

# РАБОТА В РЕДАКТОРЕ FLASH

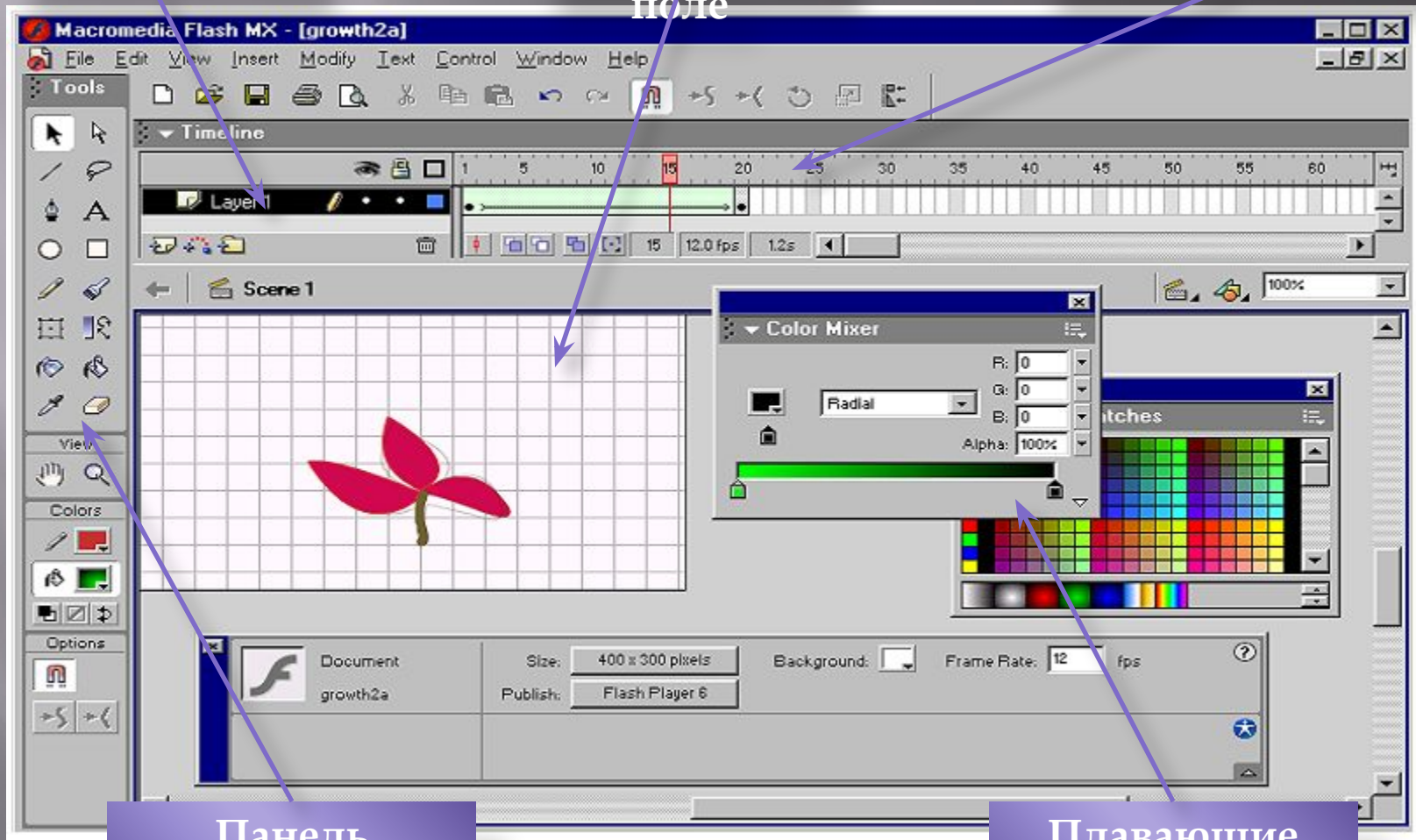
Петренко И. А.  
Узнацкая СШ

# Основные элементы интерфейса

Слои

Рабочее  
поле

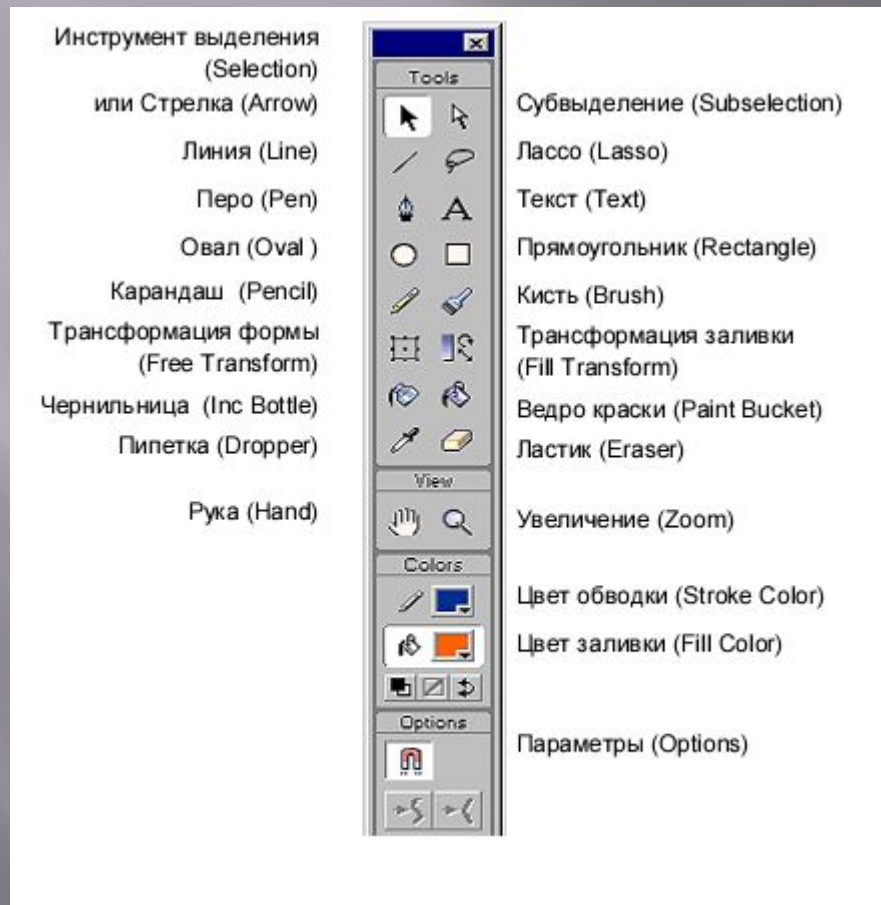
Шкала времени



Панель  
инструментов

Плавающие  
панели

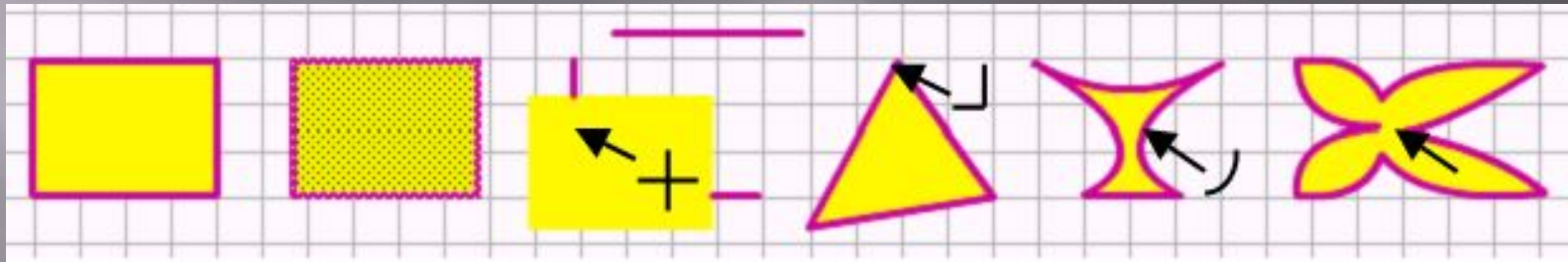
# Панель инструментов



Панель инструментов рисования и редактирования содержит четыре раздела: В разделе Tools собраны сами