Corso di Informatica Grafica I Anno Accademico 2004-05

Macromedia Flash MX (italiano)

Esercitazione n. 3: Magritte



(Strumenti e elaborazioni utilizzate: Importazione immagini, Vettorializzazione immagini, *Trasformazioni, Pannello Mixer Colori, Gradienti, Texture, Trasformazioni riempimenti, Rettangolo, Freccia, Sottoseleziona, Lazo, Contenitore Colore, Bottiglia inchiostro, Libreria, Simboli,* Trasparenze, *Livelli,*)

Note:

- Il tutorial è presentato in forma di scheda sintetica. Esso riporta solamente la sequenza operativa e l'indicazione degli strumenti utilizzati con i relativi parametri.
- gli elementi della scena sono in grassetto
- gli strumenti e le elaborazioni sono in corsivo
- le parentesi tonde () racchiudono ulteriori descrizioni, suggerimenti, ecc.

Impostazione scena:

Dimensioni: 550x400 (opp. 800x600, ecc.) Colore sfondo: bianco

Magritte:

- *File>Importa* (importare l'immagine "Magritte11.jpg")
- Scalare e Posizionare l'immagine
- Elabora>Ricalca bitmap: Soglia colori: 20; Area minima: 50
- *Freccia* (per selezionare la giacca)(Utilizzare il tasto "Shift" per effettuare una selezione multipla)
- Contenitore Colore (oppure Pannello Mixer colori): rosso (riempimento giacca)
- *Pannello Mixer colori*: gradiente *Lineare*: bianco, rosso e nero (avvicinare la maniglia del rosso a quella del bianco)
- Deselezionare la giacca

- Bottiglia inchiostro (per contorno grigio della giacca)

Cappello:

- *Lazo* (per selezionare il cappello)
- Modifica>Copia
- *Inserisci>Livello* (oppure: clic su icona della Linea temporale)
- Modifica>Incolla in posizione (tenere sempre selezionato il cappello)
- Contenitore Colore (oppure Pannello Mixer colori): giallo (riempimento cappello)
- *Pannello Mixer colori*: gradiente *Lineare*: da bianco a giallo (avvicinare la maniglia del giallo a quella del bianco)
- Sottoseleziona (per selezionare i punti della parte alta del cappello)
- Trascinare con il mouse i punti (clic and drag) oppure premere il tasto "Su" della tastiera (per allungare il cappello)
- Bottiglia inchiostro (per contorno grigio del cappello)

Cornice

- Inserire Livello
- Rettangolo: Altezza tratto: 2 Uniforme Impostazione colori: B/N – Contorno: nero – Riempimento: nessuno Dimensioni identiche all'immagine
- Rettangolo: Altezza tratto: 2 Uniforme Impostazione colori: B/N – Contorno: nero – Riempimento: nessuno Dimensioni più grandi del precedente
- File>Importa nella libreria (importare immagine "wood033.gif")
- Pannello Mixer colori: Bitmap (selezionare immagine importata)
- *Contenitore Colore* (per applicare la texture nella cornice)
- *Strumento trasformazione riempimento* (per scalare e orientare la texture) (cliccare sulla texture, adeguatamente "zoomata", e agire sulle maniglie)

Vetro

- Inserire Livello
- Rettangolo: Impostazione colori: Contorno: nessuno – Riempimento: azzurro Dimensioni identiche all'immagine
- Selezionare il rettangolo
- Inserisci>Converti in simbolo: Clip filmato
- Proprietà Alfa: 45%
- Deselezionare
- *Lazo* (per "disegnare" il vetro rotto) e tasto "Canc" (oppure icona della forbice (taglia)) per cancellare la selezione
- Bottiglia inchiostro (per contorno più scuro del vetro): Altezza tratto: sottile Uniforme
- Selezionare e cancellare bordi esterni del vetro

Impostazione scena:

Colore sfondo: nero

Pino Cappellano picap@teatrodellacqua.org www.picap.teatrodellacqua.org