

РАБОТА В РЕДАКТОРЕ FLASH

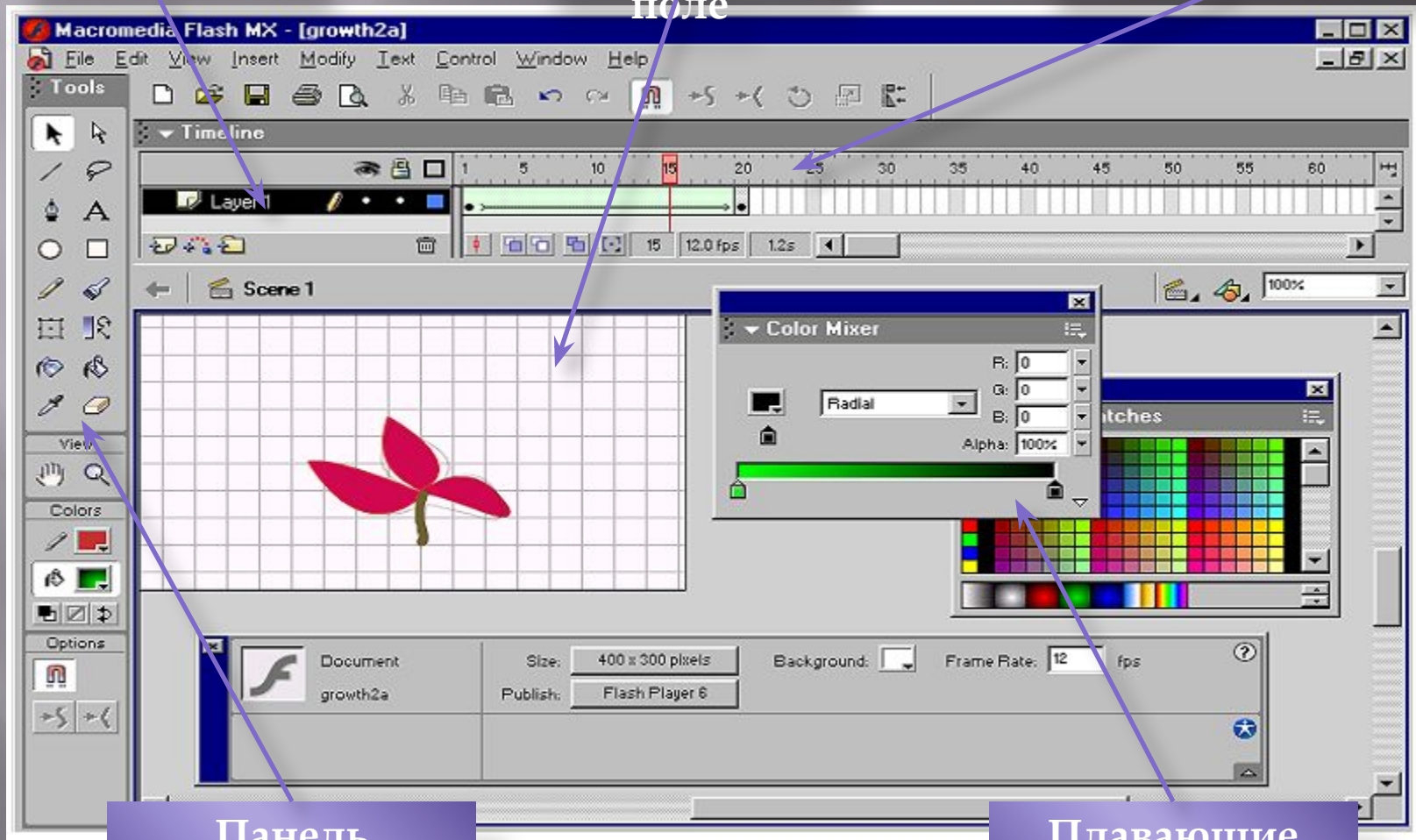
Петренко И. А.
Узнацкая СШ

Основные элементы интерфейса

Слои

Рабочее
поле

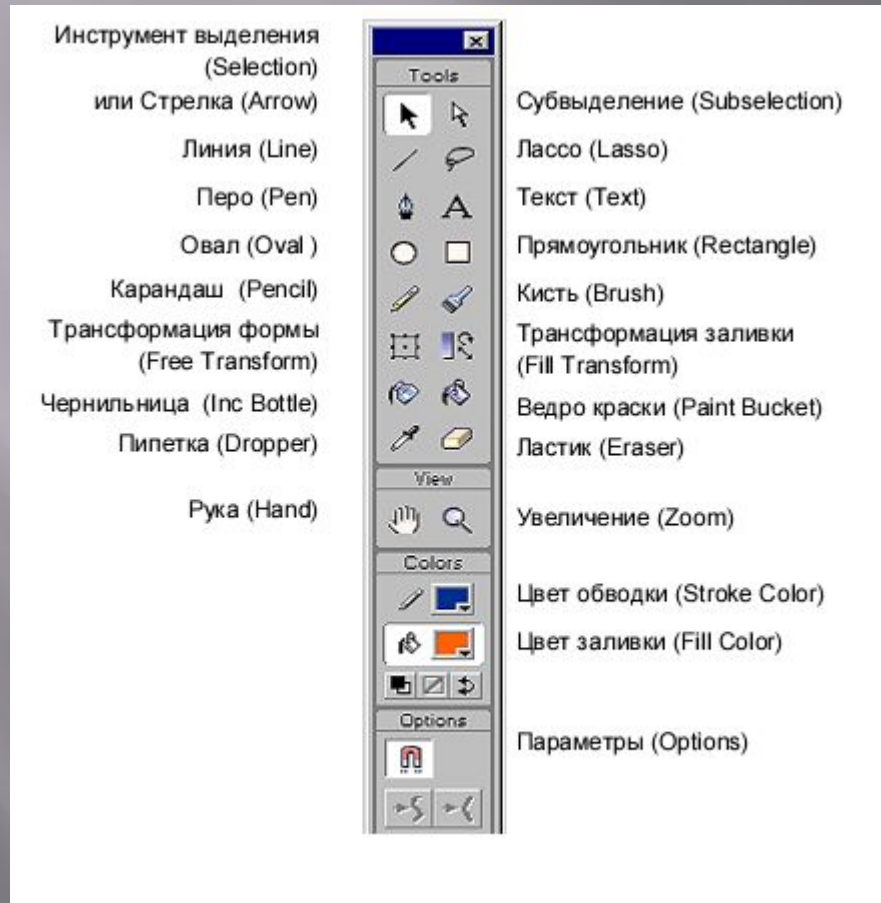
