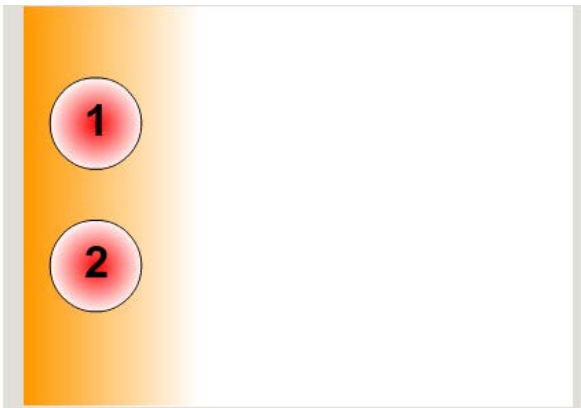


Primer 2

Pokrenite novi projekat .

Projekta obuhvata dva definisana dugmeta na radnoj površini 550x400px. Preporuka je da učenici sami naprave predstavljena dva dugmeta.

Polazeći od ovog projekta treba da uradimo narednu animaciju.



Dugmetom 1 treba pokrenuti frejm po frejm animaciju ispisivanja teksta.

A dugme 2 treba da pokrene video klip.

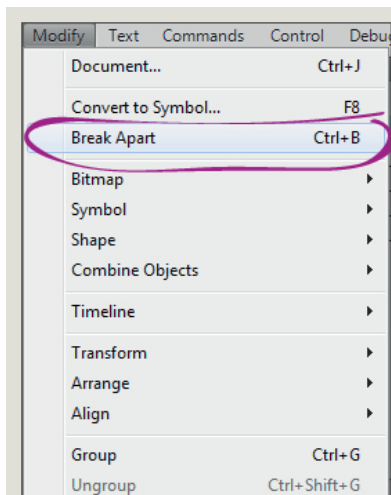
Break Apart

Napravite nov lejer i preimenujte ga u "tekst". Ubacite keyframe u 5. frejm i u tom frejmu Text Tool alatom ispišite "Kiss". Izaberite proizvoljan font a izaberite veličinu slova da bude takva da reč zauzima što veći deo bele površine radnog prostora.

Kako bi mogli da iskoristimo tehniku brisanja deo po deo slova predstavljenu ranije u leckiji 5 potrebno je ispisanu reč "Kiss" pretvoriti u Shape objekat.

Opcija kojom se složenije grupe objekata razbijaju u jednostavnije celine ili forme naziva se Break Apart i pokreće se iz komandnog menija putanjaom Modify>Break Apart.

Da bi tekst bio pretvoren u Shape potrebno je naredbu Break Apart iskoristiti dva puta na tekstu. Prvi put primenjena tekst se "razbija" na zasebna slova, a drugi put primenjena naredba "razbija" se svako slovo na Shape oblike



Frejm po frejm animacija

Pošto je sada tekst pretvoren u Shape forme ubacivanjem frejma po frejm i postepenim brisanjem delova slova unatrag treba napraviti frejm po frejm animaciju.

Na kraju selektovati frejmove animacije i naredbom Reverse Frames obrnuti frejmove kako bi se postigo željeni efekat ispisivanja slova "u napred". Eventualni višak frejmova na kraju animacije izbrisati.

