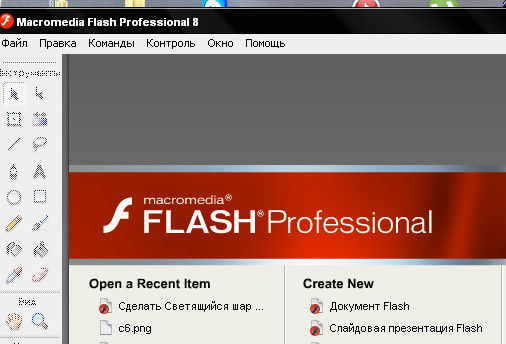
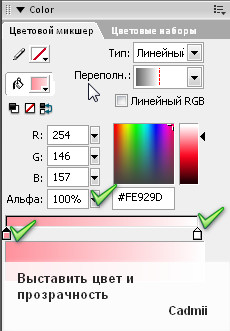
Урок светящегося шара для программы Macromedia Flash 8. Запустить программу и создать документ флеш.



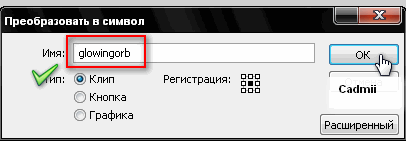
Создать два слоя для размещения шара и скрипта. Назвать их слой «Шар» «Скрипт»

Выделить слой (встать на слой) «Шар». Подобрать в окне цветовой палитры цветовую гамму и выставить заливку линейным градиентом. Прозрачность градиента на левом и правом ползунке будет равна 100%. Это ВАЖНО!

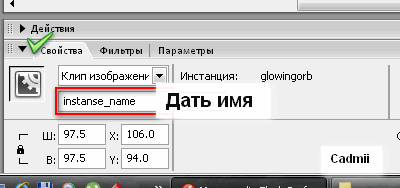


Инструментом «Овал», на слое «Шар», нарисовать (растянуть зажав мышкой) на сцене овал.

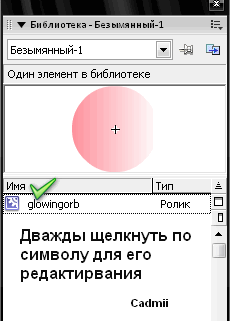
Выделить созданный рисунок и преобразовать его в символ видеоролика . Присвоить символу имя **glowingorb**



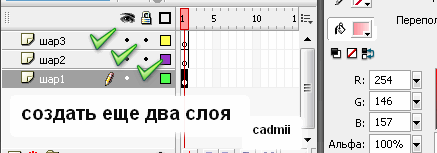
В свойствах видеоролика дать имя **instanse\_name**



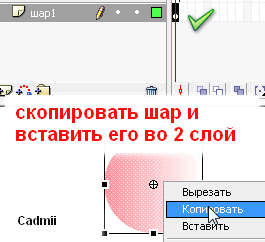
Дважды щелкнув на символ видеоролика в библиотеке зайти в режим редактирования.



В открывшемся окне создать еще два слоя и переименовать их .



Выделить шарик, СКОПИРОВАТЬ его и Вставить во 2-й слой. Выровнять на сцене.



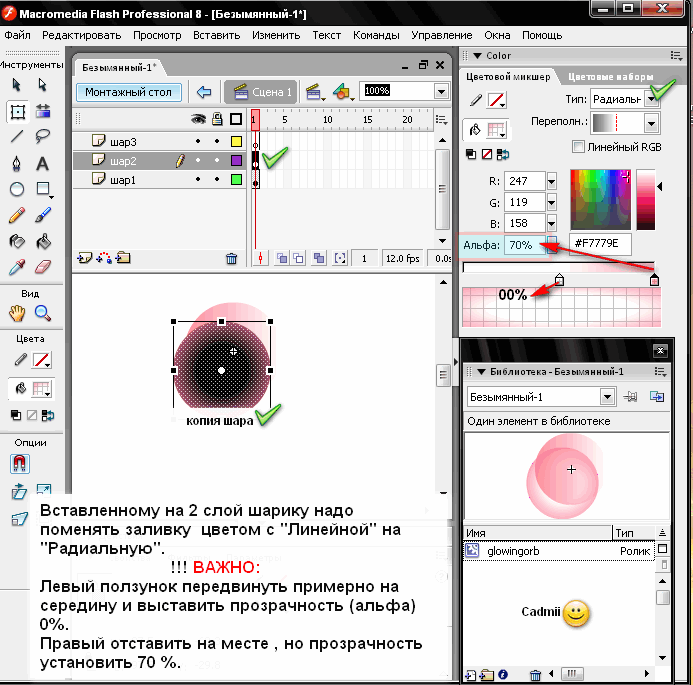
Скопированному и вставленному шару надо изменить цвет «Линейной» заливки градиентом на «Радиальный». Можно поменять цвет шара.

