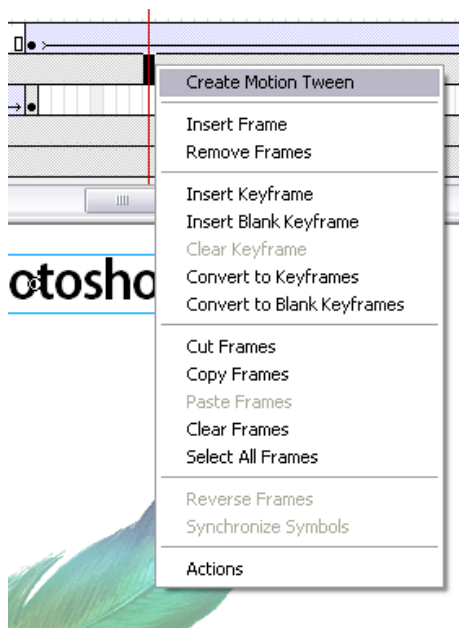


Cum s-a Creat Aplicatia CD-rom?



Am intrat in Macromedia Flash Professional 8, am creat un document nou, de dimensiunile 800x600, si am setat frame rate la 30 fps, pentru a obtine o animatie mai fina.

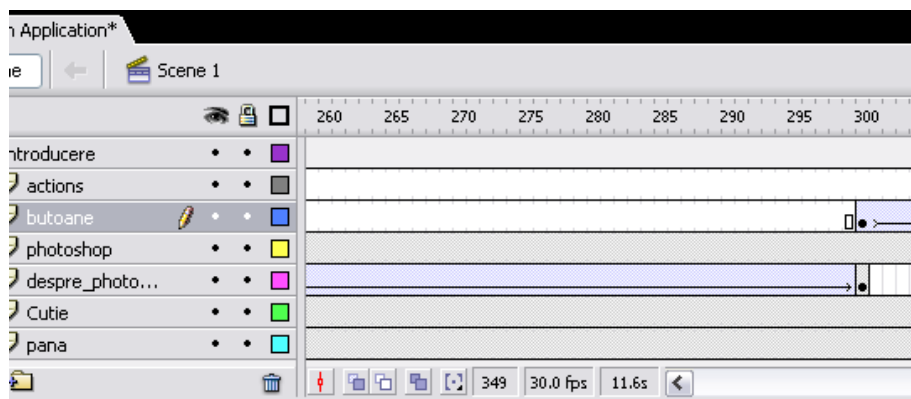
Am creat cate un strat pentru fiecare element in parte, pentru a fi mai bine organizat, si am adus elementele pe spatiul de lucru prin **Ctrl+R**.

Am apasat **F8** pentru a le face un simbol(movie clip), si am setat Alpha la 0%.

Am creat un nou **Keyframe** pe acel strat si am setat alpha la 100%. Intre acele doua straturi am creat un **Motion Tween**. Am repetat acest pas pentru toate straturile care au necesitat o animatie de aparitie fina.

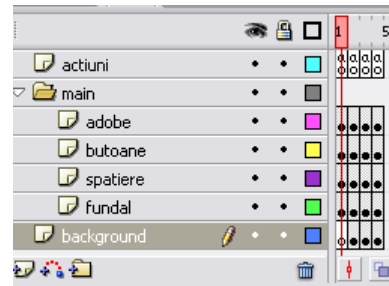
Pentru text, am facut un keyframe de inceput, in care am pus setarea Blur la 100%, si am creat inca un keyframe mai la dreapta, unde am setat Blur la 0%. Aceasta a dat impresia de aparitie, sau in unele cazuri, de motion blur.

Am mai creat un strat **Actions** pe care am pus liniile de codare, nu prea multe in pagina principala. Este o singura linie de cod, in ultimul keyframe care spune sa se opreasca animatia principala(introducerea) acolo. Am folosit **Stop()** ;



Am creat pe un strat nou un patrat in gradient, cu colturi rotunde, care l-am transformat intr-un simbol, tot movie clip. Asta mi-a dat voie sa intru in acest simbol prin duba apasare si sa mai fac inca cateva straturi acolo, pe care se mai pot pune cateva simboluri. Acesta este "simbolul de baza".

In acest symbol am mai creat straturi pentru butoane, spatiere, text, actiuni, si fundal, pentru a fi mai organizat, si pentru a putea aduce modificari mai tarziu. Aici am facut doar patru Keyframuri, asezate una langa alta, fiecare cu cate un actionscript al ei, pe stratul de actiuni. Codul scris in stratul de actiuni este :



```
stop();

cap1_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(2)
}

cap2_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(3)
}

cap3_btn.onRelease = function(){
    gotoAndStop(4)
}
```

Si spune programului sa se opreasca la frame-ul respectiv, dar daca este apasat butonul cap1_btn, sa se duca la al doilea, cap2_btn la al treilea si tot asa, pentru a da impresia de mai multe pagini.

