymiary i położenie na rysunku obok)
- wracamy na obszar roboczy klikając w przycisk **Scena1**
- wstawiamy symbol KOŁO na obszar roboczy 3 razy
(przeciągamy nazwę symbolu z biblioteki na obszar roboczy)
- pomniejszamy jeden z nich, przekształcamy drugi, np. pochylamy
(ten sam symbol można przekształcać na obszarze roboczym, nie można zmieniać koloru)
- klikamy podwójnie w koło na obszarze roboczym
(przechodzimy do edycji symbolu, można kliknąć podwójnie w nazwę symbolu w bibliotece)
- zmieniamy kolor
(zmienia się kolor wszystkich trzech przekształconych kół)
- wracamy na obszar roboczy klikając w przycisk **Scena1**
- klikamy prawym przyciskiem na symbolu KOŁO w bibliotece
- wybieramy polecenie **POWIEL** – nazwa KOŁOC, tekst GRAFIKA
- klikamy podwójnie w symbol KOŁOC
- zmieniamy kolor koła na czarny
- wracamy na obszar roboczy i wstawiamy symbol KOŁOC
- usuwamy wszystkie obiekty z obszaru roboczego

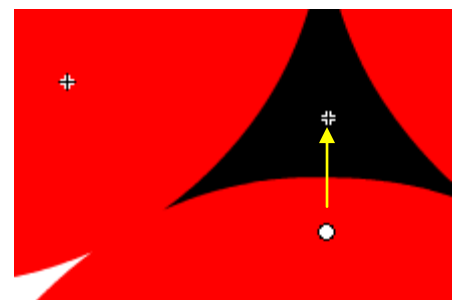


Symbol graficzny złożony

- tworzymy nowy symbol graficzny o nazwie KOŁA
- wstawiamy z biblioteki 3 koła czerwone i 1 czarne
- ustawiamy je na rysunku obok
(czarne koło pomniejszyć i ułożyć na spód, całość zgrupować i obrócić)
- białe kółko – środek obrotu figury ustawić na środku czarnego obszaru
- całą figurę przesunąć tak, aby białe kółko pokrywało się z krzyżykiem

Symbol klip filmowy - OBRÓT

- tworzymy nowy symbol: **klip filmowy** o nazwie **OBRÓT**
- wstawiamy do pustego klipu filmowego symbol KOŁA
- tworzymy animację ruchu: 40 klatka – klatka kluczowa,
- na panelu właściwości wybieramy polecenie Obróć w prawo, 1
- odtwarzamy animację - ENTER
(prawdopodobnie obiekt nie obraca się symetrycznie)
- wybieramy narzędzie **Przekształcanie swobodne**
- przesuwamy białe kółko na środek obiektu
- wracamy na obszar roboczy, wstawiamy symbol OBRÓT i testujemy animację



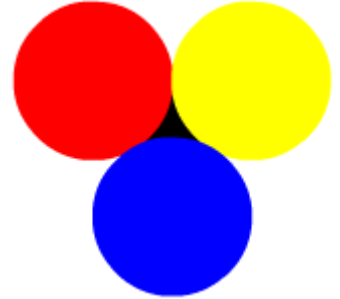
Symbol klip filmowy – PULS

- tworzymy nowy symbol, nazwa **PULS**, **klip filmowy**
- wstawiamy z biblioteki na środek obszaru roboczego symbol **OBROTY**
- tworzymy animację ruchu, klatki 20 i 40 – klatki kluczowe
- w klatce 20 zmniejszamy obiekt
(wciśnij SHIFT – do środka i symetrycznie, przesun białe koło zmniejsz względem tego punktu)
- uruchom klip i jeśli to konieczne przesun obiekt w klatce 20 na środek

- Zaznacz klatkę 1 i w polu Właściwości **Ustaw dynamikę** na -100
- Zaznacz klatkę 20 i w polu Właściwości **Ustaw dynamikę** na +100
- Wróć do sceny głównej, wstaw klip PULS i uruchom animację
(obiekt PULS obraca się i jednocześnie zmienia wymiary)

