

## Povzetek

Prvo poglavje je namenjeno predstavitvi orodjarne in opisu posameznih orodij. V orodjarni najdemo orodja za označevanje, risanje, barvanje, brisanje, spreminjanje objektov, orodja za premikanje risalne površine in orodja za spreminjanje pogleda na risalno površino.

V drugem poglavju je opisan Časovni trak. Časovni trak je sestavljen iz Plasti, Slik oziroma Glavnih slik in Pomične glave.

V tretjem poglavju so opisane Plasti. Plasti so sestavljene iz Slik oziroma Glavnih slik. Glavno sliko naredimo takrat, kadar naredimo spremembo v poteku animacije, vse ostalo pa so Slike Plasti. Če v animacijo vključimo zvok, potem dodamo zvok na svojo Plast.

Četrto poglavje je namenjeno opisu simbolov. Simboli so objekti ali animacije, ki jih shranimo v Knjižnico in jih lahko uporabimo v katerikoli animaciji in kolikokrat želimo. Z izdelavo simbolov si poenostavimo izdelavo bolj zapletenih animacij.

Peto poglavje je namenjeno predstavitvi in izdelavi animacij. Ločimo med tremi vrstami animacij: Pokoračni prikaz, Risanka in Ozadje.

Šesto poglavju je namenjeno zvoku. Opisana sta postopka, kako dodamo zvok v animacije in kako dodamo zvok Gumbu.

V sedmem poglavju je opisano kako animacijo vključimo v HTML dokument.

Math.Subj.Class.(2000) 68 — 00, 68U05, 68U07, 97A20

Ključne besede: Animacija, Pokoračni prikaz, Risanka

Key words: Animation, Frame - by - frame animation, Tweened animation

## Literatura

- [1] KEN MILBURN, JOHN CROTEAU, *Flash 4 Web animation f/x and desing*, The Coriolis Group, Scottsdale, 2000.
- [2] MACROMEDIA, *Flash 4 — Using Flash*, Macromedia, San Francisco, 1999.
- [3] TONE FRELIH, *Film med sanjami in resnico*, Mladinska knjiga, Ljubljana, 1980.