In al doilea frame(prezentarea pe capitole) am creat un nou simbol movie clip, in care am creat 2 patrate cu colturi rotunde.

Le-am mutat intr-un keyframe mai la dreapta, iar in primul keyframe am facut un patrat foarte mic, pozitionat deasupra butonului “prezentarea pe capitole”.

Intre aceste doua am setat un **Shape Tween** pentru a se transforma dintr-un patrat mic, in cele doua patrate mari care vor fi fundalul, mai fin.

In acest symbol, am creat 4 randuri de text (capitolul 1. - ; capitolul 2. - Etc) si le-am transformat la randul lor in symbol movie clip. In acest simbol, am luat randurile de text la rand, si le-am transformat in simboluri buton, pentru a putea fi apasate.

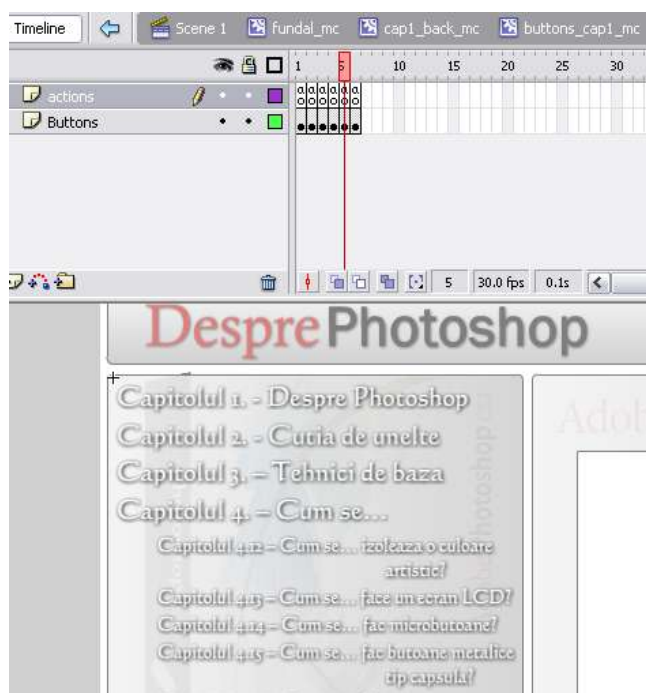
Am creat cate un Keyframe pentru fiecare capitol si am folosit programare pentru a spune programului Flash ce sa faca – sa se opreasca la keyframeul respectiv, iar daca este apasat unul dintre butoanele, sa se duca la pagina cu capitolul respectiv.

```
stop();
```

```
cap2_btn.onRelease = function()
{
    gotoAndStop(2);
}
```

```
cap3_btn.onRelease = function()
{
    gotoAndStop(3);
}
```

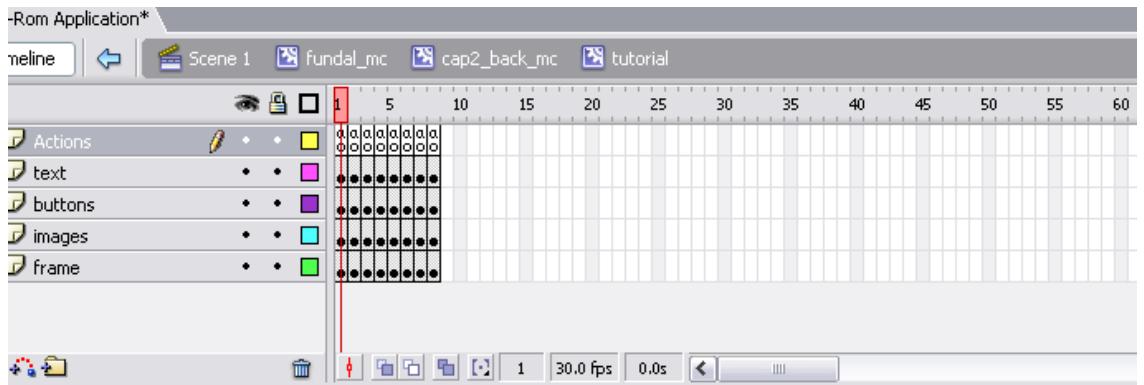
```
cap4_btn.onRelease = function()
{
    gotoAndStop(4);
}
```



