LEKCJA 01 – FLASH - RYSOWANIE

We Flashu mamy możliwość rysowania obiektowego i rastrowego jednocześnie, na tym samym obszarze roboczym, tymi samymi narzędziami. Nie ma znaczenia, w jakim trybie będziemy tworzyć rysunki. Natomiast podczas tworzenia gotowego filmu, Flash zamienia wszystkie obiekty na wektorowe.

W trybie rastrowym na rysunek składa się linia konturu i wypełnienie. Po narysowaniu np. prostokąta, jego brzeg i wypełnienie nie stanowią całości. Zaznaczenie części figury lub przecięcie jej linią dzieli ją na fragmenty. Wypełnienie narysowane na innym rastrowym kształcie zastępuje ten zamalowany fragment, a jeśli jest w tym samym kolorze – łączy oba fragmenty.

W trybie wektorowym rysowanie jest identyczne, jak w typowym programie obiektowym. Obiekty można dowolnie zmieniać i grupować.

zie Prostokat (R)

Narzędzie Owal pierwotny (O)

Narzędzie Gwiazda-Wielokąt

🗸 📃 Nar

0

♦ Właściwości × Filtry Parametry

Obiekt rysunkowy

394.9

5.0

Sz: 70.0

W: 70.0

 \mathbf{Z}

ð

.

۵.B

1 1.

جه 🔁

ĆWICZENIE – rysowanie rastrowe

- **Rysowanie obiektów** na pasku narzędzi **nie zaznaczone** *rysowanie w trybie rastrowym*
- Wybierz narzędzie **Prostokąt**
- Wybierz Kolor obrysu przeźroczysty i Kolor wypełniania żółty
- Narysuj prostokąt
- Wybierz narzędzie **Owal** (przytrzymaj chwilę narzędzie prostokąt)
- Narysuj koło (z wciśniętym SHIFT)
- Wybierz narzędzie Zaznaczenie (czarna strzałka)
- Przysuń środek koła na róg prostokąta Flash pokazuje charakterystyczne punkty i przyciąga do nich
- Odznacz koło
 - figury zostaną trwale połączone
- Narysuj jeszcze raz koło obok figury
- Zaznacz i zmień kolor koła na czerwony aby miało identyczne wymiary można je wcześniej skopiować lub posłużyć się zakładką **Właściwości** i polami Sz: i W:
- Przysuń je do drugiego rogu prostokąta
- Odznacz koło (kliknij w obszar roboczy)
- Odsuń czerwone koło od figury

są w różnych kolorach dlatego zasłaniany fragment figury zostanie wymazany Posługując się tą techniką dokończ rysunek

ĆWICZENIE – rysowanie wektorowe

- Wybierz narzędzie Prostokąt
- Na pasku narzędzi, w dolnej części zaznacz **Rysowanie obiektów** *rysowanie w trybie wektorowym*
- Narysuj żółty prostokąt
- Wybierz narzędzie Owal sprawdź czy rysowanie obiektów jest wciśnięte (wektorowo)
- Narysuj żółte koło
- Skopiuj koło jeszcze trzy razy CTRL+przeciąganie
- Przesuń koła do narożników
- Zmień dwóm kołom wypełnienie na białe
- Narysuj jeszcze jedno białe koło (mniejsza średnica)
- Przesuń do środka żółtego koła
- Skopiuj to małe białe koło na drugie żółte koło
- Narysuj biały prostokąt i przesuń do środka figury
- Zaznacz wszystkie obiekty figury
- Zgrupuj je CTRL+G

Zmiana obiektu wektorowego na rastrowy - CTRL+B (dwa razy, jeśli jest zgrupowany) Zmiana obiektu rastrowy na wektorowego - CTRL+G

ĆWICZENIA

ĆWICZENIE – przekształcanie

- Wybierz narzędzie **Podzaznaczanie** (biała strzałka)
- Kliknij w pobliżu brzegu białego prostokąta
 brzeg i charakterystyczne punkty zaznaczone zielonym kolorem
- Przeciągnij punkty środkowego prostokąta
- Wybierz narzędzie Przekształcanie swobodne (strzałka na prostokącie)
- Zaznacz cały obszar żółtej figury cała figura obwiedziona prostokątem z punktami przekształcania
- Przeciągaj punkty brzegowe lub narożne skalowanie
- Przeciągaj pomiędzy punktami ścinanie
- Przeciągaj poza punktem narożnym obracanie
- Przesuń kółko ze środku figury na środek białego kółka i obróć figurę

ĆWICZENIE – obrys

- Wybierz narzędzie Tekst
- W panelu Właściwości ustaw rozmiar 160 i wypełnienie czerwone
- Kliknij w obszar rysowania i wpisz literę B
- Wybierz narzędzie Zaznaczenie (czarna strzałka)
- Kliknij prawym przyciskiem myszy w literę i z podmenu wybierz polecenie **Rozdziel** *wektorowy obraz zostanie zamieniony na bitmapowy (rastrowy) odpowiednik*
- Wybierz narzędzie Kałamarz
- Ustaw Kolor obrysu na czarny
- Kliknij w pobliży brzegu litery (zostanie wstawiony obrys)
- Wybierz narzędzie Zaznaczanie
- Zaznacza wnętrze litery
- Usuń wnętrze wciskając klawisz DELETE



- wyrównywanie ustalamy położenie obiektów względem siebie. CTRL+K panel Wyrównaj
- *automatyczne przyciąganie* podczas przeciągania obiektów do charakterystycznych punktów każdego obiektu: rogi i środek zielone kółka, brzegi zielone, przerywane linie,
- prowadnice dodatkowe linie, do których można wyrównywać obiekty (zielone, ciągłe)
- numeryczne przekształcenia zamiast ręcznie (myszką) ustawiać obiekty, można zmieniać ich położenie, wielkość i inne parametry wpisując odpowiednie wielkości do pól na panelu Właściwości

ĆWICZENIE

Lewy górny róg rysunku znajduje się dokładnie w punkcie (100,100) pikseli. Żółty prostokąt: szerokość: 200, wysokość: 100. Czerwony prostokąt dokładnie w środku żółtego, boki 20 pikseli krótsze.

PROWADNICE

- Prawym przyciskiem myszy klikamy w stół montażowy
- Wybieramy Jednostki miary (pojawią się pionowa i pozioma linijka)
- Przeciągamy linie pomocnicze z linijek na stół montażowy: pionowo 100, 110, 290, 300 i poziomo: 100,110, 190, 200
 - wygodniej ustawiać na dużym powiększeniu, np. 400%

• Rysujemy oba prostokąty

można od razu na prowadnicach lub najpierw z boku, a potem przesunąć i przeskalować do prowadnic. Usuwanie linii pomocniczych – prawym przyciskiem myszy w dowolną linię i z menu: Linie pomocnicze / Wyczyść linie pomocnicze

NUMERYCZNIE

- Narysować w dowolnym miejscy żółty prostokąt
- Na panelu Właściwości odblokować kłódkę (skalowanie nieproporcjonalne)
- Wpisać do pół parametry jak na rysunku obok
- W podobny sposób, dla czerwonego prostokąta

Jeśli kłódka będzie zamknięta, zmiana wysokości pociągnie za sobą automatyczną zmianę szerokości.

6	Sz: 200.0 W: 100.0	X: 100.0 Y: 100.0
ô	Sz: 180.0 W: 80.0	X: 110.0 Y: 110.0











