

ТЕМА: Робота з шарами. Анімація різних об'єктів.

Мета: *навчальна* – ознайомити учнів з анімацією різних об'єктів за допомогою шарів.

виховна – виховувати вміння застосовувати набуті знання для розв'язання поставленої задачі.

розвивальна – розвивати самостійність, пам'ять, увагу.

ХІД УРОКУ:

I. Організаційний момент.

Розміщення учнів біля комп'ютерів.

II. Інструктаж з техніки безпеки.

Повторення правил з техніки безпеки під час роботи в комп'ютерному класі.

III. Активізація базових знань.

Інформаційний диктант по вивченим раніше темам.

- Як поступити, якщо нам потрібно, щоб в мультфільмі було декілька об'єктів і всі вони мали різну анімацію?

IV. Вивчення нового матеріалу.

Робота з шарами. Анімація різних об'єктів.

Шар (слої) – це частина сцени фільму, для якої можуть бути встановлені деякі індивідуальні атрибути. Flash дає можливість помістити свою анімацію на кожному шарі .

Шар подібний до прозорої плівки, на якій поміщене зображення. Таким чином, шари накладаються один на одного. Верхні шари можуть частково приховувати те, що лежить на нижніх шарах, а ми бачимо готове анімоване зображення.

В Flash шари можна побачити на лінії часу (

Малюнок 1). Кожний шар має свою назву і параметри. Крім того, на лінії часу видно, що для кожного шару існує своя анімація. Можуть бути шари й без анімації (на малюнку це шари Frame, Pot, Background). Як правило, це шари із тлом, тобто елементом зображення, що нерухливий протягом усього фільму або частини його.



Малюнок 1. Список шарів на лінії часу

Шари можна:

1. додавати: кнопка  під Монтажним столом.
2. міняти місцями : натисканням ЛКМ і перетягуванням.
3. називати: натисканням ЛКМ на **Слой** і писати нову назву.
4. блокувати, щоб неможливе було редагування.

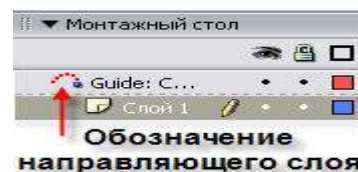
Рекомендується розташовувати окремі елементи ролика на різних шарах. Це багато в чому спрощує створення зображення або анімації. Наприклад, на одному шарі можна намалювати небо й землю, які будуть нерухливе (тло), на іншому шарі - пропливаючі по небу хмари, на третьому - літак і парашутистів, і т.п. Таким чином, на кожному шарі анімацію можна створити за своїм законом. Хмари можуть просто рухатися праворуч ліворуч або навпаки (звичайна анімація руху). Літак і парашутисти можуть летіти по складній траєкторії (теж анімація руху, ну вже по заданій траєкторії). Можна додати інші елементи в ролик (сонце, птахів і т.д.) і в остаточному підсумку одержати складний фільм.

Із шарами можна робити наступні дії: перейменовувати, переміщати, приховувати, зв'язувати. На лінії часу перший шар у списку вважається верхнім. В Flash MX крім цього можна вставити папку шарів.

Типи шарів:

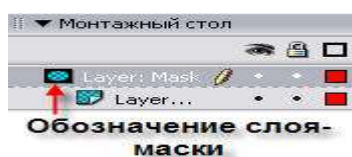
- Звичайний шар. На ньому може розташовуватися графіка, анімація, звук, відео.

- Напрямні шари (guide layer). Призначення - допомога при малюванні й переміщенні об'єктів. При перегляді ролика не відображаються. Такі шари рекомендується розташовувати під всіма іншими шарами. Також використовуються в якості розташування на них траєкторії для анімації руху. Траєкторія може бути намальована інструментом Олівець. Краще, коли траєкторія незамкнута, має контур і не має заливання.



Малюнок 2. Шар-Траєкторія (угорі) і пов'язаний з ним звичайний шар (унизу)

- Шар-Маска. До нього приєднують основні шари й називаються маскованими. Заливання на шарі-масці - це прозорі області для основного шару. Відображення: зверху - маска, під ним - маскований шар. Має сенс створювати анімацію на масці, щоб домогтися цікавих ефектів. Тут можна застосовувати всі прийоми анімації.