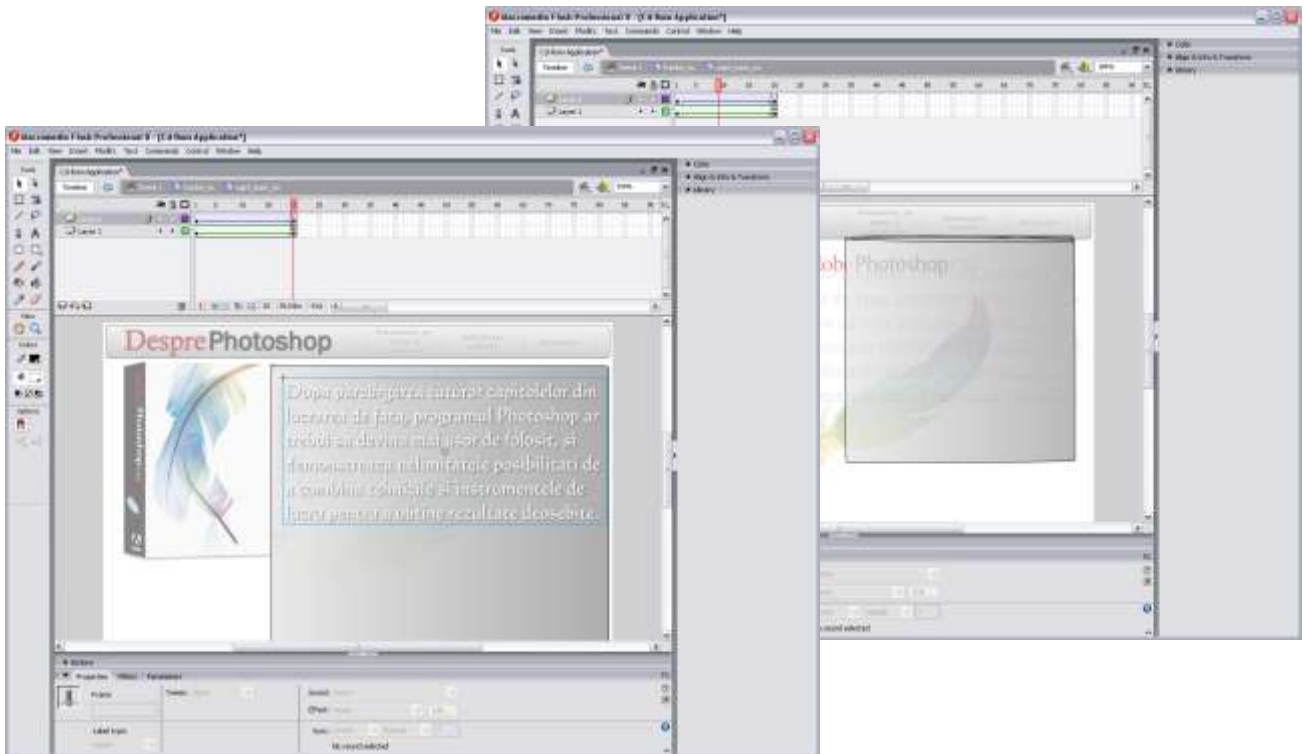
Pentru a doua parte, cea cu schimbarea culorii, am facut la fel pentru animatia principal, dupa care am creat cate un buton patrat umplut cu 4 culori, alb, negru, rosu si verde.

Am introdus in proiect atv-ul original(albastru) si l-am positionat undeva la dreapta butoanelor, dupa care am intrat in proprietatile lor si in starea apasat si starea c mouse-ul tinut deasupra, am adaugat cate un atv colorat in culoarea respective deasupra originalului, asta a dat impresia ca culoarea atvului se schimba cand duc mouse-ul peste un patrat colorat. Pentru acel mini-tutorial, am creat un simbol movieclip nou, si am intrat in el.

Acolo am creat 8 keyframe-uri pe care am pus text in cutia de jos, si o imagine din cutia din dreapta-sus. Pentru butoane am folosit aceiasi bucata de programare pentru a naviga printre pagini.



Pentru a 3-a parte, cea cu concluziile, am folosit aceleasi tehnici ca si celelalte parti pentru a face animatia principala, iar textul este cel din imagine.



Pentru exportare sunt mai multe optiuni. Se poate exporta ca si fisier .swf in cazul in care visionarul are Flash Player instalat, si este folosit in website-uri ; mai poate fi exportat ca fisier html, in care este doar proiectul centrat intr-o pagina, si este recomandat pentru site-uri create in Flash, si mai poate fi exportat ca proiector .exe, in cazul in care visionarul nu are Flash Player instalat. Această optiune este mai preferată deoarece este mai sigur in cazul ca Flash Player-ul nu este instalat, sau nu este versiunea dorita.

Concluzie :

Dupa parcurgerea tuturor capitolelor din lucrarea de fata, programul Photoshop ar trebui sa devina mai usor de folosit, si demonstreaza nelimitatele posibilitati de a combina tehnicile si instrumentele de lucru pentru a obtine rezultate deosebite.