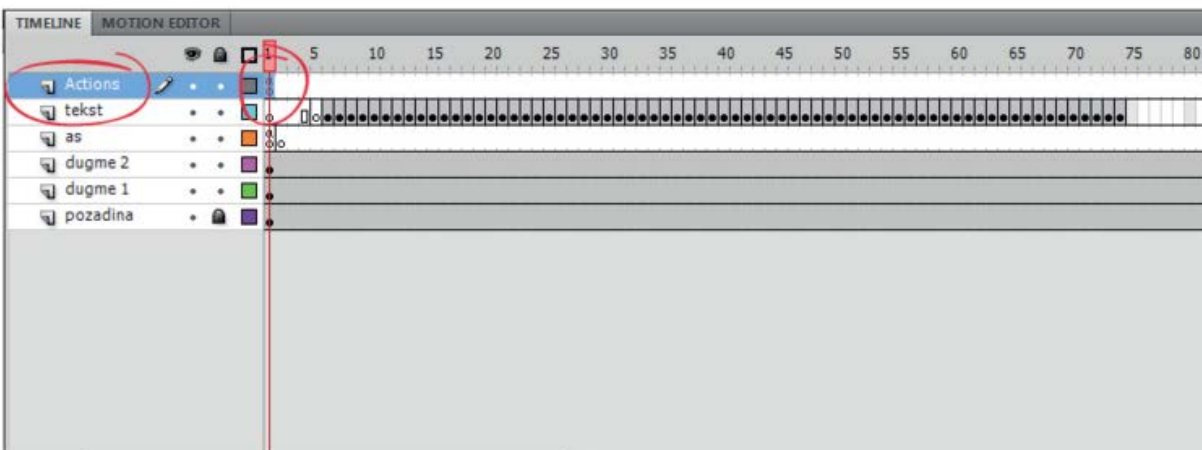
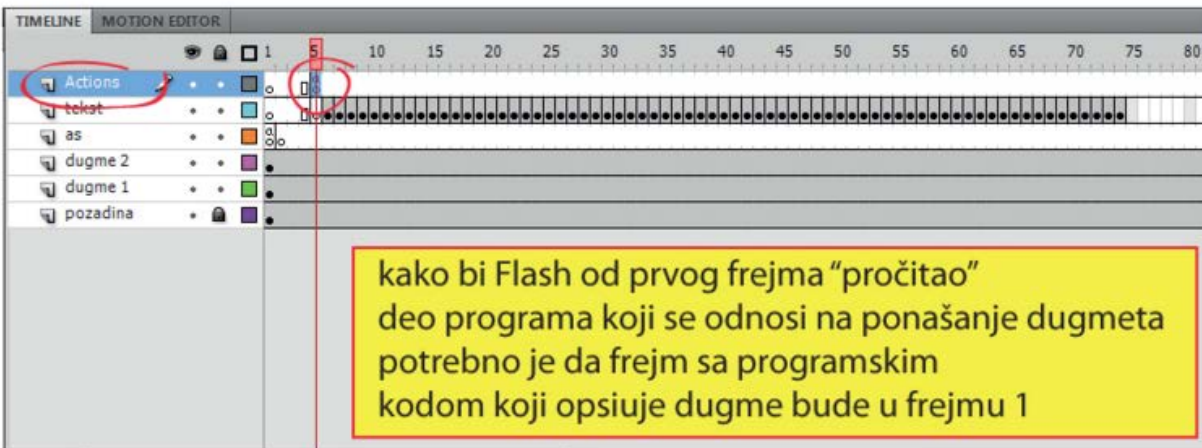
*Kako je u prvom frejmu animacije na lejeru "as" ubačen deo Action Script koda u kome se animacija odmah na početku zaustavlja nije moguće testirati animaciju u swf formatu pošto dugme 1 još nije povezano sa animacijom. Proveru animacije izvršiti u okviru projekta klikom na taster ENTER.

AS Kod (1)

Kliknite na dugme 1 i iz prozora Actions otvorite Code Snippets prozor. Odatle iz grupe naredbi „Timeline navigation“ kliknuti na opciju „Click to go to Frame and Play“ i izmeniti potrebne parametre kako bi klik na dugme 1 pokrenuo frejm po frejm animaciju.

Obratite pažnju da korišćenje Code Snippets-a pravi poseban lejer naziva "Actions" u kome se smešta Action Script programski kod.

Da bi dugme ispravno radilo potrebno je da Action Script kod koji povezuje rad dugmeta sa frejm po frejm animacijom bude u prvom frejmu u kome je dugme nacrtano. Samo će na taj način Flash od početka znati šta je "uloga dugmeta" i "šta dugme treba da radi". Ako je na lejeru "Actions" koji je nastao korišćenjem Code Snippets-a frejm sa Action Script kodom u nekom drugom frejmu, a ne u prvom, animacija neće raditi ispravno. Prevući frejm sa kodom lejera "Actions" u frejm broj 1.



