

§ 19. Использование маски

Маской называют слой, который скрывает изображения на расположенном под ним **маскируемом** слое. Если на слое - маске поместить объект с заливкой, то через него, как через окно, будет просматриваться участок маскируемого слоя.

Пример 1. Создать анимацию движения окна.

- В первый кадр слоя с именем “фон” импортируем изображение **rabina.jpg**.
- Выше добавим второй слой и назовем “окно”. Нарисуем на нем прямоугольник с заливкой любого цвета, выделим его (заливку и обводку), и преобразуем в символ с именем “окно”.
- Создадим анимацию движения окна из левого нижнего угла (1-й кадр) в правый верхний (18 кадр). Для этого выделим 18-й кадр в двух слоях и превратим в ключевой. Выделим промежуточный кадр в слое “окно” и произведем автозаполнение кадров **Create Motion Tween** (рис.3.48 а).



Рис.3.48 а)

б)

в)

- Просмотрим анимацию. Получили перемещение прямоугольника (рис.3.58 а).
- Щелкнем правой клавишей мыши по слою “окно” и в открывшемся меню установим тип слоя **Маска (Mask)**. Большая часть фонового изображения станет невидимой, а непрозрачный прямоугольник превратится в окно. Через него будет виден участок маскируемого слоя “фон” (рис.3.48 б).
- Сохраним работу под именем **okno fla**. Протестируем анимацию.

Пример 2. Создать анимацию движения панорамы города в телевизоре.

- В 1-м кадре слоя “телевизор” изобразим телевизор (серый прямоугольник со скругленными углами и подставка) (рис.3.49).
- Выше добавим слой с именем “экран”. Нарисуем на нем экран телевизора (закрашенный прямоугольник) и преобразуем в символ с именем “экран”.

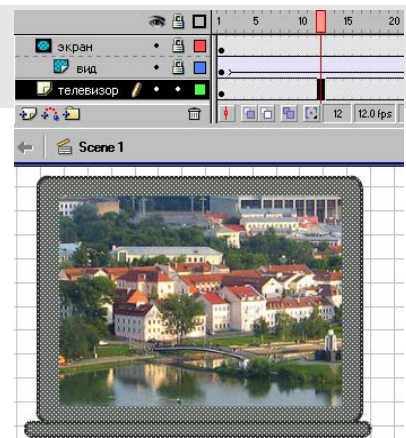


Рис.3.49

- Между этими слоями добавим слой с именем “вид”, на него импортируем панораму города **minsk.jpg**.
- На слое “вид” создадим анимацию движения панорамы города справа (1-й кадр) налево (24 кадр).
- Щелкнем правой клавишей мыши по слою “экран” и установим его тип **Маска (Mask)**. Через него будет просматриваться участок маскируемого слоя с движущейся панорамой города.
- Сохраним работу под именем **tv fla**. Протестируем анимацию.

Интересные эффекты получаются, если ниже маскируемого поместить еще один слой с полупрозрачным (рис.3.48 в) или уменьшенным (рис.3.50) изображением.

Пример 3. Создать анимацию движения лупы над панорамой города

- В первый кадр слоя “вид” импортируем изображение панорамы города **minsk.jpg** и преобразуем в символ. С помощью панели свойств установим прозрачность $\alpha = 40\%$.
- Выше добавим слой с именем “увеличение”. Из библиотеки поместим на него изображение панорамы и увеличим его.
- Еще выше добавим третий слой и назовем его “лупа”. Нарисуем на нем круг с заливкой и преобразуем его в символ с именем “лупа”.
- В этом слое создадим анимацию движения лупы из левого нижнего угла (1-й кадр) по диагонали в правый верхний (24 кадр).



Рис.3.50

- Щелкнем правой клавишей мыши по слою “лупа” и установим тип **Маска**. Через него будет просматриваться участок маскируемого слоя с увеличенным изображением (рис.3.50).
- Сохраним работу под именем **panorama fla**. Протестируем анимацию.



1. Какой слой называют маской?
2. С какой целью используют маску?
3. Как создать слой-маску?

Упражнения

Создайте анимации по предложенным образцам:

1. Движение лупы над шкалой термометра (рисунок **scale.jpg**)
2. Рыбы проплывают перед иллюминатором подводной лодки (рисунок **fish.jpg**)
3. Наблюдение поверхности луны в телескопе с увеличением (рисунок **luna2.jpg**).
4. Изучение электронной схемы с помощью микроскопа (рисунок **is.jpg**,
2 секунды увеличение и 2 с возврат к первоначальному размеру)

