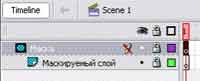
**Тема.** Маска шару Macromedia Flash

Macromedia Flash відноситься до розряду тих програм, про які говорять: "Хто б міг подумати !?" А й справді: у далекі 90-ті, коли все ще тільки зароджувалося, ніхто і припустити не міг, що пройде якихось п'ять років, і на 90% всіх комп'ютерів світу буде встановлено Flash-плейер, що дозволяє відтворювати анімацію, створену за допомогою програми Macromedia Flash. Минуло небагато часу, а Flash вже повним ходом використовується для створення банерів, логотипів, сайтів, мультфільмів, ігор, презентацій ... Flash використовують і дизайнери, і програмісти, і мультиплікатори. Можливості програми воістину безмежні, а з огляду на її величезну популярність, нею просто неможливо не зацікавитися. З кожною новою версією програми виражальних можливостей стає все більше і більше.

|  |  |
| --- | --- |
| **Фільтр** | **Опис** |
| Drop Shadow | Відкидання тіні |
| Blur | Розмиття об’єкта |
| Glow | Світіння |
| Bevel | Додавання окантовки (рамки) |
| Gradient Glow | Градієнтне світіння |
| Gradient Bevel | Градієнтна рамка |
| Adjust Color | Налаштування яскравості, контрасту, насиченості, зміщення |

Але сьогодні мова піде не стільки про що з'явилися в програмі інноваціях, скільки про давно перевірені і надійні речі. Сьогодні поговоримо про маски. **Маски дозволяють приховати деякі області малюнка з поля зору. Їх можна порівняти з трафаретом**. Коли ви наносите поверх трафарету фарбу, вона потрапляє тільки на ті області, які не були ним закриті. Інша частина поверхні залишається прихованою або замаскованою від фарби. Маски дозволяють створити цілий ряд цікавих ефектів, які іншими засобами робилися б як мінімум набагато довше. **Для створення маски необхідно не менше двох шарів**. **Верхній буде маскою (трафаретом), а на нижньому має бути розміщено приховуване (замасковане) зображення.** Щоб вказати, який шар буде виступати як маска, потрібно натиснути *правою кнопкою миші* в рядку з ім'ям шару і в контекстному меню вибрати команду *Mask.* Після виконання цих пунктів біля шарів повинні з'явитися спеціальні значки. Назва нижнього шару буде зрушено вправо, і шари виявляться заблокованими (див. Рис. 1).

  
Мал. 1 

При знятті блокування з шарів дію маски не відображається, але при публікації флеш-ролика маски будуть працювати незалежно від блокування шарів. Для скасування дії маски необхідно повторити ту ж процедуру, що і для її установки. Для початку випробуємо кілька простих прикладів, щоб розібратися в суті цього інструменту.

**Приклад №1.** **Різнобарвний текст**

Уявіть собі таку ситуацію: хтось узяв кілька різних фарб і перемішав їх на аркуші паперу. В іншому листі прорізав ряд отворів по формі букв тексту і поклав цей лист поверх першого. Те, що після такого експерименту буде видно в виконану вирізі, і є той результат, який ми зараз спробуємо отримати. Тепер про те, як подібну процедуру проробити у флеші.

1. За допомогою пензлика створіть різнобарвну пляму (рис. 2).

  
Мал. 2

2. Створіть новий шар над існуючим і розмістіть на ньому напис "HELLO" так, щоб він був поверх плями (перекривала пляма).

3. Перетворіть верхній шар в маску (вибір з контекстного меню шару команди Mask). Має вийти як на рис. 3.

http://www.nestor.minsk.by/kg/2006/26/kg62616c.jpg  
Мал. 3

**Приклад №2.** **Текст, що спостерігається крізь рухаючийся отвір**

Уявіть собі таку ситуацію. На аркуші написано якийсь текст. У другому листі прорізано круглий отвір, і цей лист, не поспішаючи, переміщається над першим листом. Текст, зображений на нижньому аркуші, проглядається крізь отвір у другому. Ось таку ситуацію і змоделюємо у флеші. Передбачається, що ви вмієте створювати найпростішу анімацію руху (Motion Tween). Анімацію переміщення отвори будемо розміщувати на перших 20 кадрах. Для її створення знадобляться два шари. На нижньому шарі повинна знаходитися напис, а на верхньому - рухомий отвір, крізь який буде проводитися спостереження нижнього шару.