Video

Dugme 2 treba da pokrene video klip. Napravite nov lejer i preimenujte ga u "video". Ubacite keyframe u 80. frejm lejera "video". U taj keyframe ćemo ubaciti video sadržaj.

Ubacivanje video sadržaja vrši se direktnim importovanjem video sadržaja na radni prostor.

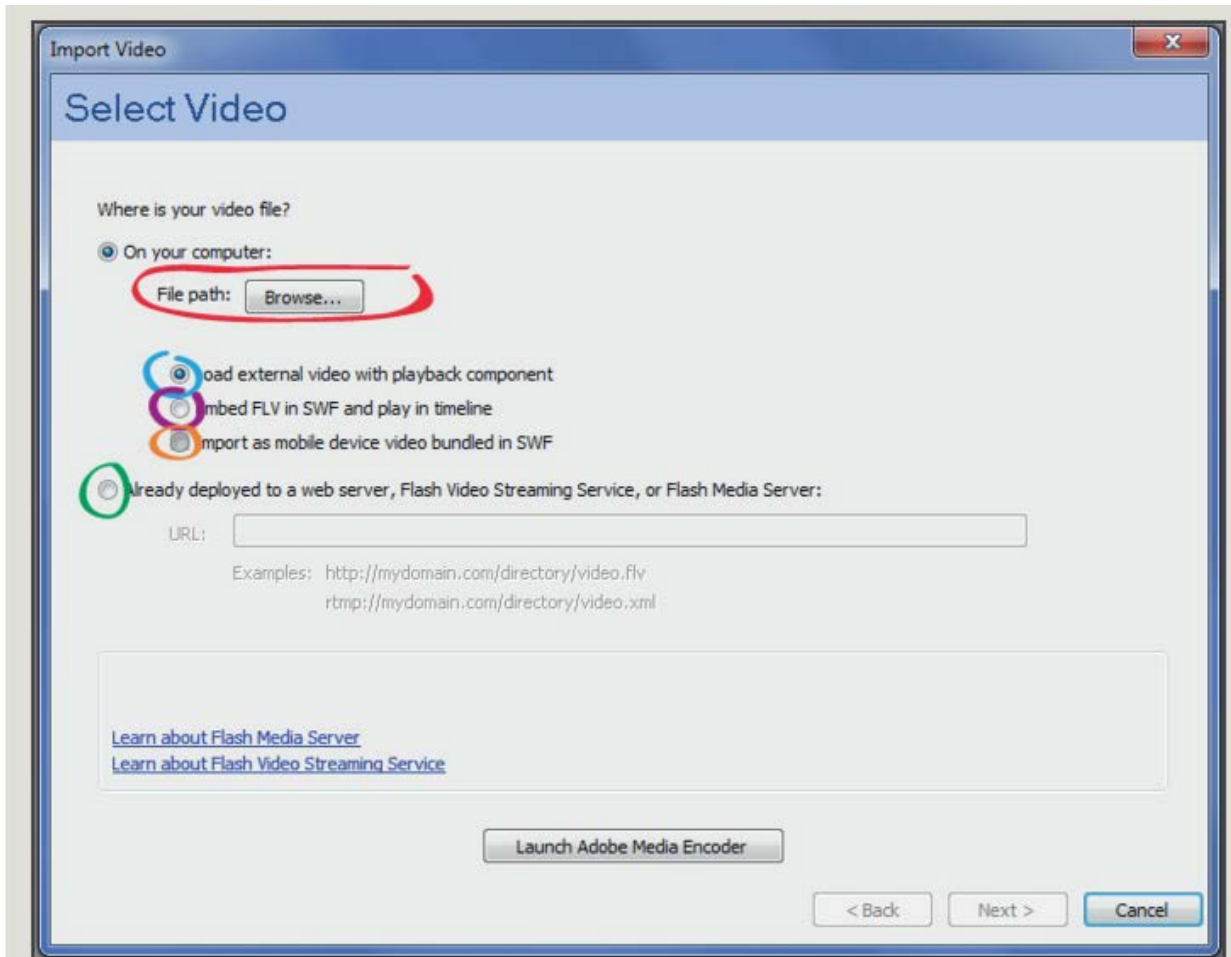
Video sadržaj koji se uvozi potrebno je da bude pravilno formatiran. Video formati koji su preporučeni za rad sa Flash programom su .FLV (stariji format) i .F4V (noviji format). Generalno Flash može pustiti bilo koji video sadržaj koji je kodiran u standardu H.264 (kao na primer video fajlove .MOV formata).