инструменты. Затем следуют разделы: View (выбор способа просмотра), Color (выбор цвета линий и заливки), и, наконец, контекстно-зависимая область настройки инструментов Options (параметры).

# Рисование в редакторе Flash

Рисование в редакторе Flash похоже на рисование в Paint. Но есть и свои особенности. В векторной графике все изображения и их фрагменты представляют собой объекты. В их основе лежат простейшие графические объекты, например, линия (прямая или кривая) прямоугольник, овал. Графический объект является совокупностью контура и заливки внутренней области.

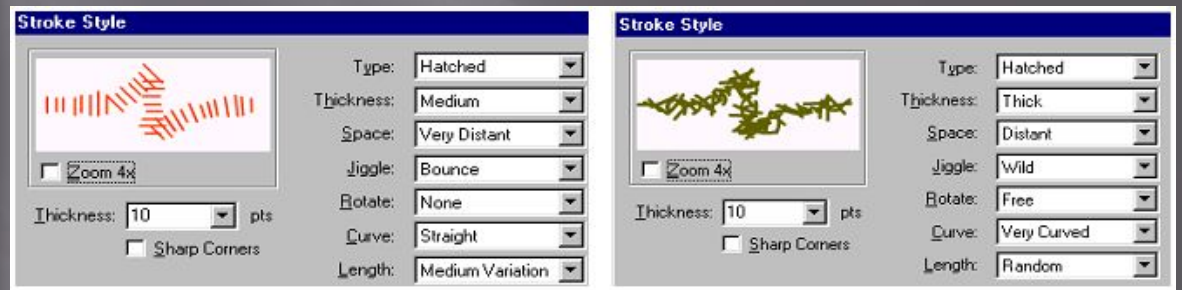
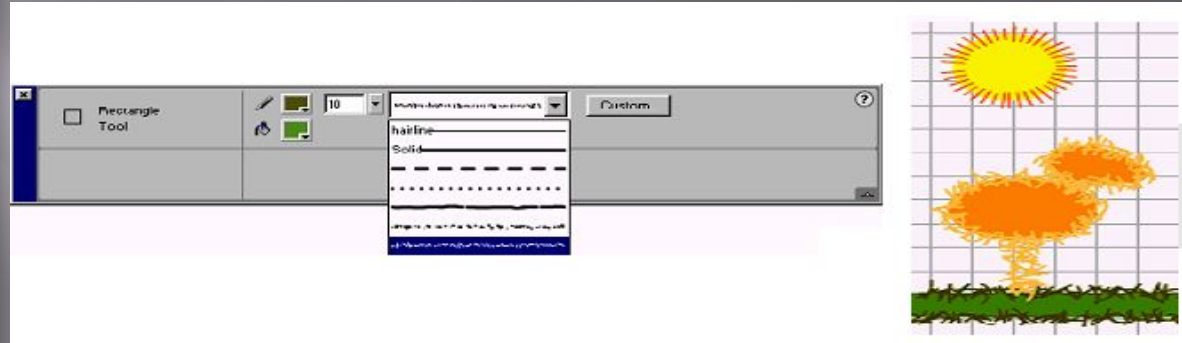


Каждый объект можно трансформировать, т. е. преобразовать, изменяя его свойства (например, форму, размер, положение, цвет, прозрачность...).

Основной инструмент выделения - черная Стрелка (Arrow).

