
Практическая работа: Я — художник!

Что надо знать и уметь, чтобы выполнить задание: знать основы работы с инструментами рисования линий и форм, уметь редактировать векторные объекты (в том числе копирование, трансформирование, выравнивание и распределение объектов).

Задание

Часть 1. Нарисовать "детский" рисунок: домик, дорожку, землю, небо и раскрасить их. Для выполнения данного задания потребуются растровые изображения из библиотеки текстур. Их можно взять из библиотеки другой программы или найти в Интернете (если вы умеете создавать текстуры, можно воспользоваться своими).

Часть 2. Создать имитацию объемных объектов на плоскости.

Определим, что нам нужно сделать, чтобы выполнить работу

1. Нарисовать линиями (контурами) рисунок. Обратите внимание: нельзя залить просто фон. Поэтому для земли и неба у вас должны быть ограничивающие линии по контуру монтажного стола (в заключение работы их можно убрать).
2. Импортировать в библиотеку текстуры с изображениями неба с облаками, кирпичиков или дерева, травы и др.
3. Открыть окно библиотеки Library и убедиться, что все изображения находятся в библиотеке.
4. Выбрать инструмент "Ведро с краской", на панели "Цвет" установить заливку растровым изображением, выбрать подходящее изображение в списке и залить объект.
5. Скорее всего, залитое изображение слишком мало. Выберем инструмент преобразования градиента и отредактируем заливку, растягивая, наклоняя и поворачивая.
6. Не полагайтесь только на растровую заливку, можно применить и другие заливки. Например, нарисовать солнышко с радиальным градиентом от желтого к прозрачному.
7. Сохраните свои изображения.
8. Оцените свои силы и возможности и... продолжите работу. Посмотрите на рисунок 2 в данном задании — эти объекты нарисованы в редакторе Flash. Попробуйте изобразить их.
9. Практически любой объем передается с помощью плавных переходов (градиентов) между светлым и темным цветами. Проанализируем освещенность шарика, цилиндра и "коробочки".
10. Чтобы проще было создать объем, будем сначала работать с черно-белым изображением с полутонами.

Желаем успеха!