Za potrebe konvertovanja video fajlove u željene formate (.FLA ili .F4V) potrebno je iskoristiti Adobe Media Encoder program za konverziju fajlova.

Iz komandnog menija izaberite naredbu File>Import>Import video. Izaberite video „ponedeljak.f4v“. Otvara se prozor u kome se definišu određeni parametri importovanja.

Video (Select Video)

U prvom prozoru koji je otvoren „Select video“ klikom na opciju Browse potrebno je definisati putanju video fajla (zaokruženo crvenom bojom). Preporuka je da video fajl bude smešten u folderu u kome se čuva ceo projekat. Takođe treba izabrati jednu opciju za način preuzimanja videa..



Prva opcija predstavlja mogućnost zadavanja samo putanje videa u okviru projekta, tako da swf fajl bude manjih dimenzija, a učitavanje video fajla se vrši pre puštanja videa (zaokruženo plavom bojom).

Druga opcija je ubacivanje celog video fajla u swf animaciju i projekat. Na taj način se veličina cele animacije povećava (zaokruženo ljubičastom bojom). Ova opcija se koristi kada nije moguće definisati lokaciju na računaru (ili serveru) odakle treba video fajl učitati. (npr. situacija kada se šalje swf informacija drugom korisniku na drugi nezavisan računar, ili kada profesoru Viti budete donosili domaće zadatke u swf formatu, a zaboravite da na prenosivu memoju ubacite ceo sorce folder sa izvornim fajlovima)

Treća opcija se koristi za izradu animacija za male prednosive uređaje (zaokruženo narandžastom bojom).

Četvrta opcija predstavlja mogućnost povezivanja videa koji su smešteni na nekom spoljnjem serveru (zaokruženo zelenom bojom).

Izaberite prvu opciju i kliknite na dugme Next kako bi prešli na naredni korak definisanja parametara uvoza videa.

