Работа с векторными объектами в программе Flash MX

Выполнил: Казаковцев Илья Андреевич, ученик 11 класса «Б»

Руководитель: Гордеева Татьяна Викторовна, учитель информатики

Объекты векторной графики

- **Flash MX**
- **Free Hand**
- **Illustrator**
- **CorelDRAW**
- **и др.**

Создание анимированных изображений

Цели и задачи работы

Векторный объект

Свойства векторных форм:

область заливки, доступная для ... областью документа;

область ... ограничивается ... стыковки ... областями обводки ... документа,

при наложении одной векторной формы на другие формы, находящиеся под ней, происходит удаление тех частей нижних форм, на которых расположена верхняя форма;

... можно отделить от оставшейся части этих областей, переместив в другое место документа;

Векторные формы рекомендуется использовать:

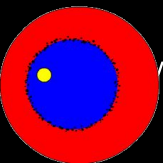
- при непосредственном оформлении кадров анимационного документа;
- при создании символов произвольных типов;
- при маскировании других объектов документа;
- при формировании анимационного эффекта с помощью раскадровки формы, допускающей плавное изменение следующих параметров объекта текущего слоя документа:
- формы объекта;
- цвета, прозрачности и ширины области обводки;
- цвета и прозрачности равномерной заливки;
- параметров градиентной заливки заданного типа;
- координат объекта;
- параметров трансформации объекта.

Средства оформления векторных объектов:

- раскрывающиеся цветовые панели;
- панели **Color Mixer** (Смеситель цветов) и **Color Swatches** (Образцы цветов);
- Элементы управления параметрами обводки;
- инспектор свойств.

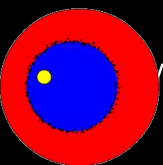
Режимы заливки

- Режим **Solid** (Равномерной) заливки или обводки
- Режим **Bitmap** (шаблонной) заливки
- Режим градиентной заливки: **Linear** (Линейный) и **Radial** (Радиальный)



Управление параметрами обводки

1. **Stroke color** (Цвет обводки);
2. **Stroke height** (Толщина обводки);
3. **Stroke style** (Стиль обводки);
4. кнопка Custom (Заказной); открывает окно **Stroke Style** (Стиль обводки), в котором можно изменить параметры выбранного стиля .



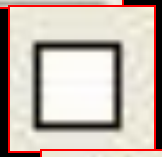
Инструменты создания векторных форм

Инструмент **Pencil** (Карандаш)

Инструмент **Реп** (Перо)

Инструмент **Line** (Линия)

Инструмент **Oval** (Овал)


Инструмент **Rectangle (Прямоугольник)**

Инструмент **Brush** (Кисть)

Обработка векторных форм

Инструмент **Selection** (Выделение)

Инструмент **Реп** (Перо),

Инструмент **Subselection (Частичное выделение)**

Команды Shape Modify (Изменения формы)

Команда Soften Fill Edges (смягчить края заливки)

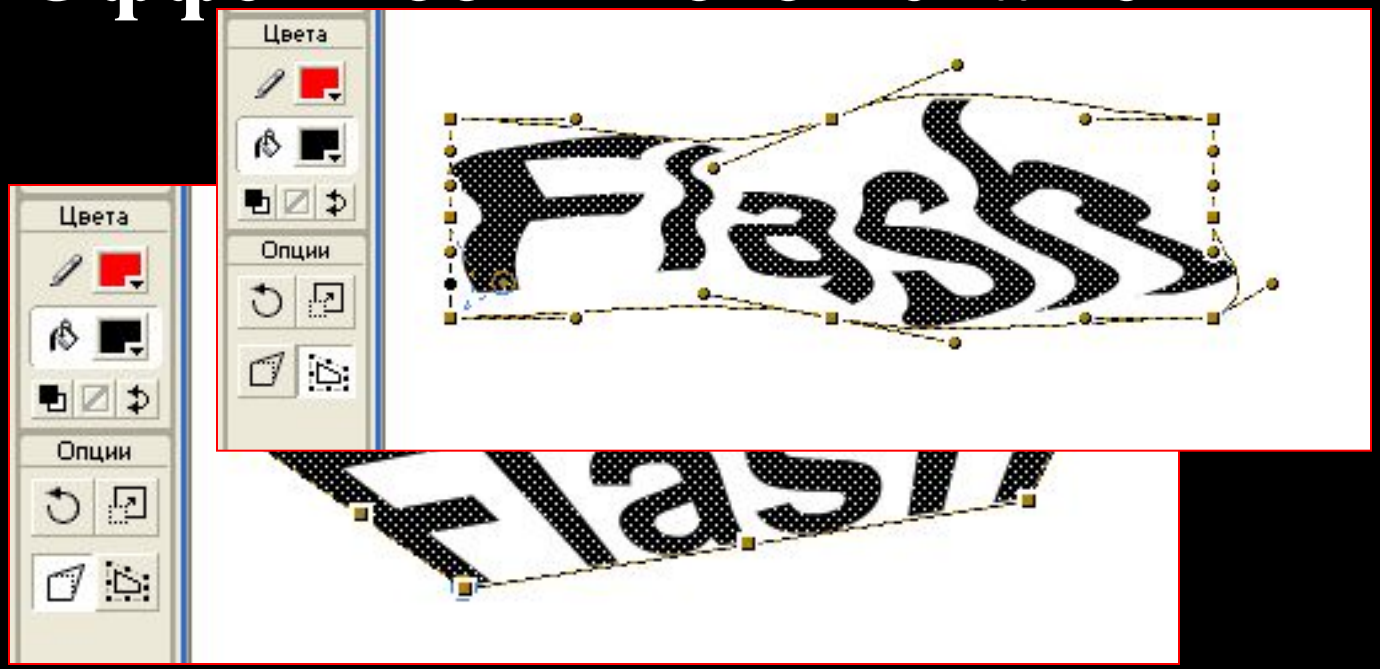
Команда Expand Fill (расширить заливку)

Команда *Convert Lines to Fills* (преобразовать линии в заливки)

При наложении одной формы на другую верхняя форма поглощает перекрывающийся участок нижней формы

Создание эффектов искажения

Эффект обычного искажения



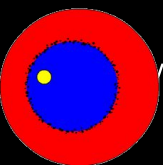
Эффект искажения оболочкой

Прозрачность

Eraser (Ластик)

Color Mixer (Смеситель цветов)

- панель **Color Mixer** (Смеситель цветов), позволяет выбрать цвет и уровень непрозрачности обводки (поле **Alpha);**
- панель обводки блока инструментов (кнопка **Stroke Color** (Цвет обводки)) и панель **Color Swatches** (Образцы цветов), для выбора цвета обводки;
- инспектор свойств, позволяет выбрать цвет, толщину и стиль оформления линии обводки.

Цель: *исследовать возможности программы Flash MX при работе с векторными объектами: меню, инструменты и функции программы.*

Основные задачи: *собрать, систематизировать и обобщить имеющийся материал по этой теме, подготовить образцы анимированных рисунков на основе векторной графики.*