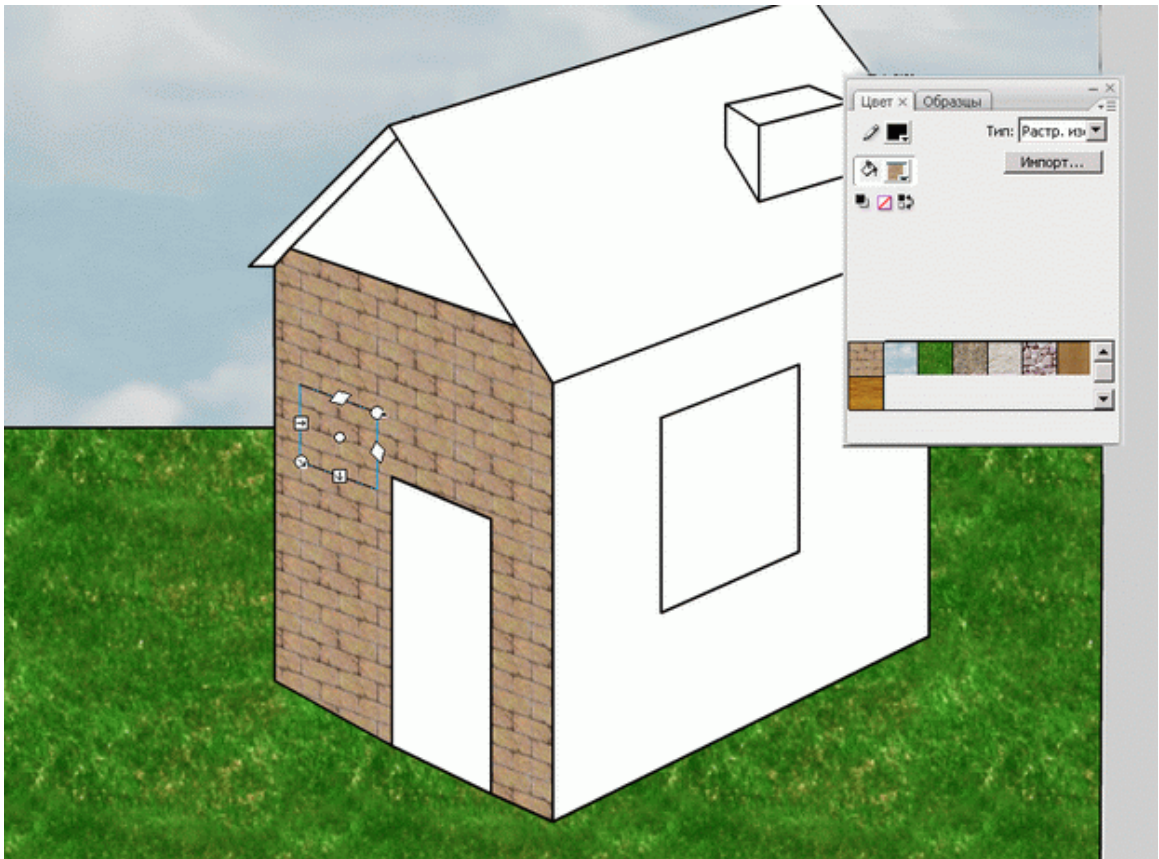


Рис. 1. Редактирование растровой текстуры

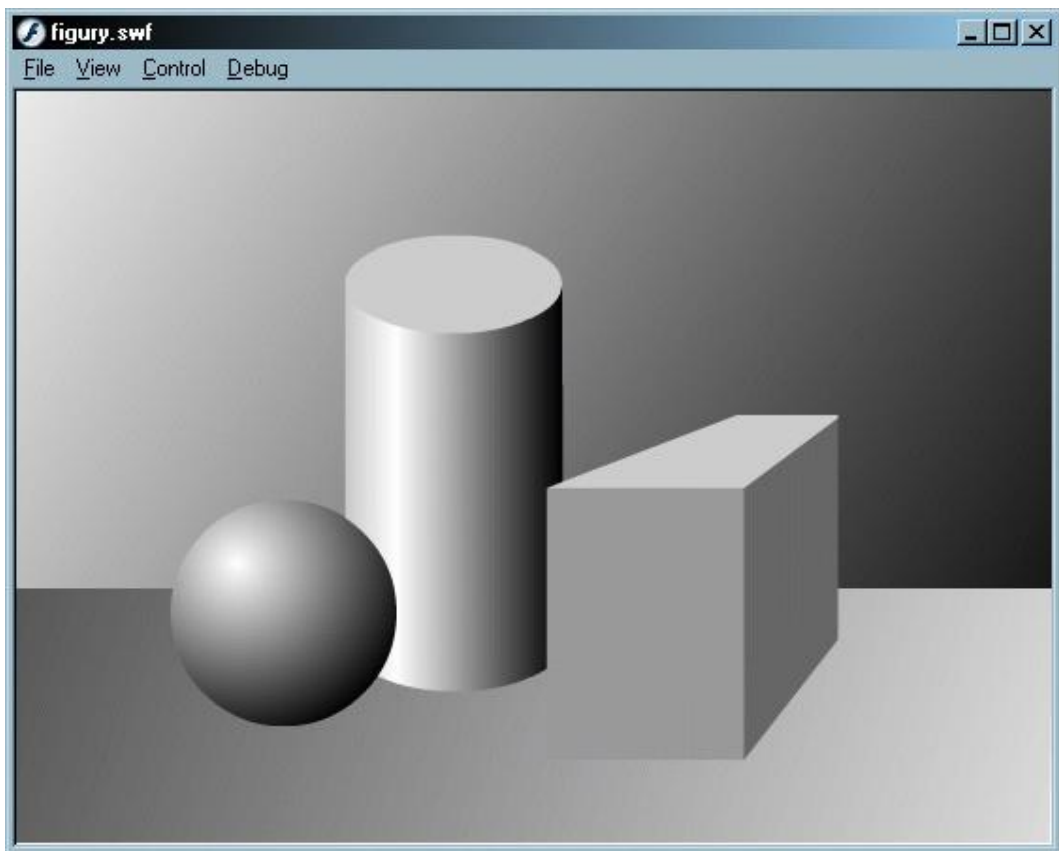


Рис. 2. Имитация объема на плоскости

Советы по выполнению

- Если вам требуется работать с несколькими объектами как с единым целым, целесообразно их сгруппировать. Команды группировки (в меню — "Изменить") и разгруппировки объектов облегчают копирование, вырезание и перемещение сложных составных объектов.
- В вашем распоряжении мощное средство редактирования — 20 отмен действий по умолчанию. А можно поставить еще больше. Не бойтесь экспериментировать!
- При создании объекта (рисунка) не забывайте про всю рабочую область. На ней можно разместить детали, части, копии.
- У контура (линии) можно выбирать толщину, тип линии и цвет. Иногда это важное свойство игнорируется.
- Сохраняйте промежуточный результат! Сохраненный файл будет иметь расширение .fla. Всегда есть вероятность какого-то сбоя. Сохранение файла сэкономит вам время и нервы.
- Сохраняйте окончательный результат!
- Чтобы оставить только результаты нашей работы, законченный файл должен пройти процесс компиляции. Такая компиляция происходит, когда мы нажимаем комбинацию клавиш Ctrl+Enter. При этом создается файл с расширением .swf. Если файл .fla уже был ранее сохранен в какой-нибудь папке, то в той же папке сохраняется и вновь созданный SWF-файл. Его можно открыть для просмотра двойным щелчком в "Проводнике". На любом этапе создания анимации, в том числе и на любом этапе рисования, вы можете посмотреть на свой труд глазами "пользователя". Для этого нужно всего лишь нажать комбинацию клавиш Ctrl+Enter. Закрыв окно тестирования, вы опять вернетесь в среду разработки и сможете продолжить свою работу.
- Flash, как векторный редактор, позволяет приблизить изображения с изменением масштаба просмотра до 2000%. При сильном увеличении хорошо видны все недочеты рисунка. Можно использовать инструменты просмотра изображения панели инструментов, а можно воспользоваться комбинацией клавиш Ctrl+ и Ctrl-, что гораздо удобнее.