# Рисование в редакторе Flash

Свойства выделенного объекта на рабочем поле отображаются на панели Свойства (Properties). Содержание этой панели контекстно-зависимо, т.е. соответствует выделенному в данный момент объекту. Так, после выбора инструмента рисования можно задать параметры обводки (Stroke) и заливки (Fill). Можно настроить стиль линий (цвет, толщину, тип штриха и другие параметры).



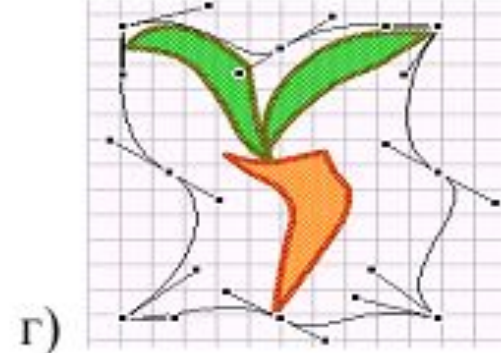
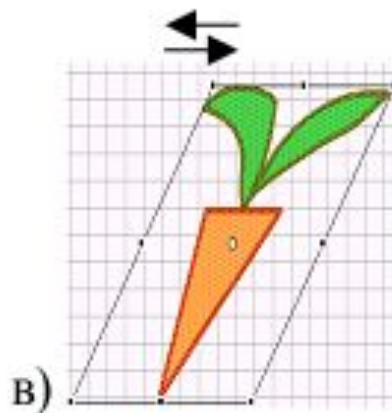
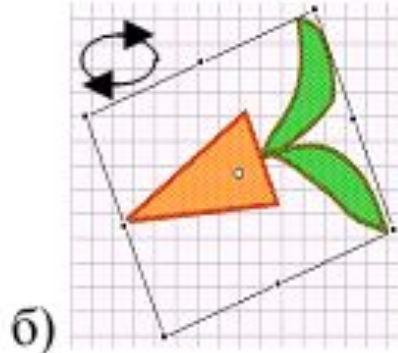
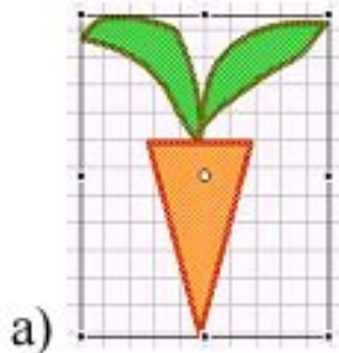
# Преобразования объектов

Графические объекты можно подвергать различным преобразованиям помощью меню Modify Transform (Модифицировать Трансформировать) или инструмента Free Transform (Трансформация). Вид преобразования выбирается в меню или в разделе Options (Параметры) панели инструментов.

