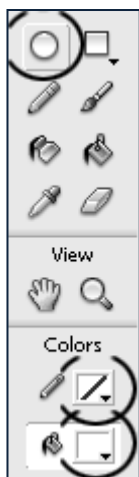
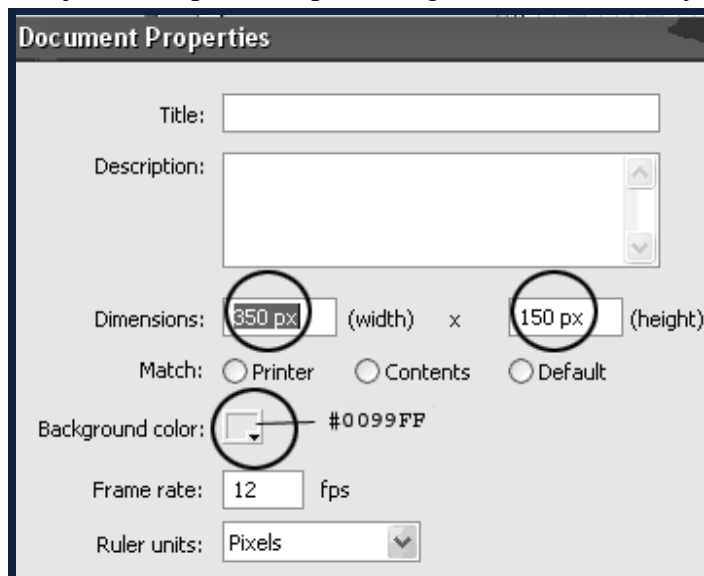


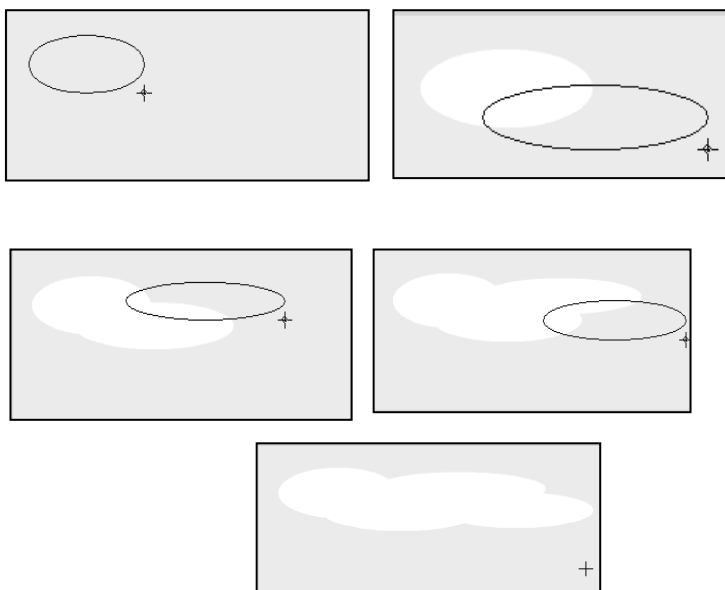
ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА «ADOBE FLASH. РАБОТА СО СТАТИЧНОЙ ГРАФИКОЙ».


Задание 1: Создать красивые мультяшные облака.

Создаем новый flash документ. Нажимаем *Ctrl+J* (или правой клавишей мыши на пустом поле документа вызвать контекстное меню, выбрать *Document Properties*, другой способ - меню *Modify*, пункт *Document*), для вызова окна *Document Properties* (Свойства документа) и задаем в появившемся окне следующие параметры: Dimensions — 350px × 150px; Background color — голубой #0099FF.