Собственно с этого момента и начинается самый важный момент создания сияния.

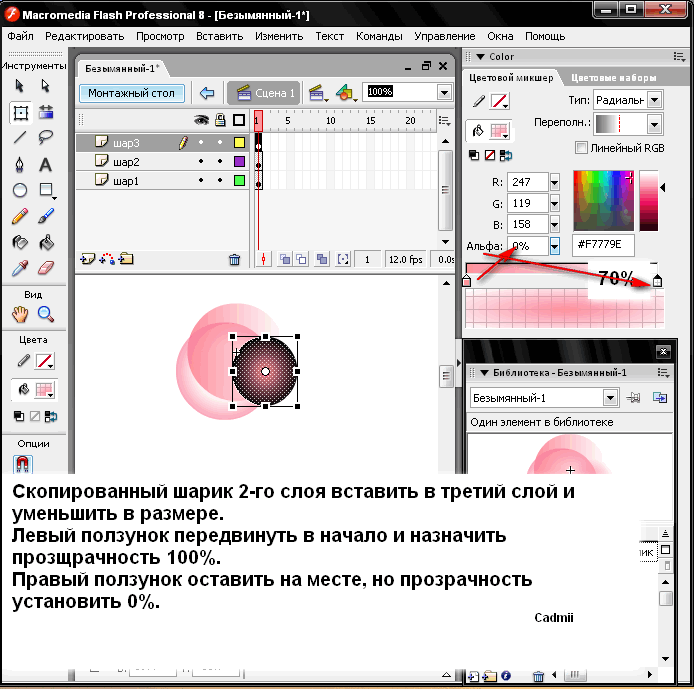
Под окошком с наборов цветов есть малая полоса отражающая сам цвет градиента. На ней располагаются два ползунка. Вот эти ползунки и играют основную роль для придания сияния шарику.

Левый ползунок надо передвинуть примерно на середину и придать прозрачность (Альфа) 0%.

Правый ползунок остается на месте, но прозрачность назначается 70%.



Опять скопировать шарик 2 слоя и вставить его в третий слой. Уменьшить в размере. Можно также поменять цвет. Выровнять на сцене.

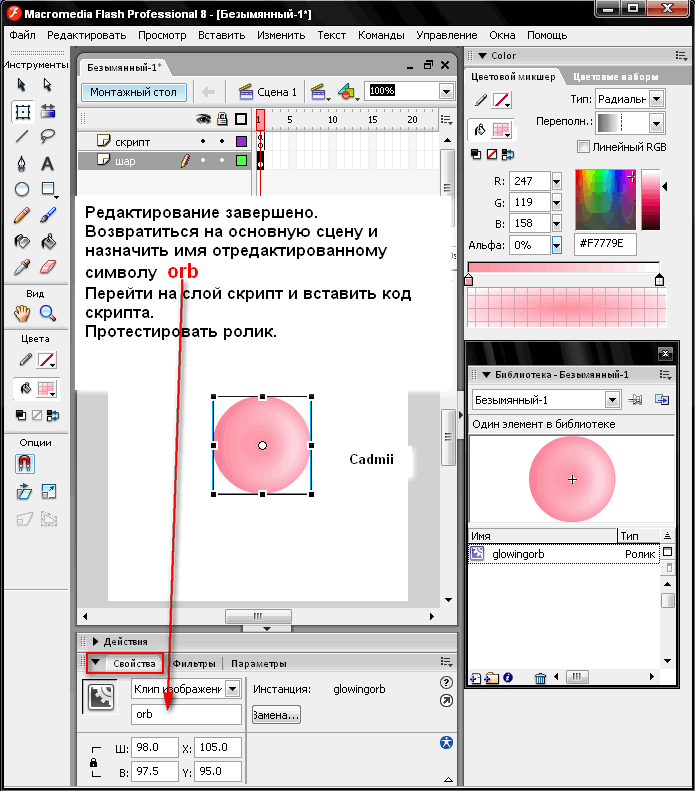


Левый ползунок передвинуть в начало и выставить прозрачность (альфа) 100%.

Правый ползунок оставить на месте, но прозрачность назначить 0%.

На этом редактирование завершено.