Rotate and Skew (Поворот и Наклон)  
Distort (Искажение),

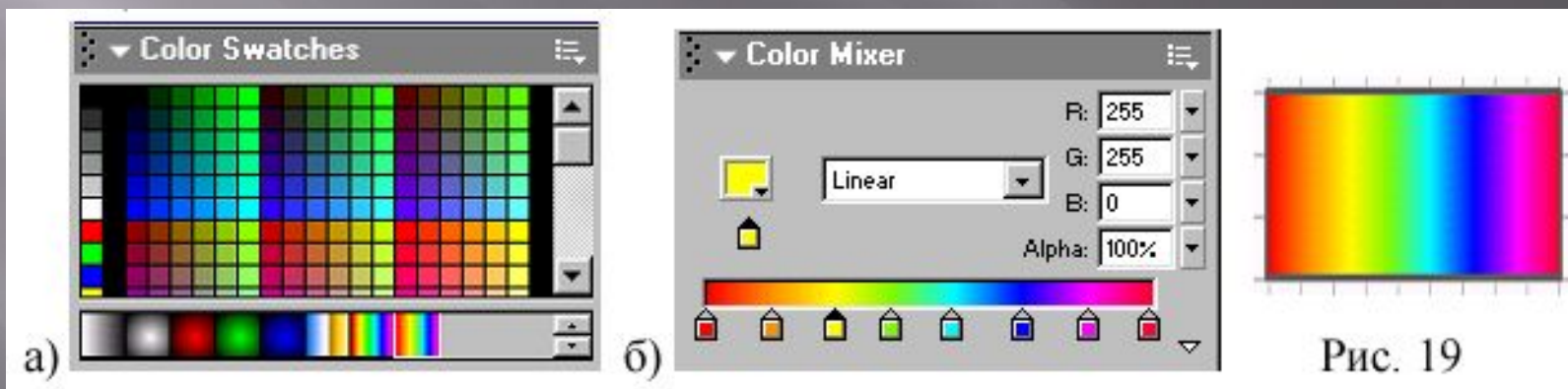


Scale (Масштабирование)  
Envelope (Огибание)



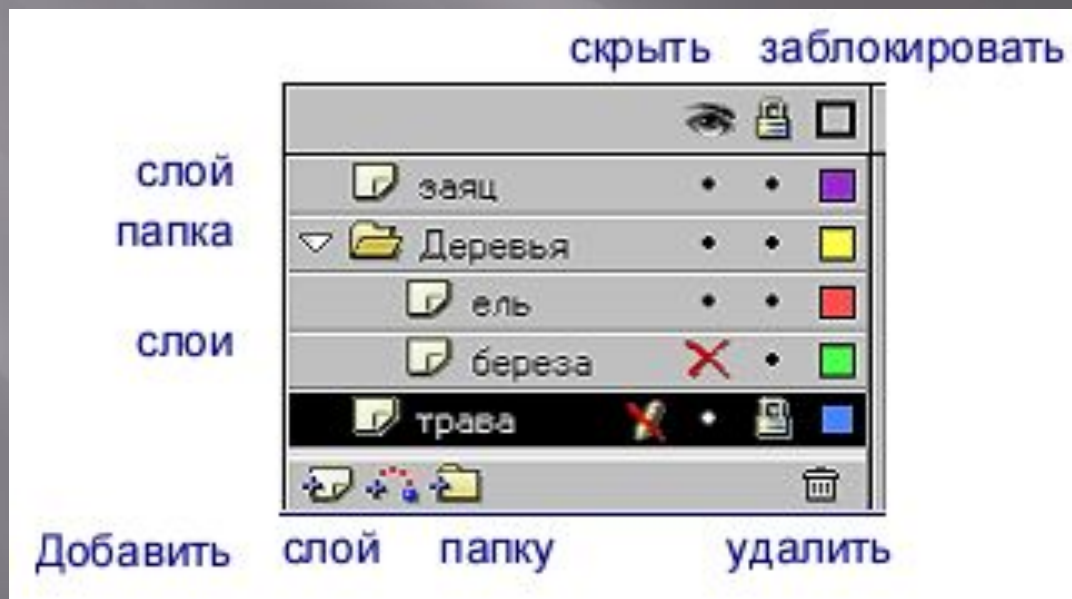
# Преобразования заливки

Заливка может быть однотонной (solid), с плавным переходом цветов (градиентом), а также с заполнением растровым изображением (bitmap). Наборы цветов и шаблоны градиентов представлены на панели Color Swatches. Для настройки параметров заливки используют панель Смеситель Цветов (Color Mixer).