Шкала времени



Панель
инструментов

Плавающие
панели

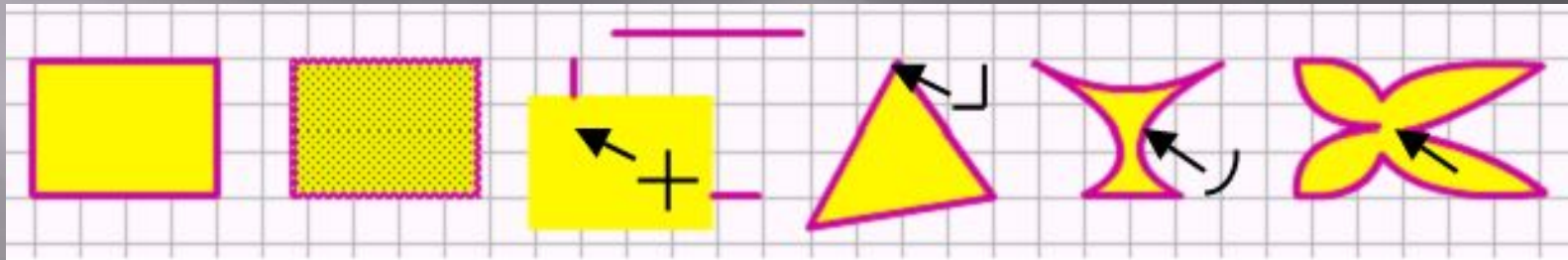
Панель инструментов



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.

