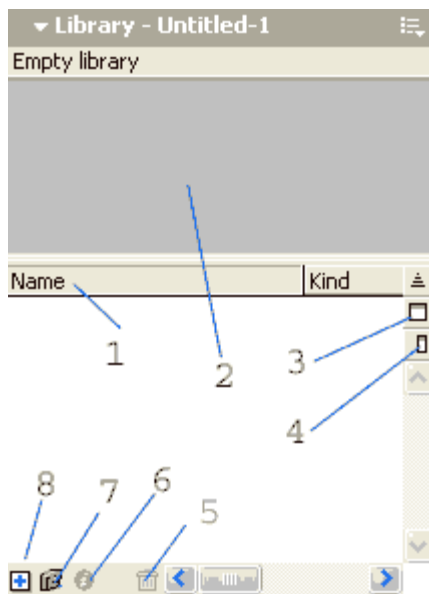


## ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА «ПОМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТА В БИБЛИОТЕКУ»

Слои необходимы для того, чтобы разделять как обособленные объекты, так анимированные композиции состоящие из нескольких объектов, а также для того, чтобы можно было распределить фрагменты сцены по слоям.. Размер файла не изменяется от количества слоев.

**Библиотека**- это место где хранятся все объекты разработчика. В нее можно импортировать растровые изображения и звуки. Достаточно один раз создать какой-либо объект либо поместить его в библиотеку, чтобы использовать его потом множество раз, причем меняя его размер, местоположение и цвет.

Основное окно библиотеки в интерфейсе Flash по умолчанию невидимо, но по нажатию клавиш CTRL+L оно должно появиться



- 1 - название объекта
- 2 - область просмотра объекта
- 3 - развернуть окно на полную
- 4 - свернуть окно на полную
- 5 - удалить объект
- 6 - свойства объекта
- 7 - создать папку
- 8 - новый символ

Рис.1. Библиотека объектов

**Задание:** разработать ролик с использованием слоев и библиотеки, основываясь на следующих инструкциях.

1. Создаем новый файл. Указываем размер сцены 300×300, цвет фона черный.
2. Рисуем окружность и выбираем инструмент "заливка", а теперь обратим внимание на панель «цветовой микшер» (SHIFT+F9)

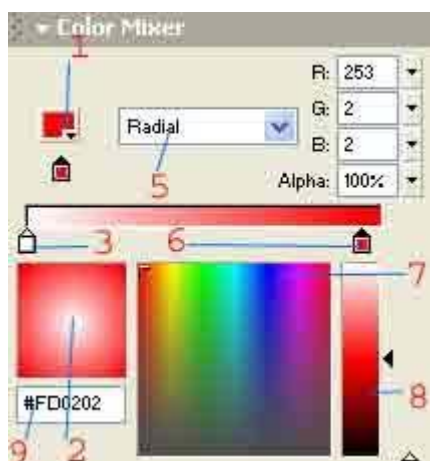
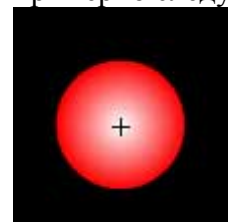


Рис.2. Панель цветового микшера

В поле 5 выбираем *RADIAL*, затем щелкаем по бегунку 3 и в поле 9 пишем FFFFFFFF, теперь щелкаем по бегунку 6 и пишем в поле 9 - FF0000. Поле 2 отображает результат смешения, поле 7 и 8 соответственно для выбора цвета и его дополнительных оттенков. Заливаем наш круг, получится примерно следующее:



3. Теперь выделяем круг, в панели *СВОЙСТВА* выбираем размер 64.5 на 64.5. Далее F8 (MODIFY) →указываем имя-big circle→graphik →ОК. Обращаем внимание, что наш объект появился в библиотеке.

4. На временной шкале делаем кадры № 20, 36, 50 ключевыми.

5. Выделяем круг в двадцатом кадре и в панели *СВОЙСТВА* выбираем *COLOR - ALPHA - 0%*, то же самое и во фрейме 36.

6. Создаем автоматическую анимацию движения от кадра № 1 и от кадра № 36.

7. Добавляем 6 слоев и даем им имена sphere 1 -> sphere 6 + слой с названием loading text. Исходный слой называем big sphere.



Рис.3. Слои

8. В слое SPHERE 1 делаем 15 кадр ключевым. Из библиотеки перемещаем символ big circle в центр круга и задаем ему размер 30×30.

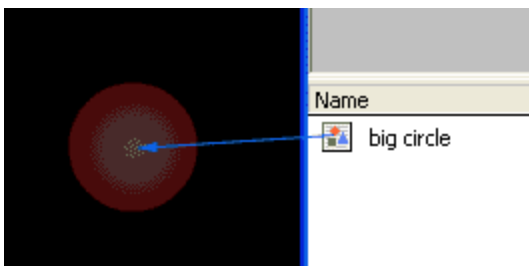


Рис.4. Перемещение символа из библиотеки

Продельываем то же самое в слоях SPHERE 2...SPHERE 6. В результате, если поставить каретку на кадр № 15, то можно увидеть изображение примерно такого типа:

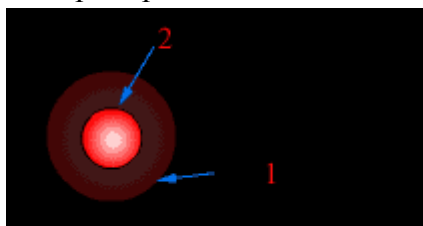


Рис.5. Исходный символ и его копия.

где 1 - исходный большой круг, а 2 -шесть маленьких кружочков, добавленных в слой SPHERE 1.....SPHERE 6.

9. Переходим снова к слою SPHERE 1, делаем ключевым кадр № и перемещаем шарик от центра как показано на рисунке. Затем тоже самое и в слоях SPHERE 2.....SPHERE 6

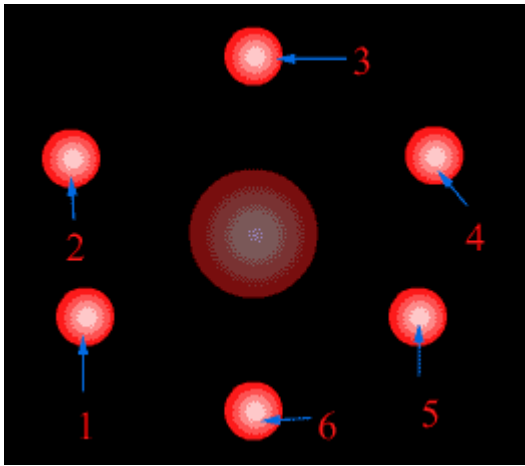


Рис.6. Перемещение шаров в слоях

1 - шарик в слое sphere 1,  
2 - шарик в слое sphere 2 и тп.

**10.** Выделите шары в кадре 15 в слоях SPHERE 1.....SPHERE 6 (это можно сделать зажав клавишу SHIFT) и установите им свойство COLOR - ALPHA - 0%.

**11.** Далее в слоях SPHERE 1.....SPHERE 6 устанавливаем анимацию движения, начиная с кадра № 15.

**12.** В слое SPHERE 1 делаем кадр № 35 ключевым и перемещаем наш шарик из положения 1 показанного на рисунке, в положение в котором находится шар слоя sphere 2, т.е. по часовой стрелке.

В слое SPHERE 2 шарик в ключевом 35-ом кадре перемещаем из положения 2 в положение 3. То же самое сделайте и с оставшимися слоями SPHERE 3...SPHERE 6.

**13.** В слоях SPHERE 1.....SPHERE 6 назначаем кадр № 46 ключевым, устанавливаем шарикам свойство COLOR - ALPHA - 0% и перемещаем их в центр большого круга (туда, где они находятся во кадре № 15).

**14.** Теперь в слое loading text прописываем любой текст, можно также анимированный.

**15.** Нажимаем CTRL+ENTER, смотрим на результат работы.

**Итог:** мы создали целый анимационный клип, используя всего один символ, заложенный в библиотеку, и несколько слоев.