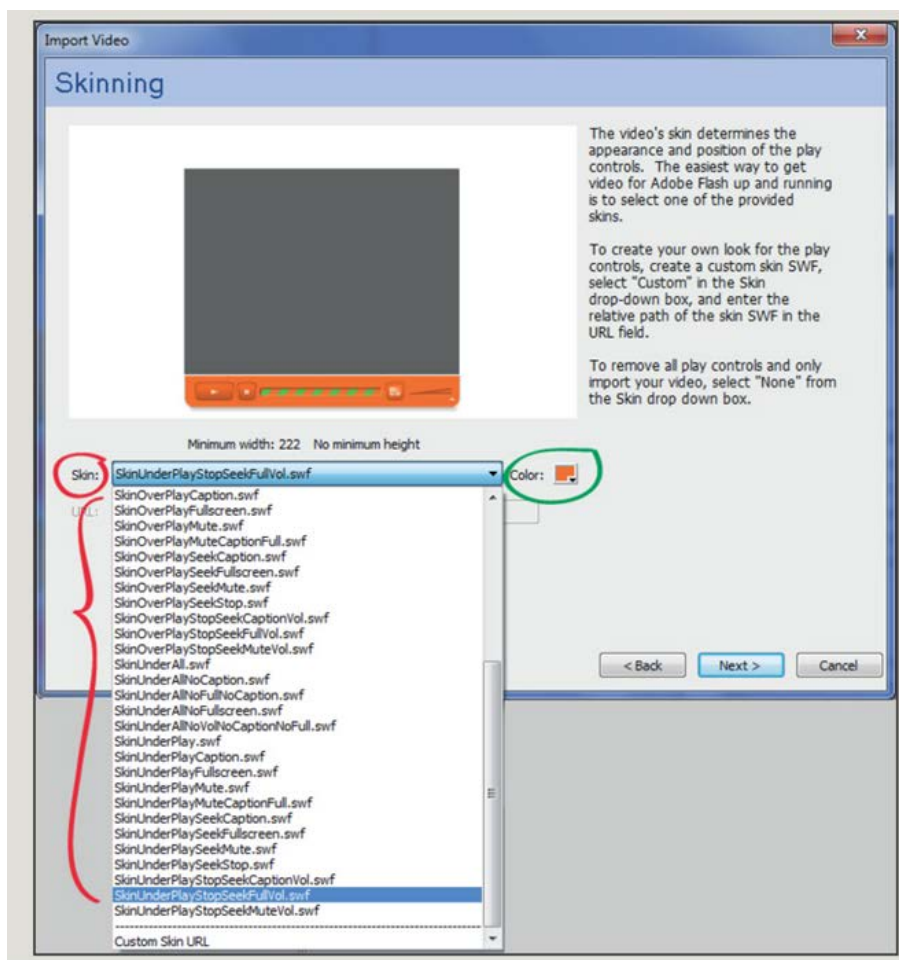
Video (Skinning)

Prozor Skinning služi za izbor plejera u kome će se prikazati video sadržaj. Klikom na padajući meni Skin otvara se paleta mogućih plejera. Klikom na plejer isti se prikazuje u gornjem prozoru. U nazivu svakog plejera dat je spisak komandi koji se javlja u plejeru.

Npr. plejer naziva „SkinUnderPlayStopSeekFullVol.swf“ ukazuje na plejer u kome se komande nalaze ispod videa i od kontrolnih dugmadi sadrži dugme za puštanje (play), za zaustavljanje(stop), klizač pretrage i punu kontrolu zvuka.

Polje Color služi za izbor boje plejera.

Izaberite boju i plejer sa slike i kliknite na tasterNext.



Video

Poslednji prozor koji se otvara je Finish Video report. U tom prozoru se daje pregled izabranih podešavanja.,

Kliknuti na taster Finish. Na ovaj način video sadržaj je ubačen u 80. frejm lejera "video".

Crnom strtelicom pozicionirajte plejer u desni deo animacije.

