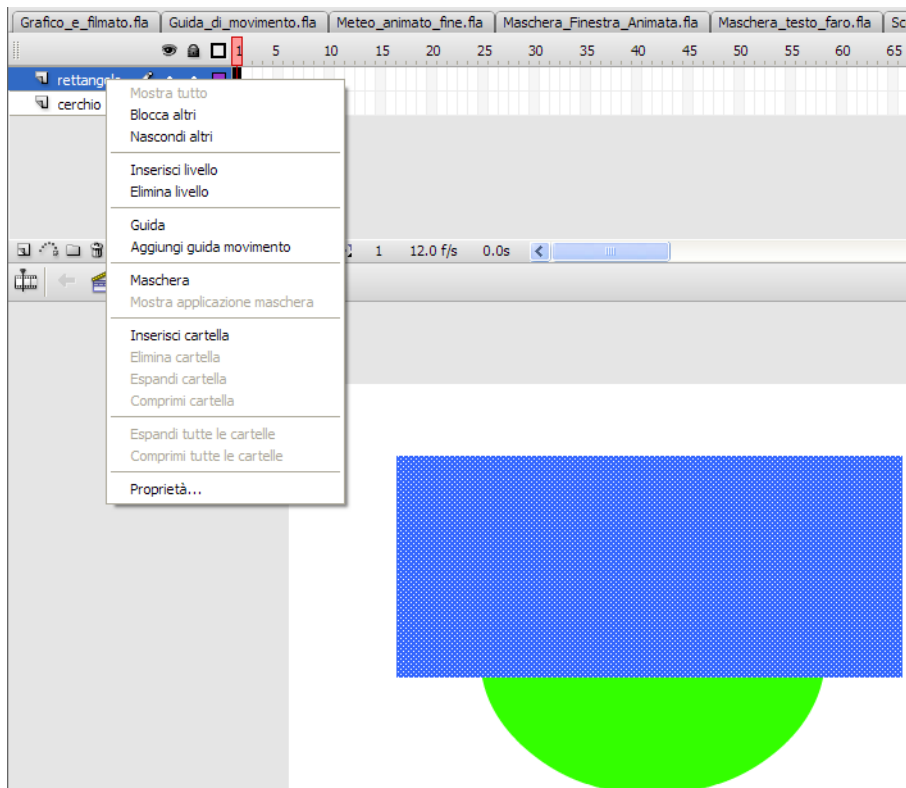


FLASH PER L'ANIMAZIONE – 3

LIVELLI MASCHERA



Le maschere di Flash sono strutture molto simili a quelle che ci vengono offerte per esempio con la maschera di ritaglio di Illustrator e ci permettono di rendere visibili solo alcune parti degli oggetti a cui le maschere vengono applicate. Con Flash è possibile creare maschere a oggetti animati o creare maschere animate su oggetti fissi. Flash usa i livelli per definire l'oggetto maschera. Ricordate che la maschera di flash non accetta trasparenze, l'oggetto è completamente visibile o invisibile.

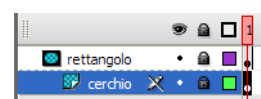


Proviamo a fare un esempio.

Su un livello base disegniamo per esempio un cerchio. Su un livello superiore usiamo un'altra forma base, per esempio il rettangolo la cui posizione deve essere parzialmente sovrapposta a quella del cerchio.

Utilizziamo il menù delle proprietà del secondo livello disegnato usando il tasto destro e selezionando la voce: PROPRIETÀ e selezionando la voce MASCHERA. L'icona che identifica il livello maschera verrà visualizzato in un modo particolare. Successivamente dovremo

trascinare il livello che vogliamo mascherare "dentro" il livello maschera come se il livello maschera fosse una cartella/gruppo di livelli ed ora anche l'icona del livello che verrà mascherato cambia. Per visualizzare correttamente in ambiente di authoring i livelli coinvolti da questa funzione di maschera è necessario bloccarli con lo strumento lucchetto. Se invece ci accontentiamo di vedere il risultato della mascheratura solo a livello di PROVA FILMATO questa ultima operazione non è necessaria.



All'interno di una maschera possiamo inserire un numero arbitrario di livelli.

Esercizio 5 – oggetti animati dentro la maschera

Obiettivo dell'esercizio è disegnare la neve che scende dietro la finestra

- Sul 1° livello disegniamo la parete di una stanza usando un oggetto con un colore piatto, una sfumatura o un pattern
- Sul 2° livello disegniamo l'infisso della finestra con i fori per i vetri

- Sul 3° livello disegniamo il vetro dietro cui vedremo scendere la neve
- Prepariamo una istanza Clip filmato con qualche fiocco di neve e inseriamola nel 4° livello
- Prepariamo un cielo plumbeo, magari con un paesaggio che farà da sfondo alla neve sul 5° livello
- prepariamo l'animazione della neve che è sul 4° livello inserendo un fotogramma chiave al fotogramma 30 e muoviamo la neve dall'alto al basso con le funzioni di interpolazione di movimento
- Inseriamo fotogrammi chiave al frame 30 anche agli altri livelli
- Portiamo il livello 3° con il vetro sopra tutto e trasformiamolo in maschera
- Inseriamo nella maschera il livello con la neve e il livello con il paesaggio che deve stare sotto al livello con la neve
- Attiviamo la riproduzione ciclica

Esercizio 6 – maschera animata con oggetti fermi

L'obiettivo dell'esercizio è disegnare una luce che si sposta su un paesaggio

- Prepariamo un fondale e inseriamolo come simbolo nel nostro progetto
- Inseriamo una istanza del simbolo nel primo livello e con le proprietà delle istanze rendiamo le tonalità della istanza molto scure
- Inseriamo la stessa istanza nella stessa posizione sul livello 2° questa volta aumentando la luminosità con le proprietà della istanza
- Prepariamo un simbolo cerchio che useremo istanza inserendolo nel 3° livello
- Prepariamo una animazione del cerchio sul 3° livello, usando l'interpolazione di movimento. Il cerchio si muove “come una luce di una pila che cerca nel buio” possiamo creare più fotogrammi chiave.
- Convertiamo in maschera il livello 3 con il cerchio e inseriamo all'interno della maschera il livello 2°
- Attivando ora l'animazione avremo la sensazione di una luce che si muove sul paesaggio.

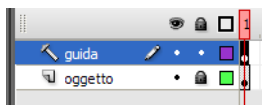
LIVELLI GUIDA

Una proprietà importante dell'interpolazione di movimento è la possibilità di fare seguire all'istanza che è stata animata un particolare percorso sullo stage piuttosto che un movimento rettilineo come normalmente avviene.

Per fare questo dobbiamo utilizzare un livello apposito detto di GUIDA un po' come con la maschera.

Per vedere come funziona ci conviene disporre di una istanza di un oggetto su di un livello.

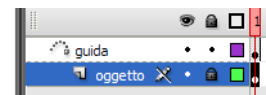
Prepariamo poi un secondo livello vuoto che sarà il nostro livello guida. La caratteristica della guida non è altro che un tracciato a cui verrà agganciata l'istanza e che farà da “guida” al percorso della nostra istanza. Quindi sul secondo livello andiamo a disegnare con la matita un tracciato. Non è importante la dimensione o il colore perchè il tracciato servirà solo come guida.



Dopo aver tracciato il percorso sul livello 2, come abbiamo fatto con la maschera, dobbiamo convertire il livello nella modalità **guida**, usando il bottone destro del mouse.

Ora dobbiamo portare all'interno del dominio della guida i livelli che contengono gli oggetti che vogliamo animare con la guida.

Spostando il livello con l'oggetto da muovere “dentro” il livello guida



l'icona del livello guida viene modificata per una seconda volta.

Ora dobbiamo creare la vera e propria animazione creando l'interpolazione di movimento come al solito, inserendo un fotogramma chiave e dando il comando di interpolazione.

Attenzione che anche il livello guida deve seguire l'animazione quindi se abbiamo inserito un fotogramma chiave per esempio al frame 30 inseriamo un fotogramma NON chiave anche sul livello guida sempre al frame 30.

Ricordiamoci, a differenza della interpolazione semplice di movimento già vista, di attivare l'interpolazione sia sul primo che sul secondo frame chiave.

Ora l'operazione importante è agganciare il nostro oggetto sia sul primo frame che sull'ultimo ai due estremi del tracciato. Oppure selezioniamo il comando AGGANCIATA dal menù delle proprietà. Ora se io sposto l'istanza l'oggetto rimarrà legato al tracciato.

La visualizzazione della guida scomparirà quando visualizzeremo la prova del filmato.

Ora la nostra istanza segue il percorso del tracciato ma l'animazione è poco realistica perchè pur muovendosi nello spazio l'oggetto resta sempre orientato nella stessa direzione. Per rendere l'animazione più naturale possiamo utilizzare il comando delle proprietà dell'interpolazione ORIENTA VERSO TRACCIATO.

Durante l'interpolazione possiamo modificare anche gli altri parametri di proprietà dell'istanza come il colore o la trasparenza.

Alla stessa guida di movimento è possibile agganciare più oggetti proprio come per i livelli maschera.

L'INDIPENDENZA DELLE LINEE TEMPORALI

Ora che abbiamo scoperto praticamente tutte le metodologie di base per l'animazione con flash possiamo complicare un po' le cose utilizzando le proprietà dell'animazione anche all'interno dei simboli.

Infatti se noi applichiamo una animazione ciclica ad un simbolo avremo la sorpresa di vederlo animato all'interno di animazioni dello stage.

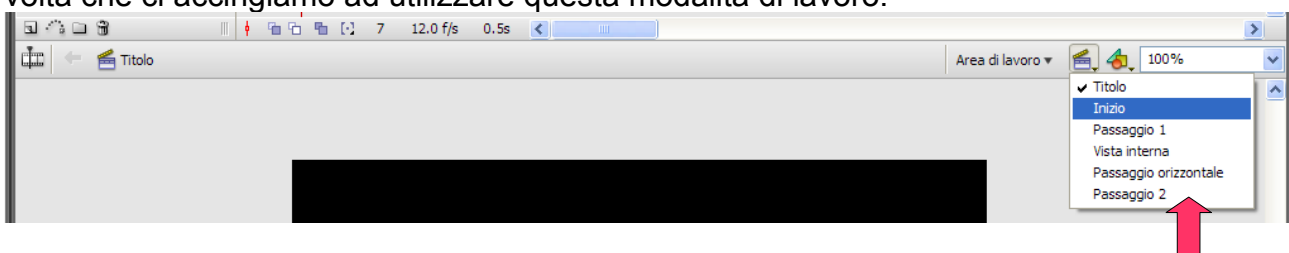
Un esempio classico è l'animazione di una macchina. La macchina si muove da destra verso sinistra mentre le ruote girano in modo ininterrotto. Avendo rispettato la struttura ideale di costruzione per simboli noi potremo andare ad applicare rotazione al simbolo delle ruote. Importare l'istanza della ruota già animata nello stage e applicarla ad una istanza macchina che si muove trasversalmente sullo stage.

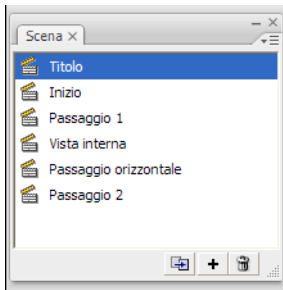
LE SCENE

Per potere costruire animazioni complesse non è sufficiente sapere utilizzare bene gli strumenti di interpolazioni ma è importante anche sapere gestire l'uso delle scene, ovvero una specie di frazionamento delle operazioni di animazione, così come avviene con i ciack quando si fanno riprese cinematografiche. Il montaggio delle scene avverrà automaticamente perchè Flash riproduce la sequenza delle scene.

Le scene fra di loro sono completamente indipendenti anche se possono utilizzare le stesse istanze. La sequenza di riproduzione delle scene è quella che noi imponiamo al programma. Ma andiamo con ordine.

Prepariamo un piccolo storyboard con oggetti semplici e tempi ridotti perchè è la prima volta che ci accingiamo ad utilizzare questa modalità di lavoro.





La freccia rossa vi evidenzia il menù attraverso i quali possiamo passare da una scena all'altra.

Ogni scena può avere elementi comuni alla successiva o alla precedente, così come può avere tutti elementi nuovi. Può avere animazione così come può anche non averla.

La possibilità di suddividere una animazione complessa in scene ci permette di lavorare con più leggerezza sulle singole inquadrature usando meno livelli e usando meno la timeline.

Anche le Scene hanno un loro proprio menù specifico che si attiva selezionando dal menù principale: **FINESTRA – ALTRI PANNELLI – SCENA**.

In questo pannello è possibile creare scene nuove, cancellare quelle non utilizzate, duplicare una scena esistente e cambiare la sequenza delle scene. La gestione del pannello delle scene è simile a quella dei livelli e la flessibilità e facilità con cui è possibile modificare la sequenza delle scene è tale da lasciare grande libertà creativa e progettuale visto che in ogni momento possiamo aggiungere scene nuove o spostare le esistenti per reimpostare l'intera animazione.

Ogni scena creata è vuota e senza animazione ma si porta dietro la libreria e le impostazioni generali del documento a cui appartiene.

Ricordate che, se con il tasto INVIO è possibile visualizzare la scena su cui stiamo lavorando, per vedere l'intera animazione è necessario selezionare dal menù principale CONTROLLO – PROVA FILMATO perchè solo in questo modo avrete l'intera visualizzazione in modo definitivo. È possibile tuttavia usare la visualizzazione delle scene in sequenza con un semplice INVIO avendo però cura di attivare **CONTROLLO – RIPRODUCI TUTTE LE SCENE**.

Ogni volta che utilizziamo il controllo PROVA FILMATO esportiamo un file *.SWF che potremo ritrovare nella cartella dove risiede anche il file *:FLA che lo ha generato.