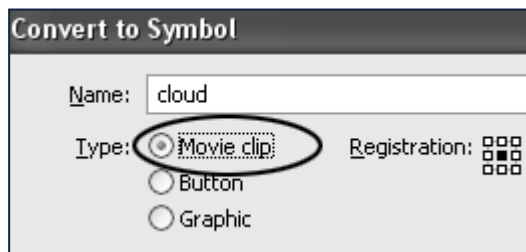


Берем *Инструмент Овал (Oval Tool)*. заливка пусть будет белой, а обводка отключена. И рисуем 4 эллипса, которые будут образовывать облако.



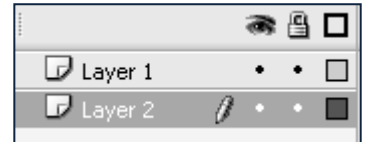
Выделяем наше "облако", для этого берем *Инструмент Стрелка (Selection Tool)*  наводим на «облако» и нажимаем левую клавишу мыши. Копируем «облако» в буфер обмена (нажимаем *Ctrl+C* или, вызвав правой клавишей мыши контекстное меню, выбираем *Copy*).

После этого, пока ваше облако еще выделено, нажимаем *F8* (*Convert to Symbol (Конвертирование в Символ)*) на клавиатуре, чтобы конвертировать нашу графику в *Movie clip*. Также, это действие можно выполнить если пойдем в *Modify > Convert to Symbol (Конвертирование в Символ)*. В открывшемся диалоговом окне выбираем *Movie clip*. Нажимаем *OK*.

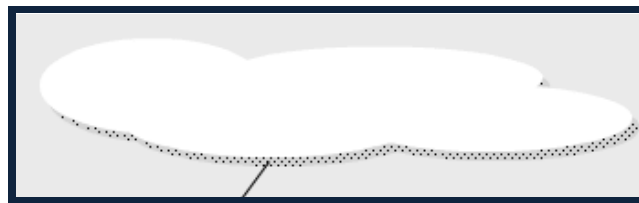


Добавляем новый слой *Layer 2* (для этого выбираем *Insert>Timeline>Layer*) и перетаскиваем его под наш слой с облаком.

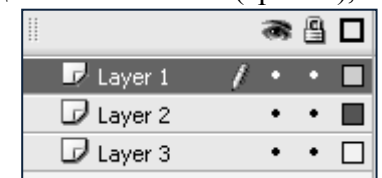
Выбираем новый слой *Layer 2* и нажимаем *Ctrl+V* (или, вызвав правой клавишей мыши контекстное меню, выбираем *Paste*) для того, чтобы поместить скопированное ранее облако.



Используем *Инструмент Стрелка (Selection Tool)*, чтобы передвинуть ваше нижнее облако чуть ниже и вправо первого облака, как на картинке внизу.



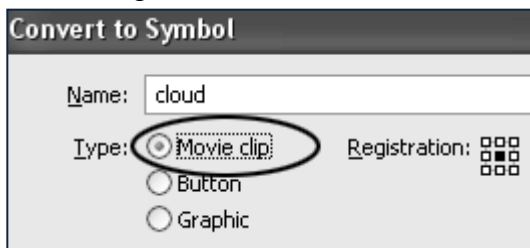
Выделяем облако на втором слое, нажимаем *Ctrl+C* (для копирования), создаем новый слой (третий), для этого выбираем *Insert>Timeline>Layer*, и перемещаем его вниз, под первый и второй слой.




Помещаем в третий слой скопированное облако (*Ctrl+V*).

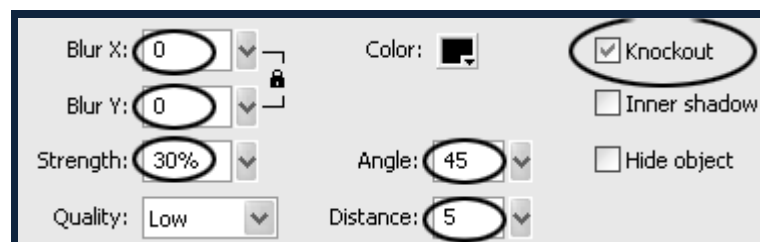
Пока облако еще выделено, заливаем его черным цветом.