# Использование слоев

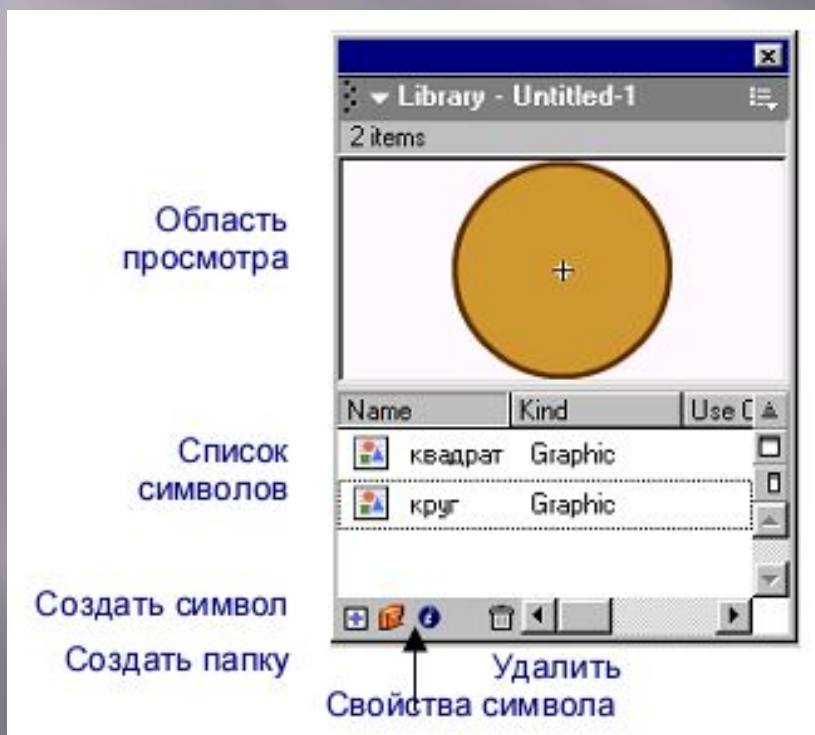
Для создания графических композиций из нескольких изображений используются слои (layers). Слои можно представлять как прозрачные пленки (кальки) с изображениями. Слои – важнейший элемент анимации. Они обеспечивают независимое движение и трансформацию нескольких объектов.





# Библиотека объектов

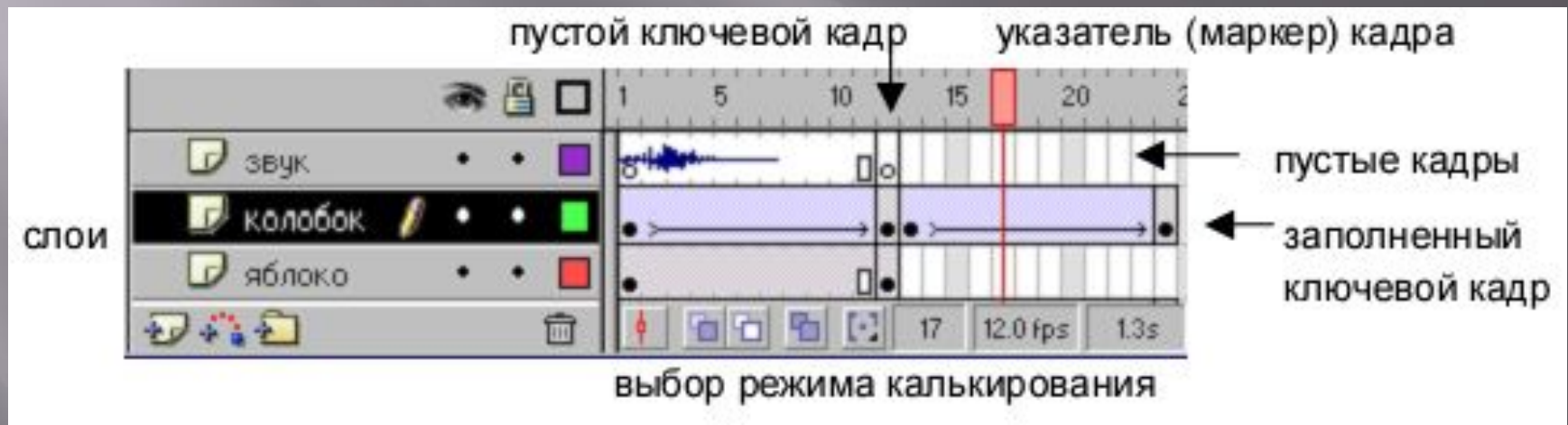
Для хранения объектов многократного использования предназначена библиотека (Library). Объект из библиотеки можно размещать на рабочем поле в нескольких экземплярах, подвергая каждый из них нужным трансформациям.



