

Информатика



Ларина Элла Семеновна
Учитель информатики высшей категории
МОУ лицея №2 г. Волгограда.

Создание заголовков в программе Flash

Если вы являетесь пользователем программы Flash, обязательно прочтите эту статью. Автор – абсолютный победитель конкурса «Использование системы Flash в учебном процессе и внеурочной работе», а также работа ученика которого стала победителем в номинации «Лучший дизайн» – делится в ней своим опытом оформления заголовков приложений, разрабатываемых во Flash.

Flash – прекрасная среда для создания пользовательских приложений (например таких, как мультимедийные энциклопедии). Возможности **графического редактора** Flash позволят вам создать нестандартный интерфейс разрабатываемого проекта, а встроенный **язык программирования** ActionScript – «вдохнуть жизнь» в приложение (наполнить его интерактивными компонентами).

Как правило, эти два направления работы делят между собой два разработчика – дизайнер и программист. И если программированию хоть и в небольшом объеме, но всё же обучают в школе, то навыки компьютерного дизайна вам придётся получать самостоятельно. В статье сделана попытка осветить несколько вопросов по дизайнерскому оформлению интерфейса Flash-проекта.

Для начала определимся, что основу любого пользовательского при-

ложения составляют такие элементы, как:

- заголовок;
- рабочее поле для вывода текста, графики (поля могут быть совмещены, а могут располагаться в разных местах экранного пространства);
- меню (подменю и т. д.);
- кнопки управления воспроизведением (остановкой) роликов. На панели с управляющими кнопками могут располагаться также поля для вывода справочной информации (номер вопроса тестирующего приложения, фраза «Верно (Неверно)» в тестах, кнопки «Ок», «Вперёд», «Назад» и др.);
- графический объект (назначение которого, например, снятие напряжения); символ, несущий идею, заложенную в освещаемой теме; логотип компании или др. графический элемент.

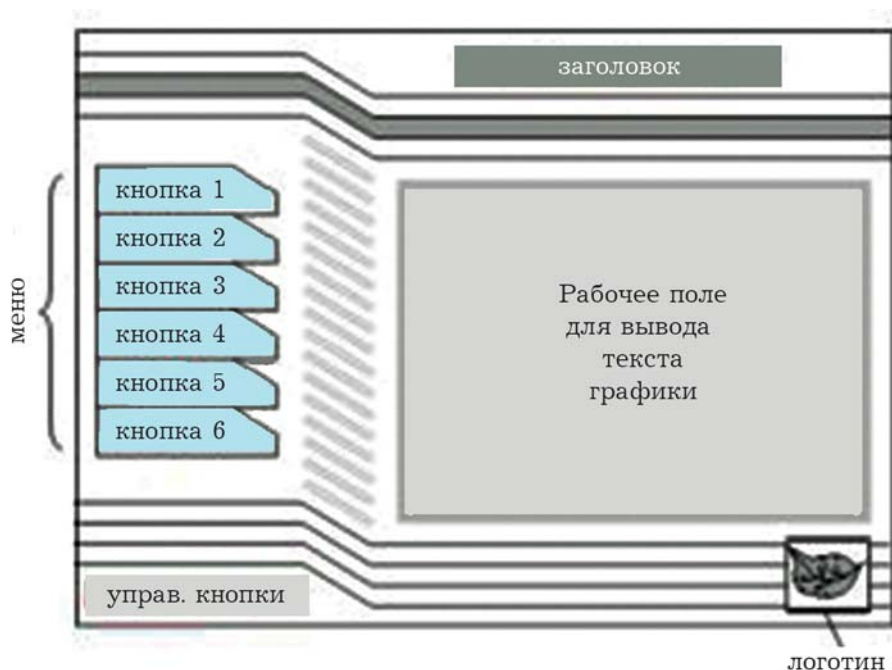


Рис 1. Элементы, составляющие интерфейс пользовательского приложения

Остановимся подробнее на создании заголовка и рассмотрим несколько приёмов нестандартного оформления заголовка.

Заголовок приложения – один из важнейших элементов окна готового swf-проекта. Он должен первым «бросаться в глаза» при открытии приложения, но в тоже самое время органично вписываться в общий дизайн, быть его неотъемлемым компонентом и не выбиваться из общей оформительской идеи разрабатываемого интерфейса.

Создаётся заголовок при помощи инструмента «Текст» на панели инструментов. Созданный текстовый блок доступен для редактирования и форматирования.

Форматирование текста происходит посредством панели *Свойств* (сродни панели *Форматирование* в текстовом редакторе), либо через меню *Текст*. В статье рассматрива-

ется статический текст (о динамическом и вводимом тексте речь не идёт).

