

§ 21. Работа с текстом

21.1. Ввод и форматирование

В анимациях нередко используется текст, например: реклама, заголовки или пояснения. В редакторе Flash можно создавать и редактировать тексты, подобно тому, как это делается в обычных текстовых редакторах. Кроме того, текстовые объекты можно превратить в графические и работать с ними, как с изображениями. При этом, однако, утрачивается возможность редактировать и форматировать текст (исправлять ошибки, изменять шрифт и т. п.). Таким образом, существует принципиальное различие между текстовым и графическим объектом.

Пример 1. Ввести текст “ПРИВЕТ” (шрифт Times, 40 пт, цвет зеленый).
Отформатировать его (шрифт Arial, 50 пт, цвет синий).

- Возьмем инструмент **Текст (Text)**. Укажем на рабочем поле место ввода щелчком мыши в точке, где будет верхний левый угол прямоугольной области текста. Параметры текста настраиваются в панели свойств перед его вводом или при последующем форматировании (рис.3.55). Цвет можно задавать также на панели **СмесительЦвета**.

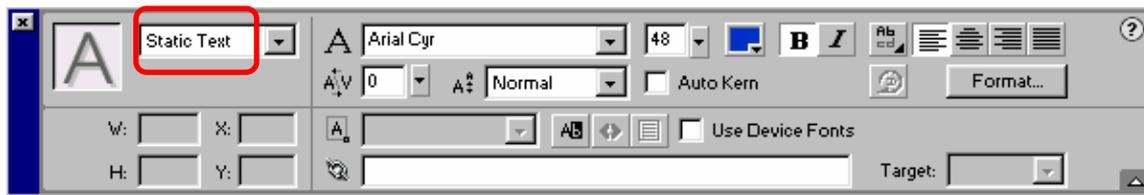


Рис.3.55.

- Установим шрифт Times, 40 пт, цвет зеленый. Тип текста должен быть установлен по умолчанию **Static (Статичный)**. Введем текст (рис.3.56 а).
- Для форматирования выделим текст (рис.3.56 б) и на панели свойств установим шрифт Arial, 50 пт, цвет синий. По окончании щелкнем мышью в любом месте вне текстовой области, и выделение будет снято. Результат показан на рис.3.56 в.



Рис.3.56 а)

б)

в)

К текстовым объектам применимы лишь некоторые трансформации: **Масштаб (Scale)**, **Поворот (Rotate)** и **Наклон (Skew)**, однако преобразования **Искажение (Distort)** и **Огибание (Envelope)** недоступны. Нельзя применять градиентную заливку, но можно задавать прозрачность параметром Alpha.

Пример 2. Трансформировать текстовый объект предыдущего примера в соответствии с рисунком 53

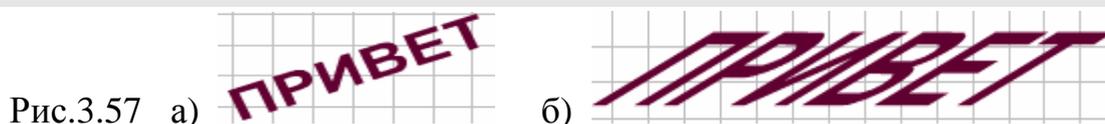


Рис.3.57 а)

б)

- Выделим текстовый объект, скопируем в буфер обмена и вставим две копии.
- С помощью инструмента **Трансформация** первую копию уменьшим и повернем (рис.3.57 а), а к второй применим деформацию сдвига (рис.3.57 б).

Текст можно превратить в графический объект с гораздо большими возможностями трансформации. Для этого его надо выделить и затем выполнить команду **Modify>Break Apart (Модифицировать>Разделить)** или **Ctrl+B**. С этого момента текст уже нельзя редактировать и форматировать как текстовый объект, но можно применять все инструменты, предназначенные для графики.

Пример 3. Превратить текстовый объект примера 1 в графический и трансформировать в соответствии с рисунком.3.58

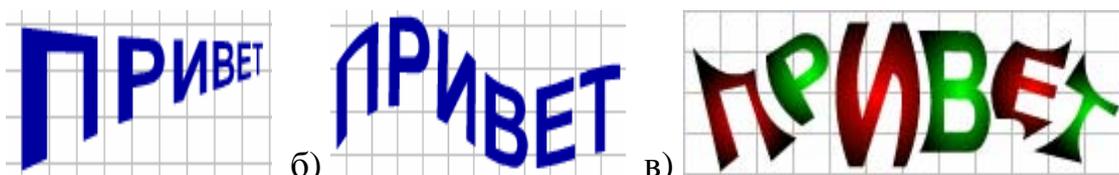


Рис.3.58. а)

б)

в)

- С помощью буфера обмена вставим на рабочее поле три копии текста.
- Превратим их в графические объекты, дважды применяя команду **Разделить** (или нажимая **Ctrl+B**). При первом применении текст делится на отдельные буквы (рис.3.59 а), а при втором - каждая буква превращается в графический объект.

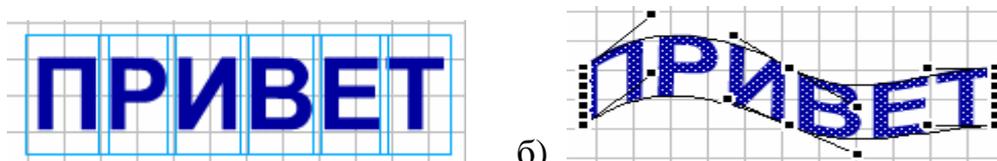


Рис.3.59. а)

б)

- Инструментом **Трансформация** к первой копии применим преобразование **Искажение (Distort)** (рис.3.58а), а ко второй **Огибание (Envelope)** (рис.3.59б).
- В третьей копии с помощью инструментов выделения и трансформации изменим форму каждой букву и применим градиентные заливки (рис.3.58 в).