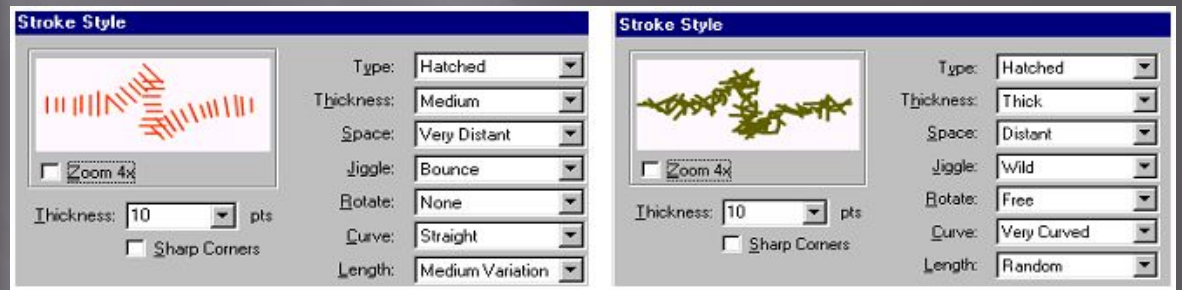
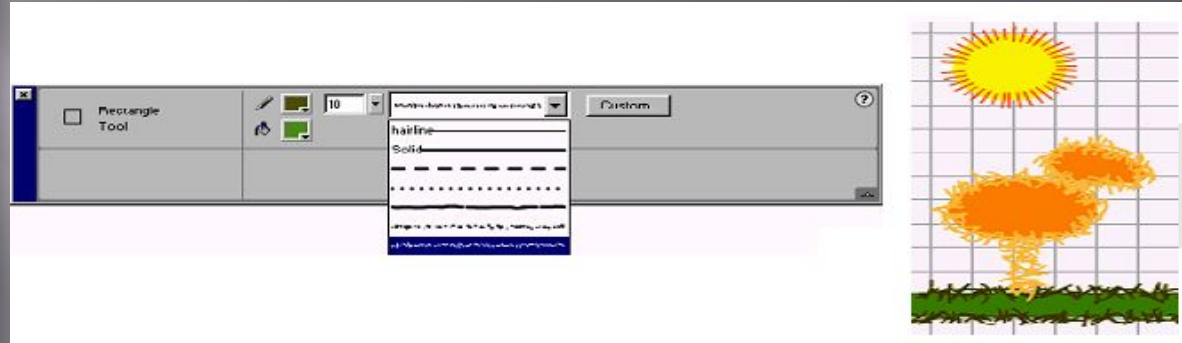


Каждый объект можно трансформировать, т. е. преобразовать, изменяя его свойства (например, форму, размер, положение, цвет, прозрачность...).

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).