Опять используем *Инструмент Selection Tool (Стрелка)*, чтобы передвинуть уже это облако чуть вниз и вправо.



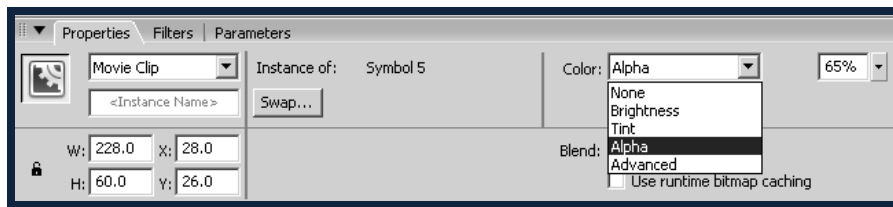
После этого, пока ваше облако еще выделено, нажимаем *F8* (*Convert to Symbol (Конвертирование в Символ)*) на клавиатуре, чтобы конвертировать нашу графику в *Movie clip*. Также, это действие можно выполнить если пойдем в *Modify>Convert to Symbol*. В открывшемся диалоговом окне выбираем *Movie clip*. Нажимаем *OK*.

Внизу рабочего окна расположено окно *Properties Panel*, если она не открыта - открываем *Ctrl+F3* и нажимаем на *Filters>Add Filters>Drop Shadow (Отбросить тень)* (или выбираем левой клавишей мыши иконку ) и вводим следующие параметры: *Blur X*—0; *Blur Y*—0; *Strength*—30%; *Quality*—Low; *Angle*—45; *Distance*—5; *Knockout*.



Используя *Инструмент Стрелка (Selection Tool)* выбираем слой *Layer 2*. Выделяем облако, нажимаем *F8* на клавиатуре, выбираем *Movie clip*. Нажимаем *OK*.

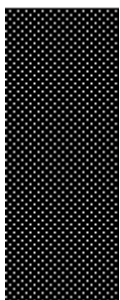
Внизу рабочего окна расположено окно *Properties Panel*. На панели *Color* вводим для параметра *alpha* 65%



В результате получилось настоящее мультяшное облако.



Задание 2: Создать тень во Flash8, без использования *Action Script*, а применяя только *фильтры* и *Панель Transform (Трансформация)*.

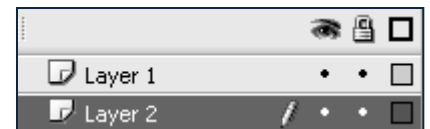


Создаем новый документ. Выбираем *Rectangle Tool (Инструмент Прямоугольник)* и рисуем им прямоугольник с заливкой, но без обводки. Примерный размер фигуры пусть будет 60*150px.

Пока наш прямоугольник еще выделен, нажимаем *F8* (или идем в *Modify>Convert to Symbol*) для того, чтобы перевести нашу фигуру в *Movie Clip Symbol*. В открывшемся диалоговом окне выбираем *Movie clip*.

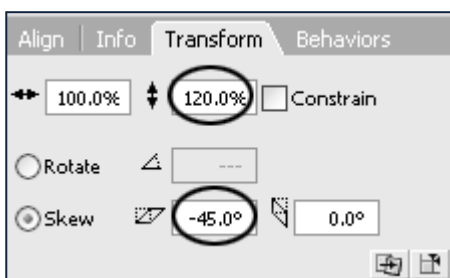
Нажимаем *OK*.

Создаем новый слой под основным. Для этого выбираем *Insert>Timeline>Layer*, а затем просто перетаскиваем новый слой под основной.





Выбираем левой клавишей мыши первый фрейм слоя *layer1* и нажимаем *Ctrl+C (Копирование)*. После этого выбираем левой клавишей мыши первый фрейм слоя *layer 2* и нажимаем *Ctrl+Shift+V* (копирование в то же место).


Блокируем слой с первоначальным содержимым (*Layer 1*), повесив на него замочек . 