А тепер по кроках:

1. Створіть текстовий напис "Hello World".

2. Продовжіть шар до 20-го кадру (клацання лівою клавішею миші по 20-го кадру і натискання на клавішу F5).

3. Створіть новий шар над існуючим.

4. На створеному шарі намалюйте коло із заливкою (все одно, якого кольору), що рухається від початку написи до її кінця. Рух має займати 20 кадрів.

5. Перетворіть верхній шар в маску (див. Рис. 4).

6. Перегляньте створений ефект (Ctrl + Enter).

  
Мал. 4 

**Приклад №3.** **Напис, що освітлюється прожектором**

Для створення такого ефекту знадобляться три шари. На нижньому буде неосвітлений варіант напису. На шарі вище - освітлений варіант напису. На верхньому шарі буде маска, крізь яку буде проглядатися освітлена напис:

1. Встановіть сірий колір сцени.

2. Створіть текстовий напис "Hello World !!!" Чорного кольору.

3. Продовжіть шар до 20-го кадру (клацання по потрібному кадру і натискання на клавішу F5).

4. Створіть новий шар над існуючим. Він автоматично повинен тривати до 20-го кадру.

5. На цьому шарі намалюйте світло-сірий прямокутник (світліше, ніж сцена), повністю і навіть із запасом закриває напис, і на ньому знову напишіть: "Hello World !!!", - але буквами білого кольору. Напис має розташовуватися точно над попередньою. Такий точності можна досягти, скопіювавши нижню напис і вставивши її за допомогою команди Edit \ Paste in Place.

6. Створіть третій шар над існуючими.

7. На ньому намалюйте заповнений коло, що рухається від початку написи до її кінця. Рух має займати 20 кадрів.

8. Перетворіть самий верхній шар в маску. Перегляньте створений ефект (Ctrl + Enter).

  
Мал. 5 

**Приклад №4.** **Маскування фотографії** 

Іноді цікавий результат можна отримати, маскуючи фотографію (рис. 6).

http://www.nestor.minsk.by/kg/2006/26/kg62616h.jpg  
Мал. 6

Для створення подібного ефекту знадобляться три шари. На нижньому потрібно буде розмістити картинку, на середньому - маску у вигляді напису "HELLO", на верхньому - ту ж напис з тінню і рельєфом.

1. На нижній шар імпортуйте якусь фотографію.

2. На новому шарі помістіть напис "HELLO".

3. Створіть ще один шар і на нього скопіюйте вже існуючий текст з попереднього шару так, щоб букви розташовувалися точно над оригіналом.

4. Розбийте скопійоване напис на окремі символи за допомогою команди Modify \ Break Apart.

5. Виділіть всі розділені символи і застосуєте до кожного два фільтри: Drop Shadow і Bevel з настройками за замовчуванням.

6. Виділіть тільки першу букву і в настройках фільтра Bevel відзначте прапорець Knockout, щоб саму букву приховати і залишити тільки ефекти застосування фільтрів.

7. Перетворіть середній шар в маску, і приклад готовий.

Звичайно, все, що можна зробити за допомогою масок, можна виконати і іншими засобами, але при цьому, якщо в ефекті присутній текст, часто редагування цього тексту втрачається, так, до того ж, використання масок, як правило, простіше. При створенні маски з тексту слід розуміти, що для цих цілей підходить не будь-який шрифт. Для досягнення кращої розбірливості тексту і малюнка під ним користуйтеся великим жирним шрифтом. Тонкий шрифт може втратити свою чіткість, а ділянки зображення, розташовані всередині області шрифту, можуть виявитися нерозбірливими. **Кращими параметрами для шрифту будуть: відсутність зарубок, велика товщина, великий розмір, просте накреслення.** Для досягнення хороших результатів не використовуйте шрифти з наступними властивостями: химерність, фігурний розчерк, невелика товщина, стислість, сильно стилізований або специфічний художній дизайн, тонкі зарубки.