Чтобы поместить объект в библиотеку, необходимо преобразовать его в библиотечный образец (прототип) объекта, называемый в терминологии Flash символ (symbol). Различают три типа символов: MovieClip (фрагмент фильма или Клип), Graphic (Графика) и Button (Кнопка).

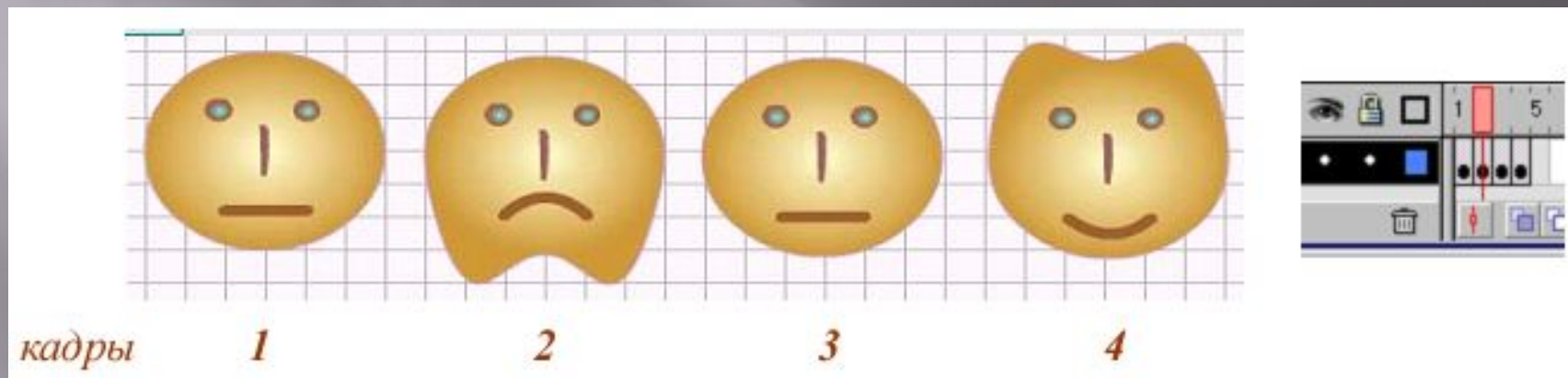
# Основы Flash-анимации

Основной инструмент при работе с анимацией - шкала времени. На ней отображается информация о слоях и кадрах: тип кадров, их содержимое, наличие звуков и действий. Ячейки сетки на шкале времени соответствуют кадрам. Выделенный красным цветом указатель (или маркер) кадра указывает на текущий кадр, содержимое которого отображается на рабочей области.



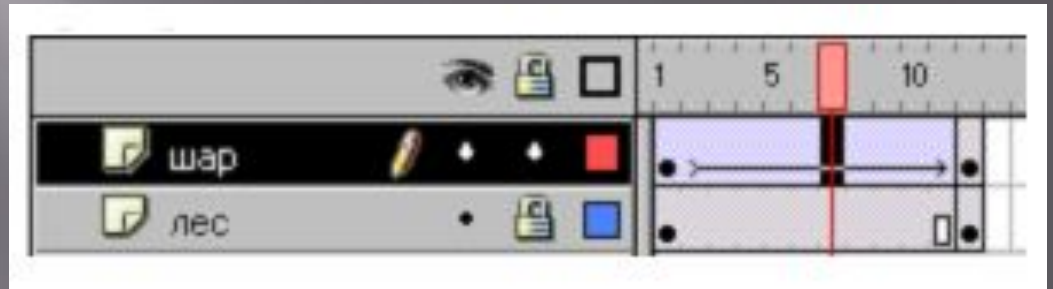
# Покадровая анимация

Покадровая анимация (мультипликация) реализуется последовательностью ключевых кадров, каждый из которых содержит новое или измененное вручную изображение (фазу анимации).