Вернуться на основную сцену и назначить имя отредактированному символу **orb**

****

Встать на слой «Скрипт» и вписать код скрипта

import flash.filters.GlowFilter;

//Это цвет свечения

var color:Number = 0xF7779E;

var alpha:Number = 1;

//blurX и blurY это высота и ширина свечения

var blurX:Number = 10;

var blurY:Number = 10;

var strength:Number = 2;

var quality:Number = 10;

var inner:Boolean = false;

var knockout:Boolean = false;

var filter:GlowFilter = new GlowFilter(color, alpha, blurX, blurY, strength, quality, inner,

knockout);

orb.filters = [filter];

//Размер размытия начинается с 5 и будет возрастать

var blurSize:Number=1;

var blurGrowing:Boolean=true;

orb.onEnterFrame=function() {

//Если размытие(blur) установлено на возрастание, возрастает его размер, в другом

// случае он уменьшается.

if(blurGrowing){ blurSize+=5; }

else { blurSize-=2; }

if(blurSize>40){

blurSize=40;

//Размытие (Blur) слишком большое. Установим его на уменьшение.

blurGrowing=(!blurGrowing);

}else if(blurSize<5){

blurSize=5;

//Размытие (Blur) слишком маленькое. Установим его на увеличение.

blurGrowing=(!blurGrowing);

}

//После этого присваиваем filter новый размер размытия

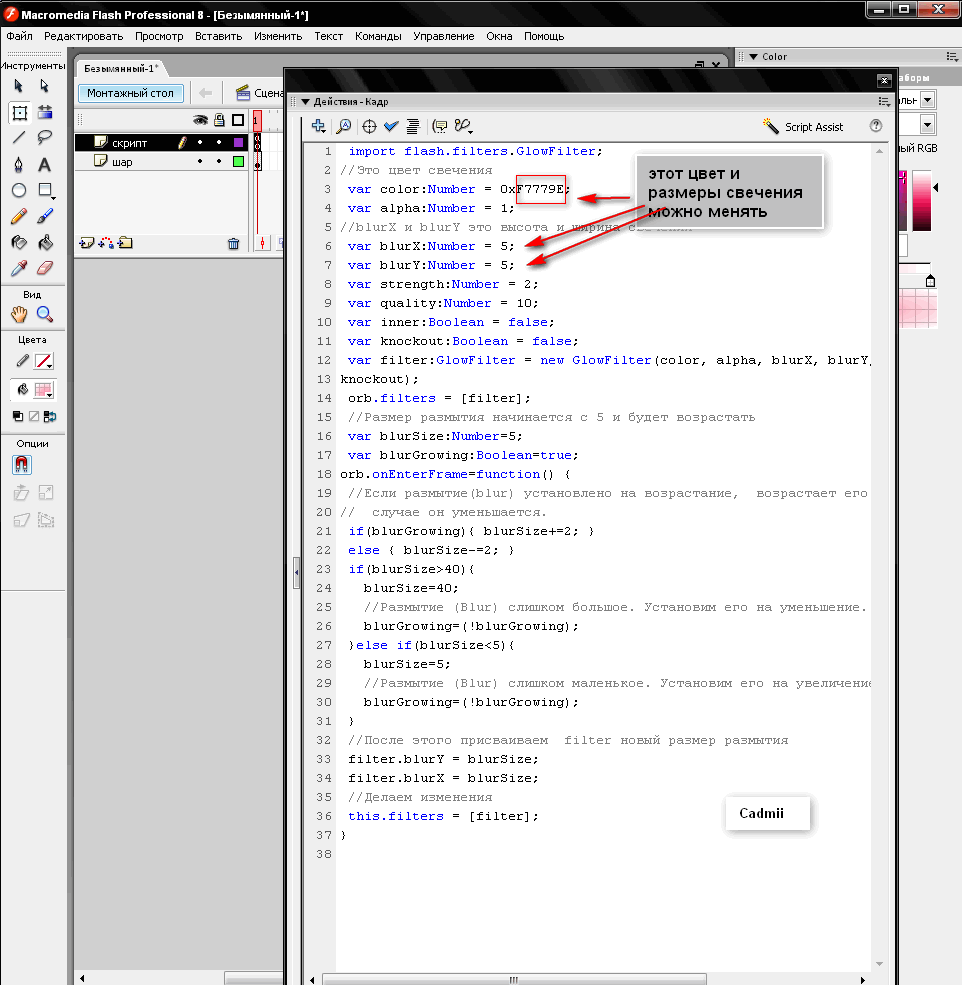
filter.blurY = blurSize;

filter.blurX = blurSize;

//Делаем изменения

this.filters = [filter];

}



Протестировать ролик.

Сохранить (экспорт видеоролика). В параметрах публикации, для сохранения качества , снимите значок с окошка «Сжать ролик» и выставите 100% качество картинки.

Примечание.

Цвета в каждом слое при редактирования можно менять по Вашему желанию.

Вместо нарисованного шарика можно вставить картинку (преобразовать ее в символ видео ролика) и повторить все действия.

На основной сцене можно добавить еще слои и разместить на них свои картинки.

В скрипте можно менять цвет свечения, размер свечения.

Научившись этому простому уроку, вы сможете зажечь елку, придать сияние любому предмету... Фантазий море, это точно!

Творческих Вам успехов!

Ваша Татьяна (Cadmii).