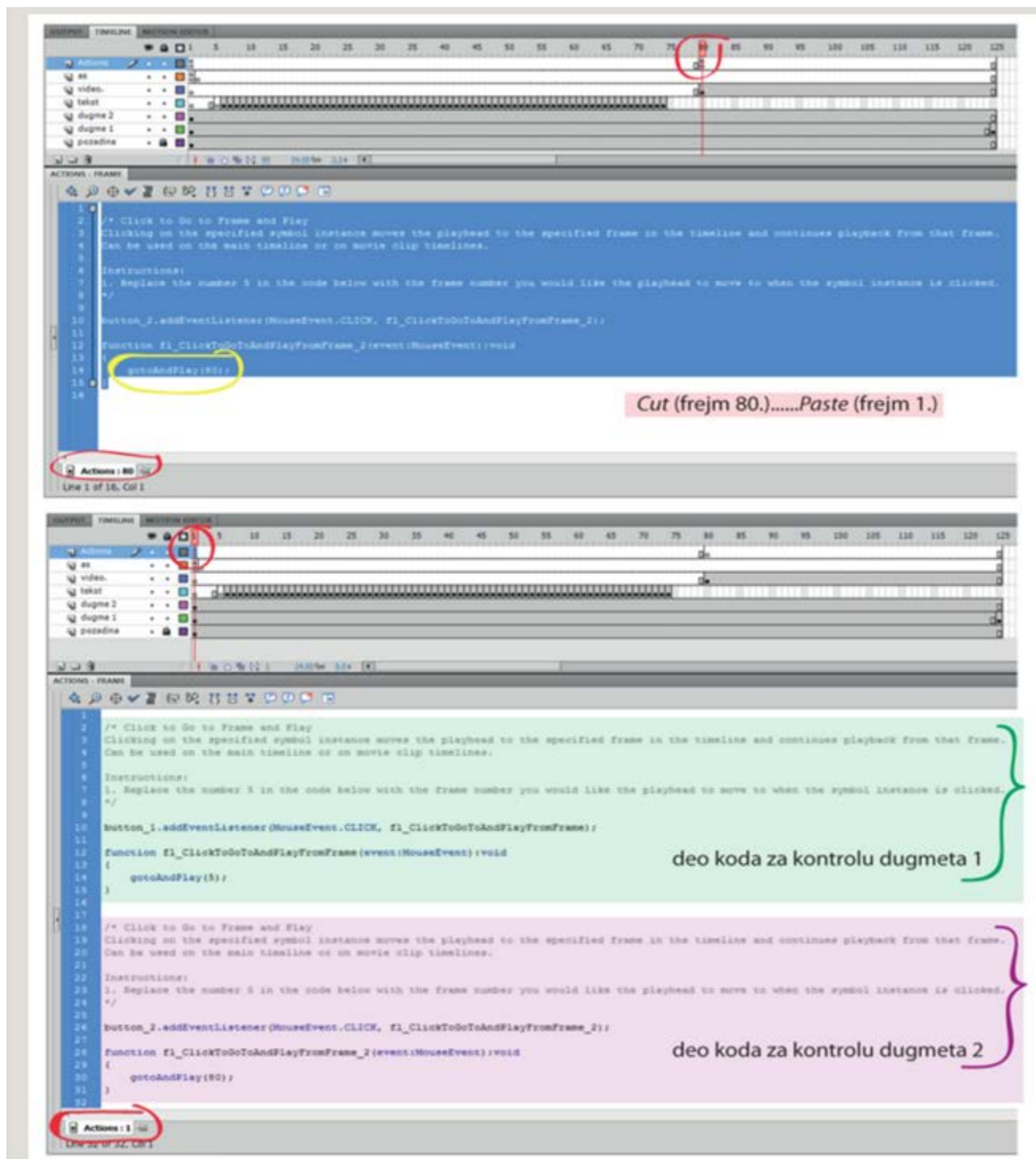
AS kod (2)

Poslednji korak je povezivanje dugmeta 2 sa akcijom puštanja video sadržaja. Kliknite na dugme 2 i preko prozora Window uključite Code Snippets paletu.

Iz grupe naredbi Timeline Navigation izaberite opciju Click to go to Frame and Play.

U 80. frejmu lejera "Actions" pojavljuje se oznaka koja ukazuje na Action Script sadržaj kojim se povezuje dejstvo dugmeta sa puštanjem video sadržaja. Navedeni deo koda je potrebno izmeniti tako da se odnosi na 80. frejm. Promeniti naredbu gotoAndPlay(5) koda u naredbugotoAndPlay(80). Pored ove promene potrebno je da ceo kod koji se odnosi na "dugme 2" deluje od 1. frejma a ne 80. frejma. Kako u prvom frejmu lejera "Actions" već imamo napisan deo koda koji se odnosi na "dugme 1", selektovaćemo ispisani programski kod u 80. trenutku tako što ćemo prevući mišem preko celog teksta, a zatim desnim klikom miša iz podemnija koji se otvori izabrati opciju Cut.