# Анимация движения

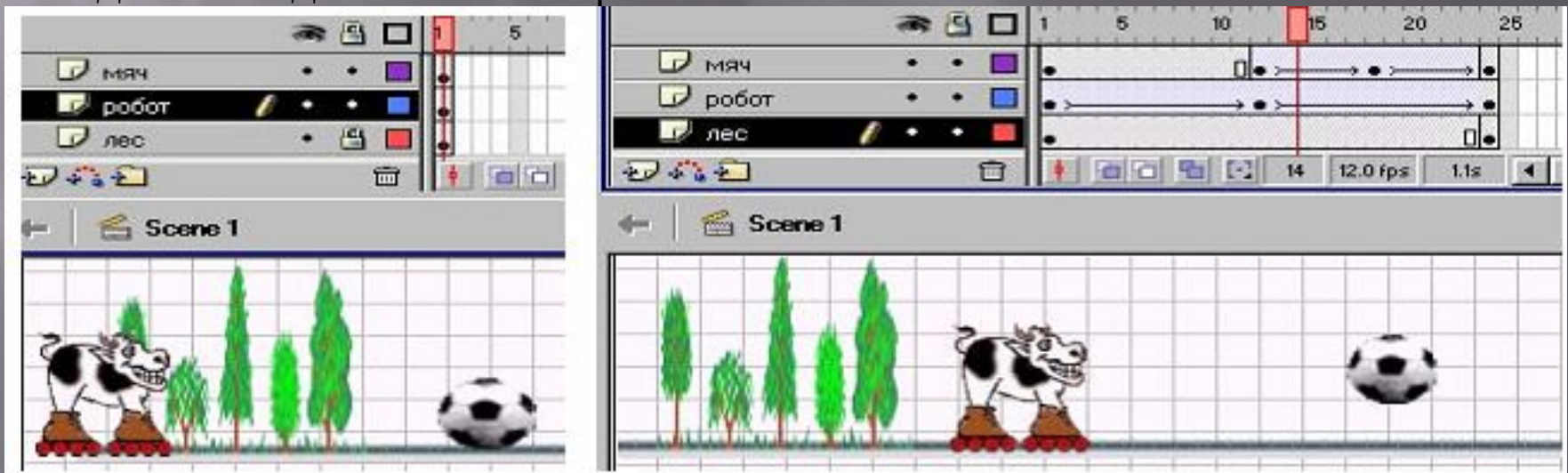
Анимация движения производится путем автоматической генерации промежуточных кадров. В этом случае ключевыми являются лишь первый и последний кадры. Они содержат начальную и конечную фазы анимации. Генерацию промежуточных фаз обеспечивает механизм Motion Tween.



# Движение нескольких объектов

Анимация движений нескольких объектов создается в несколько этапов:

- 1) “расстановка декораций”, т.е. размещение на отдельных слоях объектов, которые должны двигаться независимо;
- 2) создание сценария, т.е. выделение интервалов (этапов) движения всех объектов и уточнение свойств этих объектов в начале и конце каждого интервала;
- 3) реализация сценария, т.е. расстановка ключевых кадров, задание параметров объектов в этих кадрах, генерация промежуточных кадров на каждом из выделенных интервалов.



# Анимация формы

Еще один вид компьютерной анимации заключается в автоматической генерации кадров путем изменения формы объектов применением механизма автозаполнения кадров Tween Shape. Рассматриваемый вид анимации позволяет не только изменять форму объекта, но и превращать одни объекты в другие.



а)



б)



в)



# Работа с текстом

В редакторе Flash можно создавать тексты, редактируя их подобно тому, как это делается в обычных текстовых редакторах. Кроме того, текстовые объекты можно преобразовать в графические и работать с ними, как с изображениями. Параметры текста настраиваются в панели свойств перед его вводом или при последующем форматировании.



**Спасибо за внимание!**