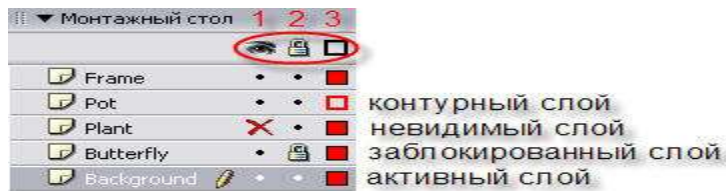


Малюнок 3. Шар-Маска (угорі) і пов'язаний з ним звичайний шар (унизу)

Дії із шарами

Для зручності роботи над списком шарів є можливість скористатися трьома режимами (Малюнок 4) : включити або відключити режим для конкретного шару можна, клацнувши на позначення під відповідним значком у цьому шарі. Режими:

- Видимість шару (1). Якщо шар не видний, то об'єкти, розташовані на ньому, не відображаються. Шар буває зручно сховати на час, щоб на нього не відволікатися (наприклад, попрацювати з іншими шарами).
- Блокування шару (2). На такому шарі не можна створювати й редагувати об'єкти. Якщо шар заблокований, то він позначається замочком.
- Контур шару (3). На контурному шарі заливання об'єктів не видний. Видний тільки контур. Включення такого режиму дозволяє бачити об'єкти, закриті об'єктами даного шару.



Малюнок 4. Режими роботи із шарами

Алгоритм роботи анімації з шарами:

1. Створити об'єкт. Виділити його.
2. Створити анімацію для цього об'єкта.
3. Створити новий **Слой2** за допомогою команди *Вставить \ Слой* або кнопки  під Монтажним столом.
4. На **Слой2** створити інший об'єкт і задати йому анімацію.
5. Аналогічні дії робити з іншими об'єктами.
6. Переглянути ролик.

V. Закріплення нового матеріалу на комп'ютері.

Вправа.

Створення фільму-ремейку з використанням шарів « Червоні вітрила»

1. На 1 кадрі створити малюнок фону. Всю сцену розділити на 2 великих прямокутники – вгорі небо, знизу – море. Залити обидва прямокутники відповідними лінійними градієнтами. На небі намалювати Сонце й залити його також градієнтною заливкою (від жовтого до білого).
2. Кладнути 2 р. на назві Слой1 і назвати його ФОН. Закрити на «замок», кладнувши на білу крапочку під малюнком замка.
3. Виділити 120 кадр і Вставити ключовий.
4. Створити новий **Слой2** і назвати його ХМАРА.
5. Справа за межами сцени намалювати хмарку. Виділити її та перемістити на малюнок.
6. На 1 кадрі ХМАРИ поставити Двойное движение, на 120 кадрі – Вставить ключевой кадр і перемістити хмаринку в кінцеву позицію зліва. Закрити на замок
7. Створити **Слой3** і назвати його ЯХТА.
8. За сценою зліва намалювати яхту під червоними вітрилами й надати їй рух зліва-направо, назустріч хмаринці.

9. Переглянути кліп.

VI. Робота на комп'ютері.

1. Створити фільм «Поляна з квітами і метеликами».

2. Створити фільм «Золота осінь» (опадання з різними траєкторіями руху листків з дерев) .

3. Створити фільм «Зима прийшла» (падання з різними траєкторіями руху сніжинок)

Примітка:

1. Для створення однакових об'єктів, але різних по заливці і розміру скористуйтеся

Символами:

а) Виділити об'єкт

б) Виконати команду *Вставить \ Преобразовать в символ*

в) Виконати команду *Окно \ Библиотека*

г) Перетягнути з панелі бібліотеки піктограму символу декілька разів на сцену.

2. Для створення *Фону* скористуйтеся вікном *Фон* на панелі *Свойства* внизу.

X Закріплення нового матеріалу на комп'ютері.

Самостійна робота на комп'ютерах.

1. Створіть ролик, у якому ракета злітає нагору й віддаляється.

XI. Домашнє завдання.

1. Вивчити конспект.

2. Створити фільм «Підводний світ».