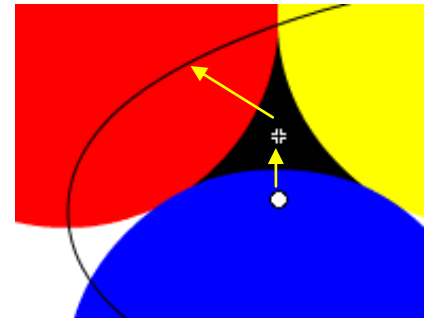
Powielanie i zamiana symboli

- prawym przyciskiem klikamy w bibliotecę w symbol KOŁO – wybieramy **POWIEL**
- nazwa symbolu graficznego KOŁON
- klikamy podwójnie w nowy symbol i zmieniamy kolor na niebieski
- w podobny sposób tworzymy symbol KOŁOŻ z kolorem żółtym
- powielamy symbol KOŁA – nowy o nazwie KOŁAK
- klikamy podwójnie w symbol KOŁAK
- rozdzielamy symbol – był zgrupowany na początku
- klikamy prawym przyciskiem w jedno z czerwonych kół
- wybieramy z podmenu **ZAMIANA SYMBOLU** i z tabeli symbol KOŁON
- w podobny sposób zamieniamy drugie czerwone koło na KOŁOŻ
- powielamy symbol filmowy OBRÓT – nowy o nazwie OBRÓTKOL
- edytujemy symbol KOŁAKOL – podwójne kliknięcie w bibliotecę
- zamieniamy czerwone koła na kolorowe koła – symbol KOŁAK, klatka 1 i klatka 40 osobno
(jeżeli nie jest to możliwe, klikamy podwójnie w czerwone koła i przechodzimy do edycji symboli wewnątrz symbolu)
- powielamy symbol PULS – PULSKOL
- zamieniamy czerwone koła na koła kolorowe w klatce 1, 20 i 40
(w klatce 20 powinno automatycznie dopasować wielkość, jeśli nie chce zamieniać symboli, wchodzimy do środka symbolu)
- wstaw symbol na obszar roboczy i uruchom animację



Symbol klip filmowy – ścieżka

- tworzymy nowy symbol - klip filmowy o nazwie **ŚCIEŻKA**
- wstawiamy z biblioteki symbol PULSKOL
- wstawiamy linię ruchu – z menu: **WSTAW / OŚ CZASU / LINIA RUCHU**
- w klatce pierwszej warstwy LINIA POMOCNICZA rysujemy ścieżkę ruchu, np. elipsę
(wnętrze elipsy przeźroczyste, można ukryć na chwilę obiekt warstwy z symbolem PULSKOL)
- w klatce 40 linii pomocniczej wstawiamy klatkę
- wybieramy klatkę 1 warstwy z symbolem PULSKOL
- ustawiamy środek obrotu i przesuwamy na ścieżkę
- tworzymy animację ruchu
- w klatkach 20, 40 i 60 wstawiamy klatki kluczowe
- w klatkach 20 i 40 przestawiamy symbol – środek ustawiamy na ścieżce
- wracamy na obszar roboczy
- wstawiamy symbol ŚCIEŻKA i uruchamiamy
(kolorowy symbol obraca się, pulsuje i przesuwa po zadanej ścieżce)



Symbol klip filmowy – maska

- z menu wybierz: **Plik / Importuj / Importuj do biblioteki**
- odzyskaj dowolny obrazek (np. RYBA) i wczytaj do biblioteki
w bibliotece pojawi się symbol graficzny ryba.jpg
- z menu: **Wstaw / Nowy symbol – klip filmowy** o nazwie **MASKA**
- zmień nazwę warstwy1 na **TŁO**
- wstaw z biblioteki symbol ryba.jpg na obszar roboczy symbolu
- dopasuj wymiary i położenie symbolu graficznego RYBA do obszaru
- wstaw nową warstwę o nazwie **MASKA** ponad warstwę **TŁO**
- wybierz klatkę 1 warstwy MASKA i wstaw na nią symbol ŚCIEŻKA
- prawy przycisk na nazwie warstwy MASKA i wybierz z podmenu MASKA
warstwy zostaną zablokowane i tło zostanie zamaskowane kółkami
- Wróć do sceny głównej, wstaw symbol MASKA i uruchom animację