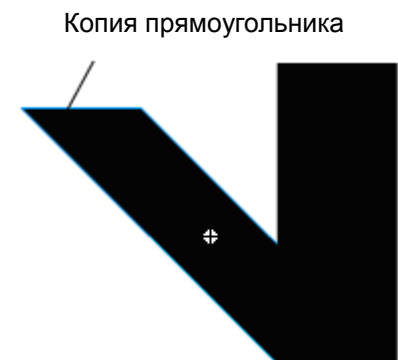


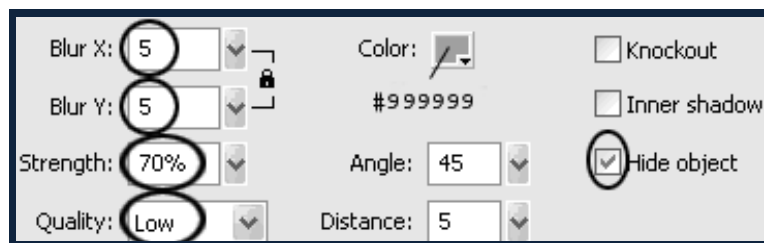
Выбираем продублированный прямоугольник на нижнем слое и используем *Панель Трансформация (Modify → Transform)* для *Горизонтального вытягивания и сдвига (Horizontal stretch u skew)*.

Задаем следующие параметры: \leftrightarrow 100,0%; \updownarrow 120,0%; Skew ---  -45,0°,  0,0°. Нажмите клавишу Enter.

Используя *Инструмент Стрелка (Selection Tool)* соедините основания четырехугольника и параллелограмма. После этого, наш скопированный прямоугольник будет располагаться там, где и положено тени.

Пока тень еще выделена, конвертируем тень в *Movie clip* —, нажимаем *F8* на клавиатуре, выбираем *Movie clip*. Нажимаем *OK*. Переходим в *Панель Filters (Фильтры)*. Выбираем левой клавишей мыши иконку  и выбираем *Drop Shadow (Отбросить тень)*, со следующими параметрами:





Blur X—5; Blur Y—5; Strength—70%; цвет—бледно серый #999999; Quality—Low; Angle—45; Distance—5; Hide object.

В результате получилась тень от прямоугольного объекта.

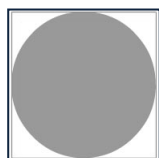


Задание 3: Нарисовать профессиональную кнопку с помощью Flash.



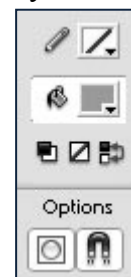
Создаем новый документ размером $400\text{ px} \times 400\text{ px}$.

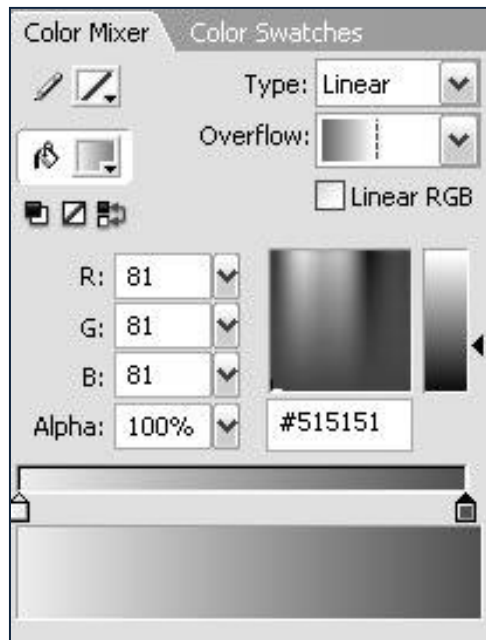
Переименовываем текущий слой (layer1) на "base" (двойной щелчок левой клавишей мыши на имени слоя в панели Timeline).