- Самый простой способ создать иллюзию света — отбросить тень, ведь если есть тень, значит где-то есть и источник света. Будьте осторожны: тень не должна быть светлее объекта. На рисунке 2 про тень "забыли". Если создадите "тень", иллюзия объемности увеличится.
- Часто удобнее и быстрее выполнить команду, найдя ее в контекстном меню. Контекстное меню — это меню, которое открывается при щелчке правой кнопкой мыши на объекте, кадре или слое. В контекстном меню имеются только те команды, которые можно выполнить над данным элементом фильма.
- В контекстном меню при выборе объекта можно найти эффект тени. Хотя создать ее самим гораздо интереснее.
- Если вы делаете работу, в которой есть освещение, то должна быть и тень от всех объектов, на которые оно направлено. Часто при монтаже возникают две ошибки: про тень забывают вовсе или ее направление не совпадает с другими объектами.

Подсказки

- Чтобы передать имитацию объема, необходимы световые переходы — градиенты. Создайте их заранее и сохраните.
- Для "создания" шара потребуется радиальный градиент от белого к темно-серому. Центр градиента располагаем сверху сбоку для более полного впечатления "круглости".

- Для создания цилиндра нам потребуются два овала одного размера и две линии (или прямоугольник без заливки). Собираем фигуру и удаляем лишнее.

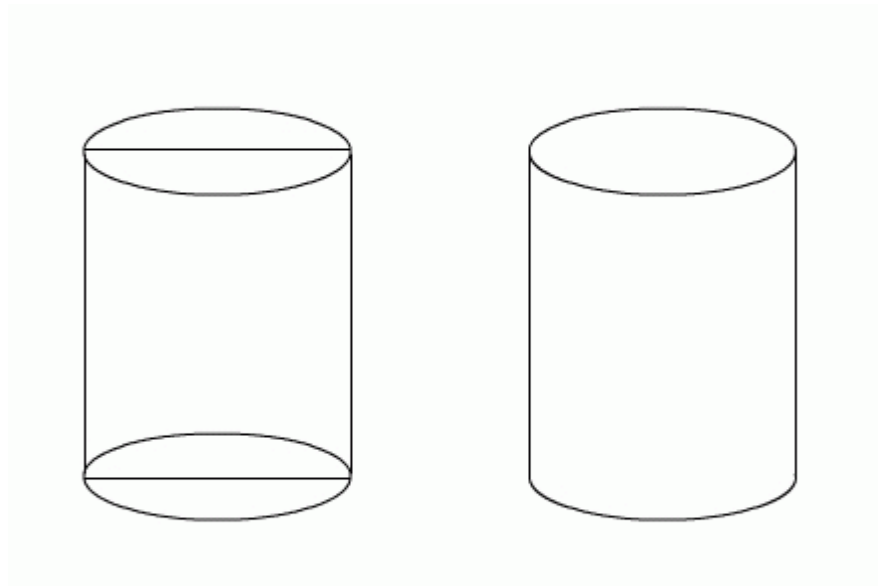


Рис. 3. Создание цилиндра

- Для заливки боковой поверхности цилиндра потребуется линейный градиент как минимум из трех оттенков цвета: серый, белый и темно-серый. Самая светлая часть не должна находиться по середине объекта.
- После создания фигур удалите контуры – если вы правильно использовали заливки, картинка станет еще реальнее.
- Можно поэкспериментировать и применить для цилиндра и "трубочек" следующий градиент:



Он создаст эффект металлической поверхности.

- Для создания кубика потребуются линейные градиенты на каждую грань (можно выбрать один, но заливать грани в разных направлениях и с различными параметрами). Чтобы не ошибиться в форме, желательно вспомнить построение объектов в перспективе.