

УДК 004.085:7.071

Потапенко Г.М.

*Запорожский национальный
технический университет*

РОЛЬ ПРОГРАММЫ MACROMEDIA FLASH В СОЗДАНИИ ПРЕЗЕНТАЦИОННОГО РОЛИКА ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ОБЪЕКТОВ ПРОМЫШЛЕННОГО ДИЗАЙНА

Потапенко Г.М. Роль программы Macromedia Flash в создании презентационного ролика при проектировании объектов промышленного дизайна. При подаче проектного замысла заказчику для более реалистичного представления о проектируемом изделии возможно использовать презентационный ролик. Один из вариантов создания ролика – работа с программой Macromedia Flash. В этой программе происходит в большей мере сборка кадров, которые были визуализированы в других программах компьютерной графики, таких как Autodesk 3ds Max, Swish, Adobe Photoshop. Также возможно использовать кадры любых видео роликов, которые были конвертированы в JPG формат. Немаловажно звуковое оформление ролика.

Ключевые слова: Macromedia Flash, презентационный ролик, покадровая анимация, проектный замысел.

Потапенко Г.М. Роль програми Macromedia Flash у створенні презентаційного ролика при проектуванні об'єктів промислового дизайну. При подачі проектного задуму замовникові для більш реалістичної уяви про спроектований виріб можливо використовувати презентаційний ролик. Один з варіантів створення ролика – робота із програмою Macromedia Flash. У цій програмі відбувається в більшій мері збірка кадрів, які були візуалізовані в інших програмах комп'ютерної графіки, таких як Autodesk 3ds Max, Swish, Adobe Photoshop. Також можливо використовувати кадри будь-яких відео роликів, які були конвертовані в JPG формат. Немаловажне звукове оформлення ролика.

Ключові слова: Macromedia Flash, презентаційний ролик, покадрова анімація, проектний задум.

Potapenko A.M. Role of program Macromedia Flash in creation of a presentation roller at designing objects of industrial design. At submission of a design plan for more realistic representation about a projected product it is possible to customer to do(make) a presentation roller. One of variants of creation of a roller – work with program Macromedia Flash. In this program there is in the greater

measure an assembly of the staff which were created in other programs computer diagrams, such as Autodesk 3ds Max, Swish, Adobe Photoshop. Also it is possible to use the staff of any videos of rollers who were converted in JPG a format. Sound registration of a roller is important.

Key words: Macromedia Flash, a presentation roller, time-lapse animation, a design plan.

Постановка проблемы – для предоставления информации заказчику о проектируемом изделии используются разные методы: эскизирование, графическая подача с использованием различных материалов, распечатки после создания изображений в компьютерных программах Autodesk 3ds Max, Adobe Photoshop, Corel DRAW, Adobe Illustrator. Но для большего представления о проектируемом изделии необходимо создать видео ролик. В котором отражается ассоциативный образ, настроение, представление о объеме в пространстве.

Цель и задача статьи – определить методы создания видео ролика в программе Macromedia Flash для более точного представления о проектном изделии.

Анализ последних достижений и изложение основного материала. Несмотря на то, что программный продукт Macromedia Flash изначально использовался в качестве внешнего графического приложения, его роль как инструментального средства, применяемого в среде авторских работ, в наше время значительно расширилась. С помощью этой программы можно реализовать управление векторной анимацией. И хотя за анимацию отвечает большинство функций Flash, набор ее инструментальных средств этим не исчерпывается. Ниже приведены общие категории, которые имеют отношение к среде авторских работ Macromedia Flash.

Векторная графика. Векторная графика формируется на основании многочисленных математических расчетов координат точек и соединяющих их линий. Векторы определяют кривизну этих линий, а также на основе полученной информации формируется изображение. Благодаря тому, что изображение образовывается на основании математических расчетов, его размер может быть изменен без потери качества. Кроме того, размеры файлов таких изображений, как правило, намного меньше, чем у растровых изображений, благодаря чему их применение в Web становится чрезвычайно выигрышным.

Растровая графика. В Macromedia Flash поддерживается также и растровая графика. Однако программа предназначена для манипуляции изображением не на уровне точек растра, а во всей «картинке» в целом. Растровые изображения состояются из множества цветных точек, которые находятся на сетке точек растра. При этом приходится сохранять информацию о цвете и местоположении каждой точки, которые обычно (хотя и не всегда) определяют больший размер файлов растровых изображений в сравнении с векторными «картинками». Macromedia Flash позволяет сохранять сжатие в импортированных файлах формата JPEG, а также выполнить сжатие без потерь или

Надійшла до редакції 26.09.2013

специальное сжатие с потерями импортированных растровых изображений.