Так же, как и в текстовом редакторе, форматирование применимо к таким структурным текстовым единицам, как *символу* и к *абзацу*:

- символу можно задать шрифт, размер, цвет, трекинг (межсимвольное расстояние), символ можно перевести в надстрочные знаки, подстрочные знаки, установить рамку вокруг текстового блока; проверьте на практике эти возможности;

- к абзацу применимы «Выравнивание», «Отбивка» (задание величины красной строки), для абзаца устанавливают межстрочный интервал, поля текстового блока относительно границы выделенной области. Проверьте на практике эти возможности.

Заголовок, отформатированный с использованием представленных на

панели *Свойств* возможностей, всё-таки будет достаточно строг с дизайнерской точки зрения. Преобразование текстового блока в «картинку» позволит расширить набор оформительских приёмов.

Преобразование текста в его *графическое представление* («разбитый текст») происходит путём выделения текстового блока и

многократного применения команды «Разделить» (в меню «Модификация», либо используя сочетание «горячих клавиш» CTRL+B). Первое «разделение» происходит на буквы (каждая буква единого текстового блока превращается в самостоятельный текстовый блок), при втором разделении текст преобразуется в графический объект.

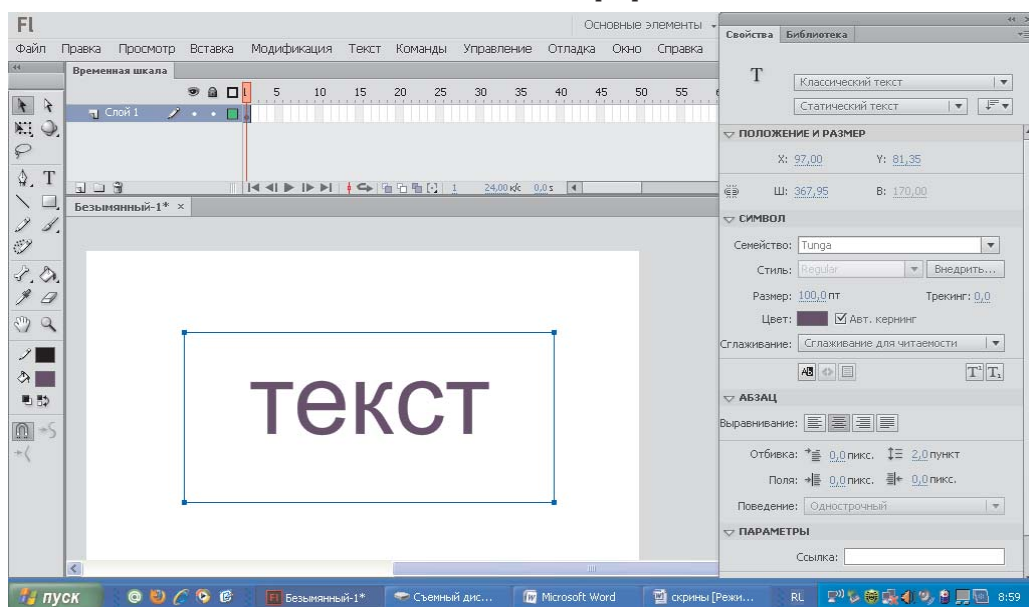


Рис. 2. Созданный текстовый блок

Пример 1. «Разноцветные буквы»

- Напишем текст, используя размер кегля более 50-ти, чёрного цвета (используйте режим меню «Текст», на панели свойств в поле «Задать тип текста» оставить по умолчанию «Статический текст»). Выделим текст (инструмент «Стрелка»).

- Разобьём текст («Модифика-

ция» – «Разделить»). Текст «разбит» на буквы, каждая буква теперь является самостоятельным текстовым блоком.

- Зальём каждую букву своим цветом. Буквы также можно увеличить (уменьшить) в различных пропорциях, повернуть, применив к каждой различный угол наклона.

Информатика

Рис. 3. Разноцветные буквы

Пример 2. «Полый текст»

- Напишем текст. Выделим его (инструмент «Стрелка»)
- Разобьём текст («Модификация» – «Разделить»). Ещё раз разобьём текст. Теперь мы имеем дело не с *текстом*, а с *его графическим представлением*.
- Применим к нему эффект смягчения граней заливки («Моди-

фикация» – «Фигура» – «Смягчить края заливки»). Зададим число шагов – 2, расстояние 10.

- Снимем выделение с изображения. Выделим внутреннюю заливку букв, удалим её. Останется только очертание букв.

- Выделим это очертание и окрасим в необходимый цвет.

Информатика

Рис. 4. Полый текст

- При использовании градиентной заливки контура букв можно добиться необычного эффекта, например, «вдавленности/выпуклос-

ти)» текста (для этого один из цветов градиента должен быть таким же, как и цвет фона окна приложения).

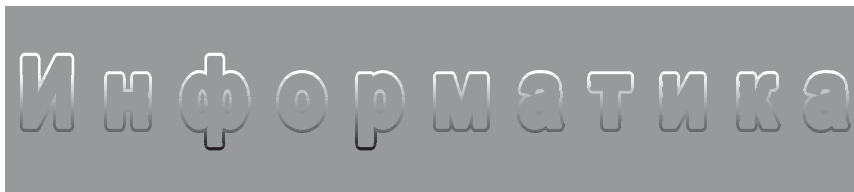


Рис. 5. Выдавленный текст

Пример 3. «Хромированный текст»

- После того как вы написали текст и преобразовали его в графику, возьмите «Карандаш» и нарисуйте волнистую линию вдоль текста.
- Выделите верхнюю часть текста и закрасьте её градиентной заливкой, при необходимости измените направление градиента на верти-

кальное.

- Прodelайте то же самое с нижней частью текста.

- Возьмите инструмент «Стрелка» и двойным кликом выделите нарисованную ранее линию.

- Удалите её. Перед вами хромированный текст, полученный путём разбиения текста и эффекта сегментирования.



Рис. 6. Хромированный текст

Пример 4. «Размытый текст»

- Напишем текст, используя размер кегля более 50-ти чёрного цвета. Преобразуем текстовый блок в графику.

- Применим к тексту эффект смягчения граней заливки (рассмотренный в предыдущей практической

работе), задав в диалоговом окне расстояние и количество шагов по своему усмотрению.

- Удалим внутреннюю заливку букв (или внутреннюю заливку букв путём смягчения граней заливки ещё раз «размоем» – только теперь уже внутрь):



Рис. 7. Размытый текст

Пример 5. «Изогнутый текст»

- Напишем текст. Преобразуем его в графическое представление.

- К графическому объекту, которым сейчас является текст, при

меним инструмент «Свободное преобразование» (на панели инструментов), затем опцию «Огибающая». Придадим объекту необходимую форму.

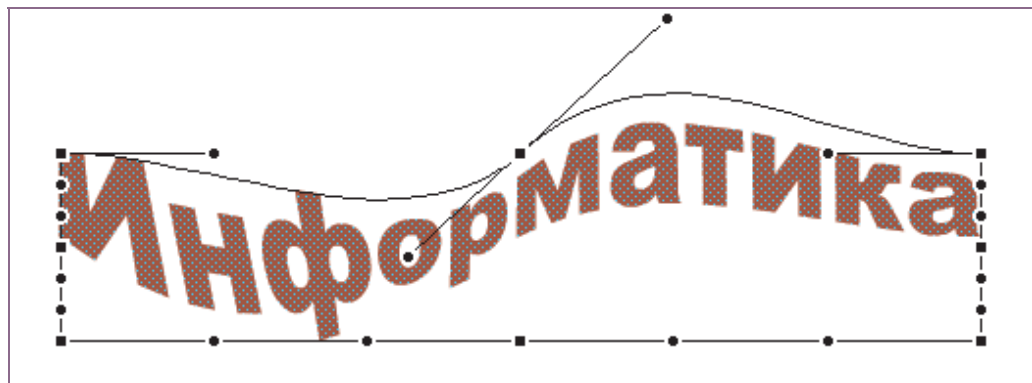


Рис. 8. Изменение формы разбитого текста

Рассмотренные выше оформительские приёмы работы с текстом могут применяться не только «по

одиночке», но и сочетаться друг с другом (как в приведённых примерах на рис. 9).



Рис. 9. Примеры фрагментов окон приложений с заголовком изменённой формы

Созданные заголовки для дальнейшего использования преобразуют в символ («Модификация» – «Преобразовать в символ») типа «Графика». Символ будет храниться в библиотеке и при необходимости встав

лен в разрабатываемое приложение.

Если текст преобразуют в символ типа «Фрагмент ролика», то в дальнейшем текст можно анимировать (войдя двойным кликом в символ и создав анимацию).

Литература

Ларина Э.С., Горностаева А.М. Интерактивные средства обучения, издательство «Панорама», Волгоград, 2008.

Юмор Юмор Юмор Юмор Юмор Юмор

Если бы автомобиль...

Известно такое, справедливое в общем-то, высказывание Билла Гейтса: «Если бы автомобиль прогрессировал так же быстро, как компьютер, «Роллс-Ройс» стоил бы сейчас меньше доллара, а на литр бензина можно было бы проехать тысячу километров». Один шутник продолжил это сравнение:

если бы автомобили развивались, как компьютеры, то время от времени они останавливались бы на шоссе ни с того, ни с сего;

при появлении новой модели водителям нужно было бы переучиваться, так как управление ею действовало бы иначе;

все сигнальные лампочки, предупреждающие о разных неприятностях (перегреве воды или масла, разрядке аккумулятора и пр.) заменила бы одна лампочка «Общая ошибка приложения»;

при нажатии на тормоз автомобиль спрашивал бы: «Вы действительно хотите затормозить? Да, нет, отмена».