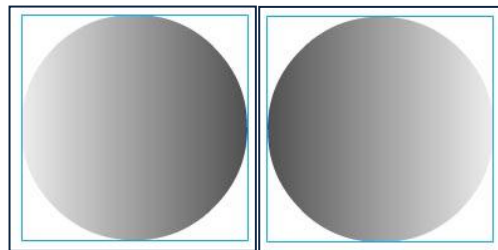
Выбираем *Инструмент Овал (Oval Tool(O))* на *Панели Инструментов* и рисуем овал (рисунок слева).


Теперь, залейте овал градиентом. Убедитесь, что *Панель Color Mixer (Смешение цветов)* открыта, если нет, выберите в верхнем меню Window > Color Mixer и введите в раскрывшемся окне панели следующие параметры: Type—Linear; R—81; G—81; B—81; Alpha—100% (овал должен быть при этом выделен, естественно).

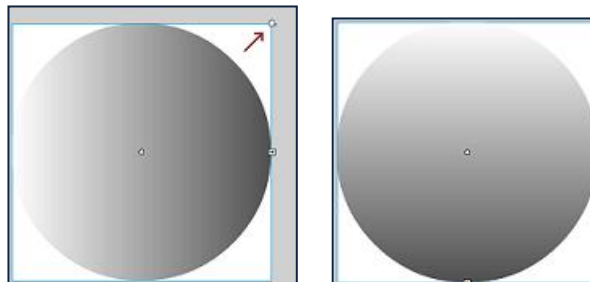




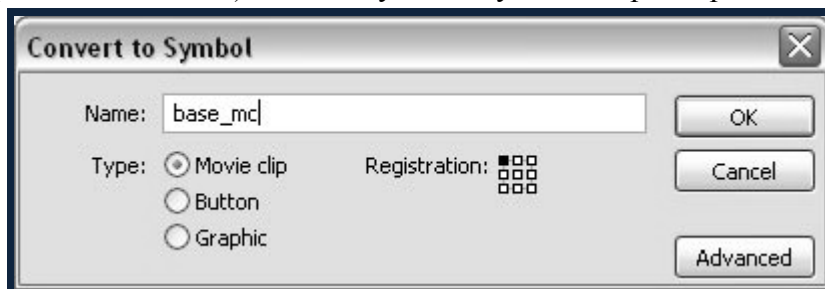
Градиент будет выглядеть одним из представленных способов.




Для настройки направления градиента выбираем на *Панели Инструментов* *Инструмент Трансформации Градиента (Gradient Transformation Tool)*  (или выбираем на клавиатуре *F*). В правом верхнем углу рамки выделения выбираем левой клавишей мыши появившийся маркер и, не отпуская левую клавишу мыши, поворачиваем наш градиент по часовой стрелке на 90° .

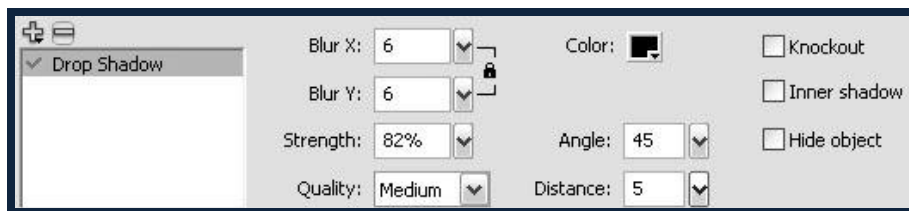



Для того, чтобы добавить эффекты типа "*отбросить тень (drop shadow)*" и "*внутренняя тень (inner shadow)*", необходимо конвертировать наш круг в movie clip, так как Flash позволяет применять эти эффекты только к movie clip. Поэтому щелкаем правой кнопкой мыши по нашему объекту и выбираем *Convert to Symbol (Перевести в Символ)*. Используем следующие параметры:

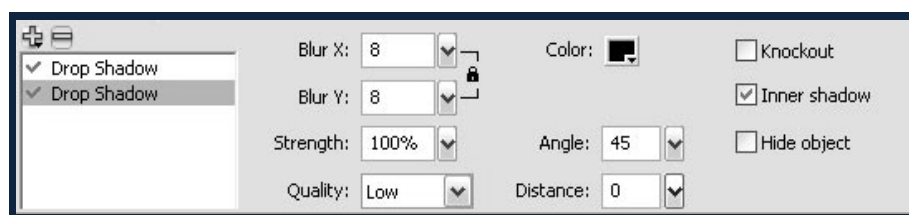


Нажимаем *OK*. Теперь идем в *Панель Свойств Properties*>*Filters*. Выбираем левой клавишей мыши

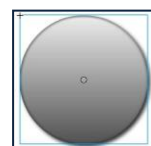
иконку , чтобы добавить фильтры. Выбираем фильтр *"Drop Shadow (Отбросить Тень)"* и используем следующие значения: Blur X—6; Blur Y—6; Strength—82%; Quality—Madium; Angle—45; Distanse—5.



Мы создали эффект Внешней Тени. Теперь создадим *Внутреннюю Тень*. Для этого опять выбираем левой клавишей мыши иконку  и выбираем *Drop Shadow (Отбросить Тень)*, но на этот раз вводим другие параметры: Blur X—8; Blur Y—8; Strength—1000%; Quality—Low; Angle—45; Distanse—0; Inner shadow.




Наш основной слой готов, он должен выглядеть так:

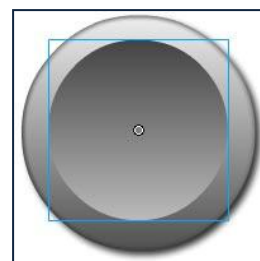


Создадим новый слой и назовем его "bevel". Выбираем опять *Инструмент Oval (Овал)* и рисуем круг, как на рисунке справа.



Закрашиваем *Овал Градиентом* с установками на *Панели Color Mixer*: Type—Linear; R—242; G—242; B—242; Alpha—100%.

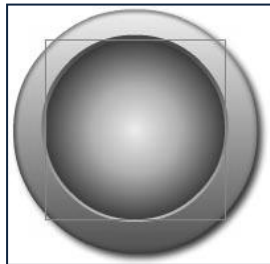
Опять, используем *Инструмент Трансформации Градиента (Gradient Transform Tool)*  (или выбираем на клавиатуре *F*). для поворота градиентной заливки на 90 градусов (так, чтобы белый цвет находился внизу, а не слева или справа).



Создаем еще один новый слой и называем его "blue". Он должен быть самым верхним.



На этом слое мы будем создавать светящееся голубое стекло. Для начала рисуем круг с помощью *Инструмента Oval*. Для того, чтобы новый круг получился одинаковым с уже имеющимся внутренним кругом, в панели *Свойств Properties* введите те же значения X; Y, что и у слоя "bevel".



Теперь, используя все ту же *Панель Color Mixer*, окрашиваем наш круг в Градиент с параметрами: Type—Radial; R—2; G—71; B—100; Alpha—100%.

Создадим еще один слой и назовем его "gloss", нарисуем в нем овал, как на рисунке справа:



Для достижения эффекта, когда Градиент меняется от *Белого* к *Прозрачному* необходимо для начала создать градиент от *Белого* к *Белому*, а затем выставить значение *alpha=0%* на конце Градиента.

Поэтому, задаем для него на *Панели Color Mixer* параметры следующим образом: щелкаем левой клавишей мыши по левому маркеру и устанавливаем Type—Linear; R—242; G—242; B—242; Alpha—0%, а теперь щелкаем левой клавишей мыши по правому маркеру и устанавливаем Type—Linear; R—242; G—242; B—242; Alpha—100%,.

Поворачиваем Градиент на 90 градусов (белым цветом вверх).

Можно поместить какой-нибудь значок (например, как на картинке внизу) на новом слое между "gloss" и "blue".:

