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 общей формы, ограничивается соприкосновением с областями обводки, заливки, оформления одной областью документа;
- область обводки, доступная для заливки, ограничивается местами стыковки с другими областями обводки; области заливок и обводок формы также разделяются;
- при наложении одной векторной формы на другие формы, находящиеся ниже, происходит удаление тех частей нижних форм, на которых расположена верхняя форма;
- любую часть или область можно отделить от оставшейся части этих областей, переместив в другое место документа;

Векторные формы рекомендуется использовать:

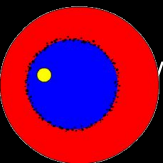
- при непосредственном оформлении кадров анимационного документа;
- при создании символов произвольных типов;
- при маскировании других объектов документа;
- при формировании анимационного эффекта с помощью раскадровки формы, допускающей плавное изменение следующих параметров объекта текущего слоя документа:
- 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.

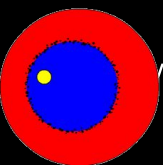
Режимы заливки

- 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 .



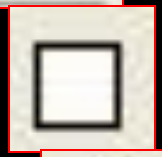
Инструменты создания векторных форм

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)

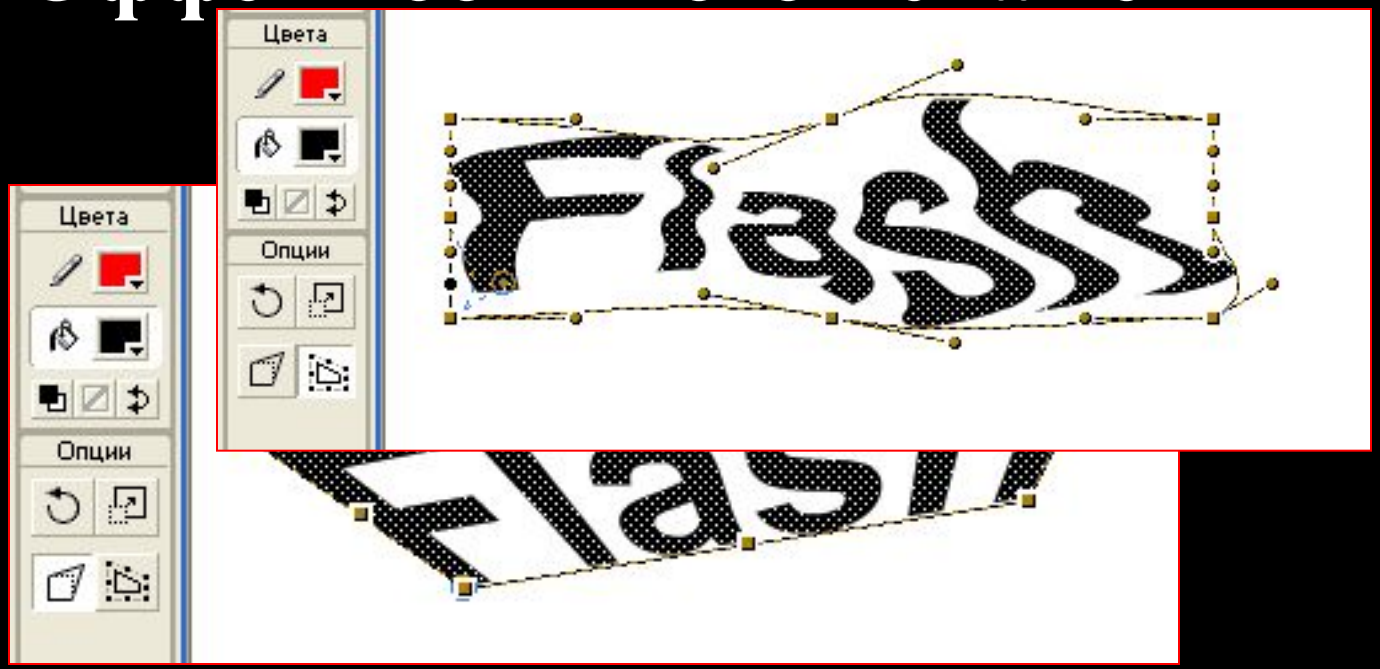
Команда Expand Fill (расширить заливку)

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



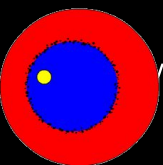
Эффект искажения оболочкой

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.*