Анимация. Macromedia Flash служит отличным инструментальным средством для выполнения векторной анимации, если при этом используется собственный формат файлов векторной графики. Цветовые и прозрачные эффекты могут быть получены с помощью встроенного в Macromedia Flash свойства заполнения промежутков ряда ключевых кадров или символов, управляемых средствами Actionscript. синхронизированная анимация также может быть поточной, благодаря чему воспроизведение Flash-фильма выполняется еще к моменту его полной загрузки в Flashplayer.

Мультимедийные авторские работы. Кроме стандартных форматов векторных и растровых изображений, Macromedia Flash позволяет импортировать содержимое в самых разных мультимедийных форматах. В частности, Macromedia Flash способный к импорту видеофильмов непосредственно в среду авторских работ. Кроме того, Flash позволяет импортировать звуковые файлы на этапе разработки или в формате .wav, что динамично загружается в поточном режиме на этапе выполнения.

Динамическое содержание. Программный продукт Macromedia Flash позволяет создавать динамическую информацию в виде текста, изображения и звука формата .wav. Все это можно загружать в фильм во время его воспроизведения, и, кроме того, информация из фильма может пересылаться на сервер или в базу данных.

Анимация в Macromedia Flash основана на изменении свойств объектов, используемых в фильме. Например, объекты могут исчезать или появляться, менять свое положение, форму, размер, цвет, степень прозрачности и т.д.

В программе Flash предусмотрено три разных механизма анимации объектов:

- покадровая (“классическая”) анимация, когда автор сам создает или импортирует из других приложений каждый кадр будущего фильма и устанавливает последовательность их просмотра;
- автоматическая анимация (так называемая tweened-анимация), при использовании которой автор создает только первый и последний кадры мультипликации, а Macromedia Flash автоматически генерирует все промежуточные кадры. Различают два вида tweened-анимации: анимация, основанная на перемещении объекта (motion animation), и анимация, основанная на трансформации (изменение формы) объекта (shape animation).

Анимация на основе сценариев: сценарий представляет собой описание поведения объекта собственным языком Macromedia Flash, который называется Actionscript. Синтаксис этого языка напоминает синтаксис других языков сценариев, которые используются в Web-Публикациях (например, Javascript и Vbscript).

Покадровая анимация – это анимация, полностью составленная из ключевых кадров. Это означает, что вы самые определяете, как содержание кадра, так

и его «продолжительность» (то есть сколько таких статических кадров будет занимать изображение).

Достоинства: Покадровая анимация дает вам, в некотором содержании, больший контроль над анимацией, и если вы опытный аниматор, вы можете выгодно ею пользоваться. Это единый образ организованных изменений абсолютно независимых изображений – слайд-шоу (например, создавая обычный баннер средствами Flash) и все другое, что вытекает из возможности прорисовывать каждый кадр вручную.

Недостатки: покадровую анимацию сложно модифицировать. Особенно, если это не дискретный набор изображений, а связанная анимация. Приходится модифицировать все кадры. На деле, в опытных Flasher-ов, такая ситуация практически не встречается.

Покадровая анимация занимает довольно большой объем, потому что приходится сохранять информацию о каждом кадре.

Вывод.

С помощью Macromedia Flash возможно создавать анимацию разного рода (простейшие «живые» кнопки или сложные мультипликации), самые различные виды презентаций (приложения электронной коммерции, потоковое видео, игры или мультфильмы), а также создавать информационно насыщенные программные приложения или же простые «живые» крупные заголовки.

Технологии flash позволяют создавать очень красивую и эффектную графику.

Принимая во внимание всё вышесказанное, напрашивается соответствующий вывод: для создания презентационных роликов программа Macromedia Flash – один из лучших вариантов.

Список используемой литературы:

1. Flash 5 для «чайников» / [Лит, Гарди, Финкельштейн, Эллен] Пер. с англ. : Уч. пос. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2001. – 320 с. : ил.
2. [Электронный ресурс]: /Режим доступа: <http://www.bestreferat.ru/referat-141642.html>
3. [Электронный ресурс]:/Режим доступа: http://www.coolreferat.com/Программа_Macromedia_Flash_и_ее_использование
4. [Электронный ресурс]:/Режим доступа: <http://www.woweb.ru/publ/11-1-0-77>
5. Добро пожаловать Macromedia Flash MX
6. [Электронный ресурс]:/Режим доступа: <http://www.rastyle.com/articles/index.php?id=24> Flash 8 обзор