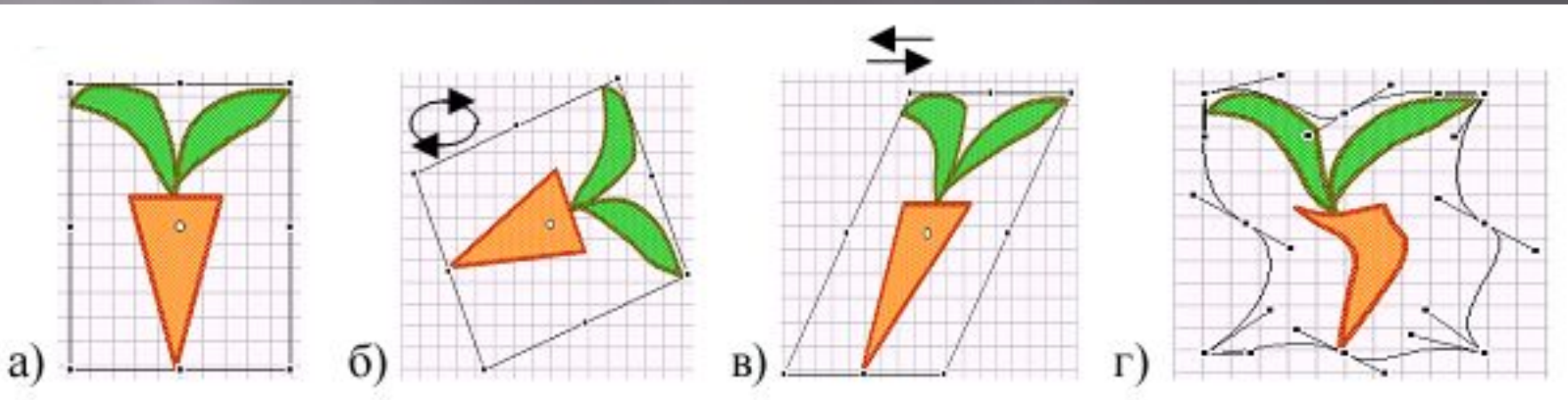
Преобразования объектов

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),

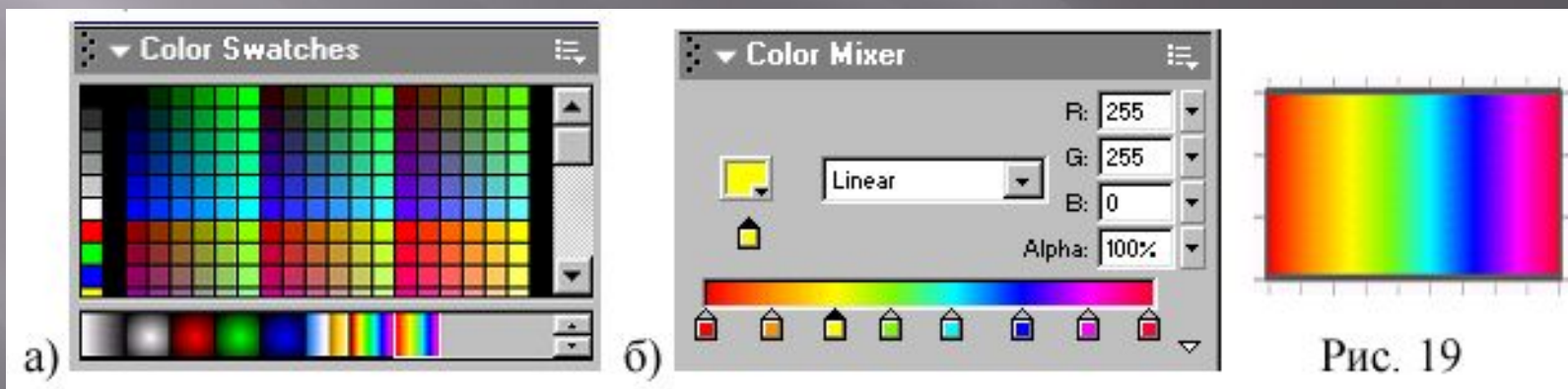


Scale (Масштабирование)
Envelope (Огибание)



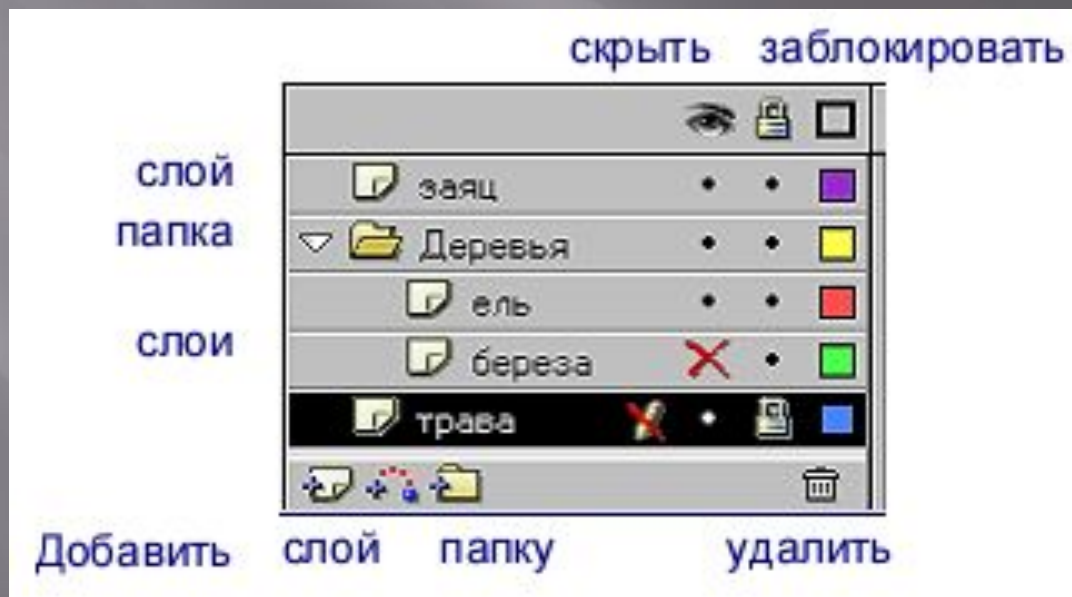
Преобразования заливки

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).



