

Macromedia Flash MX (italiano)

Esercitazione n. 7: Manga con animazioni



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:**

Frequenza: 12 f/s

**Tempi di animazione:**

per 10 secondi: passaggio dell'aereo con lo striscione (ciclico)

per 2 secondi: trasformazione dell'ombra

per 2 secondi: avvicinamento dell'ombra al soggetto

per 2 secondi: allontanamento e sparizione dell'ombra

(tot. fotogrammi: 12 frames x 16sec = 192 frames)

(stop)

**Scena:**

- *File>Apri* ("Manga con finestra fla")
- *Nascondere* la Maschera e sbloccare tutti i livelli

- *Eliminare* i Livelli LightDir, Layer 1 e Layer 2

#### **Aereo con striscione e Animazione:**

- *Selezionare e Copiare* il Testo dal livello Testo; *Incollarlo in posizione* nel livello Striscione
- *Eliminare* il livello Testo
- *Importare* l'immagine "aereo.gif" nel livello Striscione
- *Accorciare* i tiranti dello striscione e *Posizionare* l'aereo
- *Selezionare* tutto il livello e *Modifica>Converti in simbolo*: Clip animato; Nome: Aereo
- *Cliccare* due volte sull'Aereo per modificarlo come Simbolo
- *Selezionare* tutto il Simbolo e *Raggrupparlo*
- *Trascinare* l'Aereo fuori dalla scena (a sn)
- *Creare un'interpolazione movimento* sul frame 1
- *Inserire un Fotogramma chiave* nel frame 120 e *Posizionare* l'Aereo nel punto finale (oltre la scena a sn)
- *Posizionarsi* sul frame 1 e *Inserire un nuovo Livello Guida*
- *Disegnare* nel Livello Guida (con la *Matita*; opzioni: Attenua) una linea curva che parte dal centro dell'oggetto Aereo e termina al centro dell'Aereo stesso posizionato sull'ultimo frame (aiutarsi con le *Linee Guide* (*Aggancia alle guide* deselezionato) per individuare il punto finale)

#### **Altri livelli:**

- Aggiungere a tutti i livelli (tranne l'Ombra) fotogrammi fino al frame 192

#### **Ombra animata:**

- *Cliccare* con il tasto dx sul livello Maschera e *Selezionare Mostra applicazione maschera*
- *Inserire* nel livello Ombra tanti fotogrammi fino al frame 120
- *Inserire* un nuovo livello sopra la Maschera (Nome: Ombra animata) e *Rimuovere* tutti i fotogrammi inseriti automaticamente
- *Inserire* nel frame 121 del livello Ombra Animata un Fotogramma chiave vuoto
- *Copiare* l'Ombra dal livello Ombra e *Incollare in posizione* nel frame 121 del livello Ombra Animata
- *Inserire un'Interpolazione Forma* al frame 121
- *Inserire* tanti Fotogrammi fino al frame 144
- *Inserire* nel frame 145 un Fotogramma chiave vuoto
- *Selezionare* il frame 1 del livello Outline e *Copiare* l'oggetto
- *Posizionarsi* sul frame 145 del livello Ombra Animata e *Incollare in posizione*
- *Nascondere* i livelli Outline e Eyes
- *Selezionare* il frame 145 del livello Ombra Animata
- *Elabora>Forma>Converti linee in riempimenti*
- *Riempire* la forma con il colore nero (coprendo gli eventuali "buchi" di colore con il *Pennello*)
- *Trascinare* a sinistra (con il tasto freccia) la forma ottenuta
- *Inserire* nel frame 121: *Elabora>Forma>Aggiungi suggerimento forma* e posizionarlo (con *Aggancia agli oggetti* (calamita delle opzioni) della *Freccia*, selezionato) nel vertice in basso a sn dell'ombra "lunga".
- *Cliccare* sul frame 145 e posizionare il relativo suggerimento (a) nel corrispondente angolo in basso a sinistra.
- *Ripetere* l'operazione inserendo un secondo Suggerimento Forma (b) facendolo combaciare con il vertice in basso a destra delle forme.
- *Inserire* nel frame 146 un Fotogramma Chiave; *Rimuovere* l'Interpolazione; *Inserire* l'Interpolazione Movimento
- *Inserire* un Fotogramma Chiave nel frame 169

- *Visualizzare* i livelli Outline e Eyes
- *Posizionare*, nel frame 169, l'Ombra vicino al soggetto Manga
- Frame 192: *Inserisci Fotogramma Chiave*
- Frame 192: *Posizionare* l'Ombra lontano a sinistra
- Frame 192: *Cliccare* sull'Ombra e modificare il Colore (nelle *Proprietà*) in Alpha: 0
- Frame 169: *Settare* nelle *Proprietà*: Andamento: 50

**Azioni:**

- *Inserire* un livello (sopra tutti gli altri): Nome: Azioni
- Frame 192: *Convertire* in Fotogramma Chiave Vuoto
- *Inserire* un'Azione: *Cliccare* con il tasto destro del mouse sul fotogramma 192: *Cliccare* su *Azioni*: Si apre il pannello. *Cliccare* due volte sul comando Stop – a sn - per inserirlo nella lista – a dx – (oppure: trascinarlo)

---

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