Programski kod je izbrisan na taj način iz 80. frejma, ali ćemo obrisani sadržaj koda prebaciti u prvi frejm lejera „Actions“. Kliknite na prvi frejm lejera "Actions" i u prozoru Actions u prvom slobodnom redu desnim klikom otvoriti podmeni i izabrati opciju Paste. Sada se deo koda kojim se reguliše rad dugmeta 2 nalazi odmah ispod dela programa koji reguliše rad dugmeta 1, oba u prvom frejmu lejera "Actions"

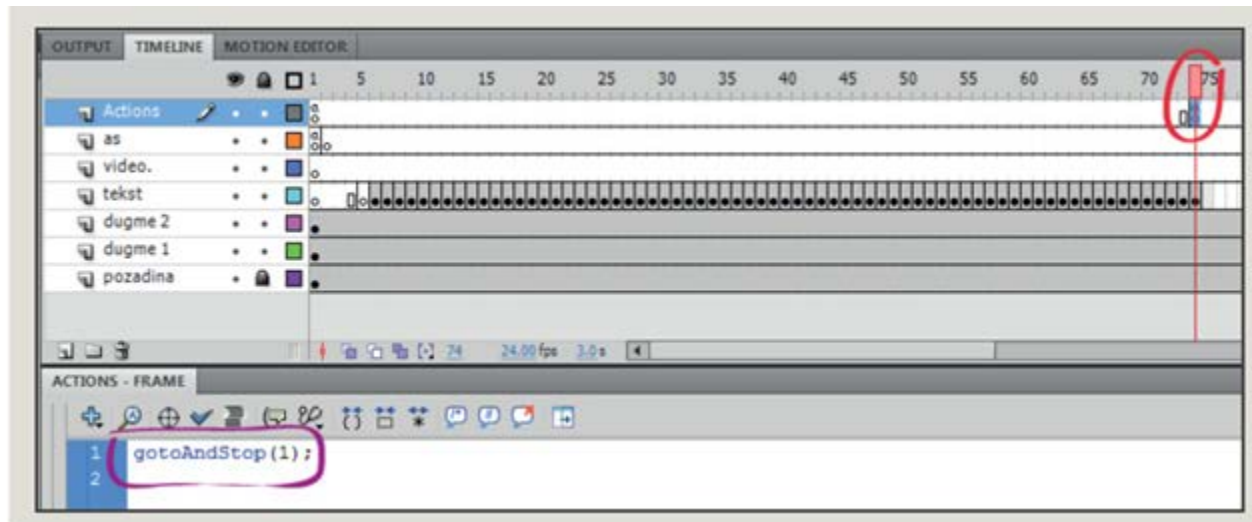


Problemi

Potrebno je da regulišemo još dva problema vezanih za animaciju. Testirajte animaciju i oba dugmeta u animaciji. Primetićete dva problema.

Prvi je da klik na dugme 1 pokrene samo željenu animaciju ali ne i video klip.

Problem se rešava tako što se na lejeru „Action“ u frejm u kome se završava prva animacija (u ovom zadatku to je 74. frejm) ubacuje keyframe, a potom u paleti Action upisuje naredba gotoAndStop(1).



Na ovaj način kada se bude „iščitavala“ animacija pokrenuta dugmetom 1 u frejmu 74 Flash će „pročitati“ da treba da se vrati u prvi frejm i da zaustavi animaciju (efekat naredbe gotoAnd Stop (1)).

Drugi problem je što se video klip prekida pre završetka celog video sadržaja. Potrebno je produžiti trajanje lejera „Video“ kao i ostalih propratnih lejera na trajanje celog klipa.

Video klip traje 21 sekundu. Kako koristimo 24 frejmova po sekundi, a video materijal počinje od 80. trenutka propračunom se dobija da se video klip završava u $21 \text{sec} \times 24 \text{fps} + 80 \text{ frejm} = 584$ u 584. frejmu.

Ubacite u 584. frame keyframeove na lejere „Video“, „dugme1“, „dugme2“ i „pozadina“.

Animacija je ovime završena.

Sačuvajte animaciju kao projekat i animaciju.

Zaključak

U lekciji 6 započet je rad sa Action Script-om. U narednoj lekciji više će se govoriti o primeni Action Script-a i biće bliže objašnjeni određeni parametri i naredbe Action Script-a.