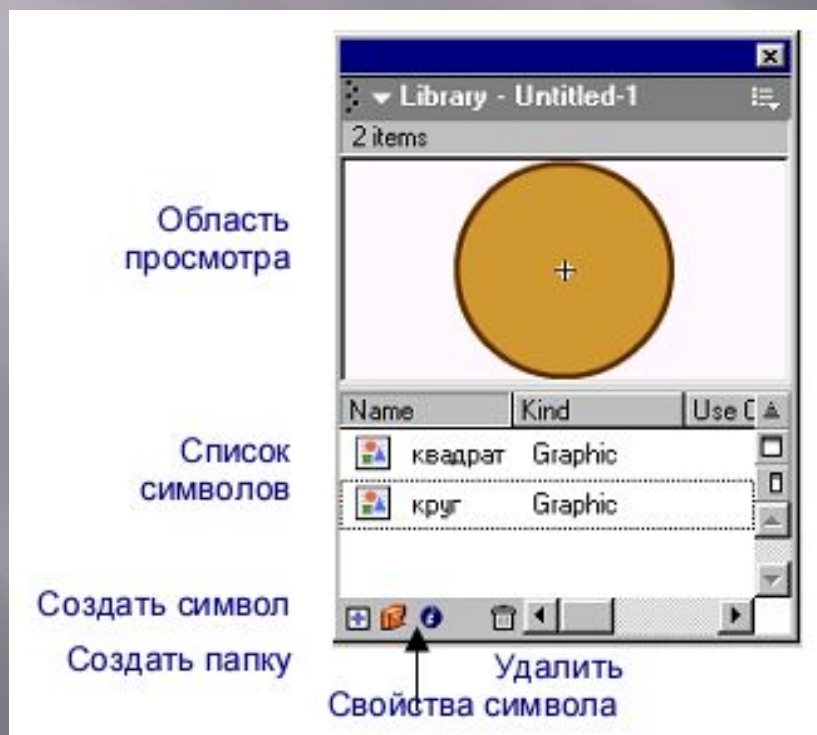
Использование слоев

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

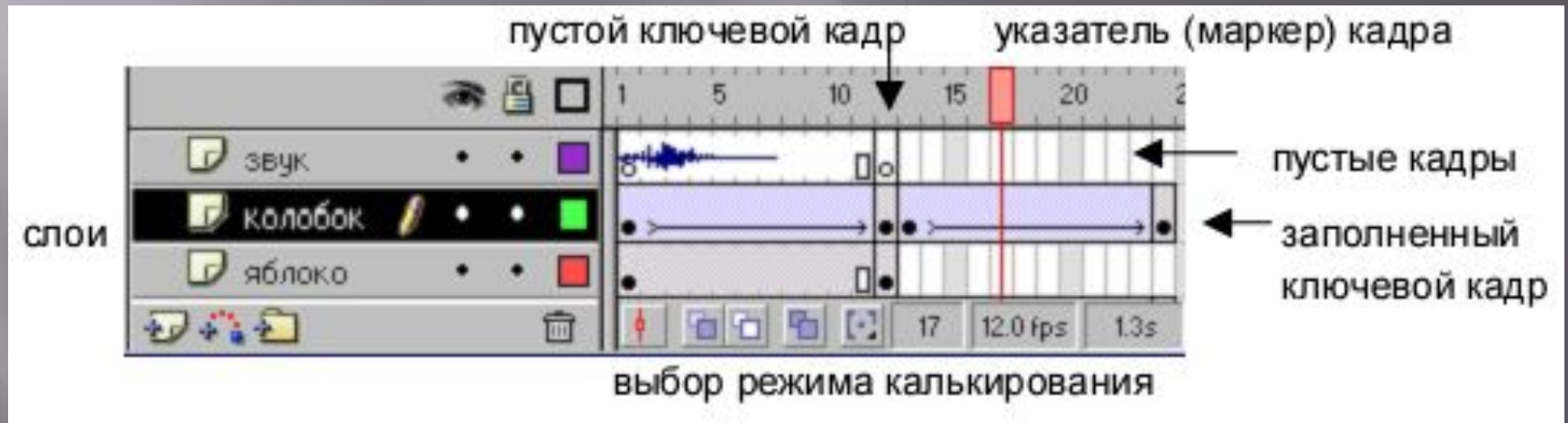
Для хранения объектов многократного использования предназначена библиотека (Library). Объект из библиотеки можно размещать на рабочем поле в нескольких экземплярах, подвергая каждый из них нужным трансформациям.



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).

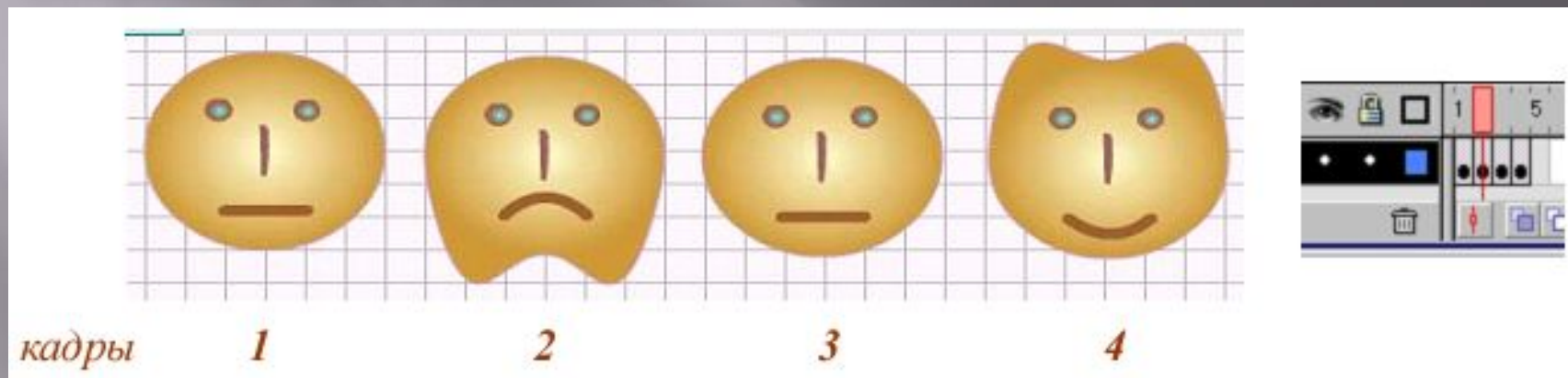
Основы Flash-анимации

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.



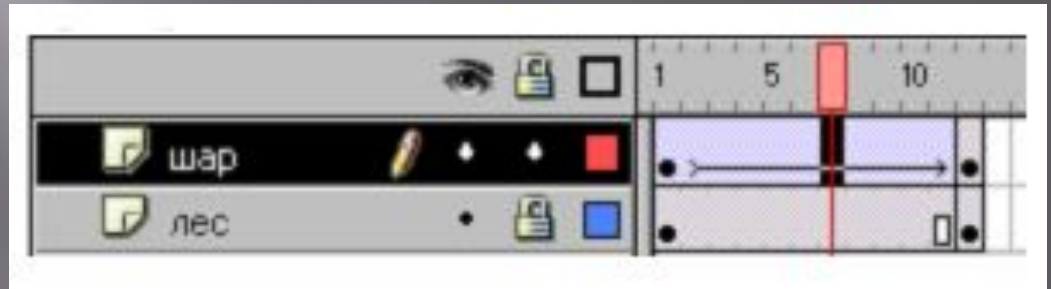
Покадровая анимация

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



Анимация движения

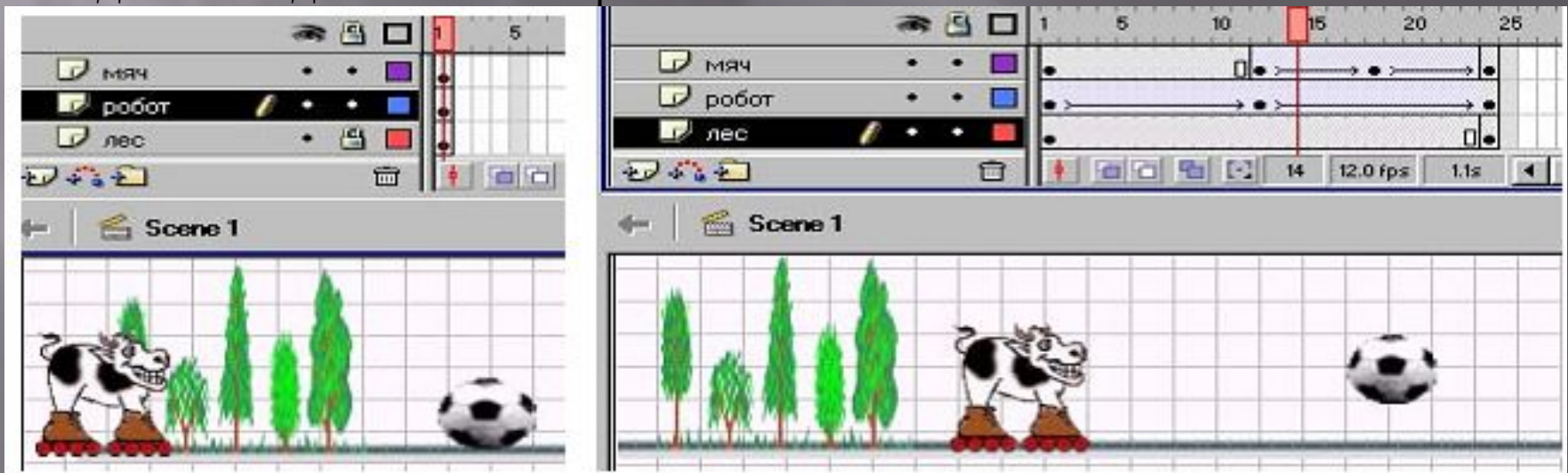
Анимация движения производится путем автоматической генерации промежуточных кадров. В этом случае ключевыми являются лишь первый и последний кадры. Они содержат начальную и конечную фазы анимации. Генерацию промежуточных фаз обеспечивает механизм Motion Tween.



Движение нескольких объектов

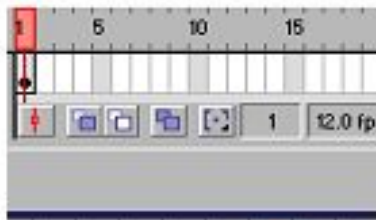
Анимация движений нескольких объектов создается в несколько этапов:

- 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)



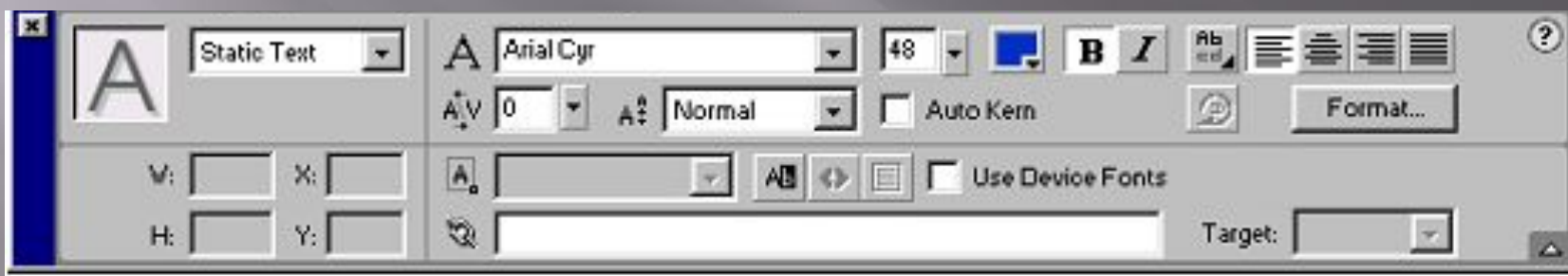
б)



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!