21.2. Анимация текста

Рассмотрим особенности анимации текста.

Пример 4. Создать анимацию “Бегущая строка”

- Находясь в первом кадре единственного слоя введем слово “Движение”.
- Превратим 24-й кадр в ключевой (F6).
- В 1-м кадре переместим слово за пределы рабочего поля вправо, а в 24-м - влево.
- Произведем автозаполнение кадров **Motion Tween**. При этом текст превращается в библиотечный символ типа **Графика** (как сгруппированный объект).
- Сохраним работу. Протестируем анимацию.

Пример 5. Создать анимацию “Рассыпанные буквы”

- Находясь в первом кадре единственного слоя введем слово “Привет”.
- Для разделения слова на буквы применим операцию **Разделить (Break Apart)** из меню **Modify** (или комбинацию клавиш **Ctrl+B**). Чтобы обеспечить независимость движения каждой буквы, распределим их по отдельным слоям командой **Распределить по слоям (Distribute to Layers)** того же меню. При этом каждая буква превращается в библиотечный символ типа **Графика** и помещается на отдельный слой (рис 3.60 а).
- Превратим 15-й кадр в ключевой (**F6**).
- В 1-м кадре переместим буквы в разные места рабочего поля и повернем их.
- Выделим промежуточный кадр во всех слоях и произведем автозаполнение кадров **Motion Tween** (рис.3.60 а, б)
- Сохраним работу. Протестируем анимацию.

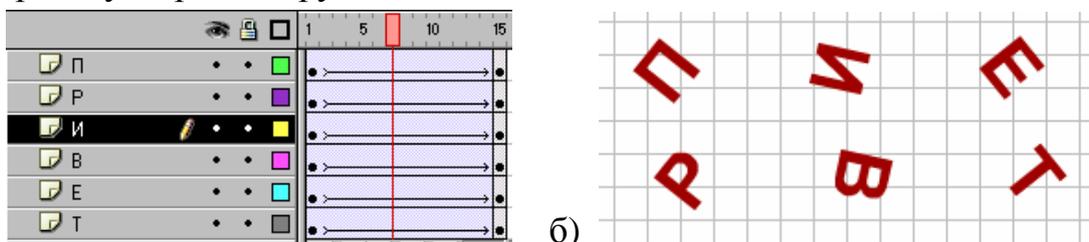


Рис.3.60 а) б)

Пример 6. Создать анимацию превращения буквы А в Б за время 1,5 с.

- Находясь в первом кадре единственного слоя напишем букву **А** синего цвета размером 96 пт (рис.3.61 а).
- Выделим 18-й кадр и превратим его в пустой ключевой (**F7**). В этом кадре напишем букву **Б** красного цвета такого же размера (рис.3.61 б).

Анимация формы неприменима для текста. Сначала необходимо превратить текст в графические объекты.

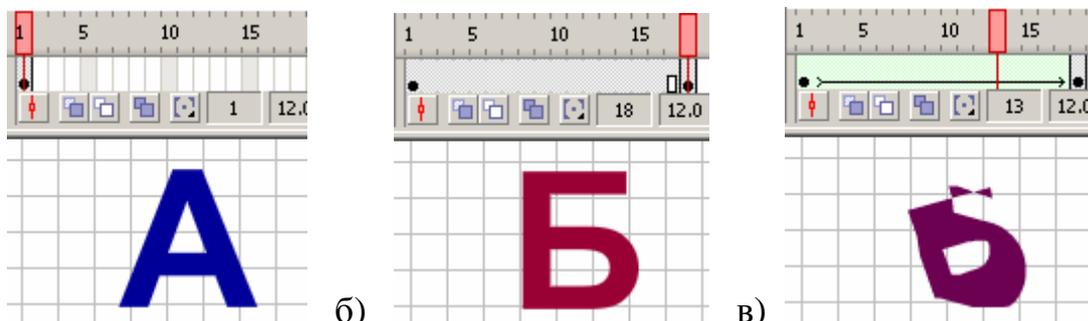


Рис.3.61. а) б) в)

- Инструментом выделения **Стрелка** будем выделять буквы в первом и последнем кадрах и применять операцию **Break Apart (Разделить)** (или **Ctrl+B**).
- После этого произведем автозаполнение кадров **Tween Shape** (рис.3.61 в)
- Сохраним работу под именем **ab fla**. Протестируем анимацию.

К словам операция разделения применяется дважды, поскольку слова сначала разделяются на отдельные буквы.

*** Пример 7.** Создать анимацию превращения слова “муха” в слово “слон”

- В первом кадре напишем слово “муха”. Превратим 20-й кадр в пустой ключевой (F7) и напишем слово “слон”.
- Преобразуем слова в графические объекты, дважды применяя операцию **Разделить**. После этого произведем автозаполнение кадров **Tween Shape**.
- Сохраним работу. Протестируем анимацию.

?

1. Как ввести и отформатировать текст?
2. Как превратить текст в графический объект?
3. Перечислите этапы анимации движения текста.

Упражнения

1. Создайте анимацию всплывающего снизу и увеличивающегося слова “ШКОЛА” (показан пример в режиме калькирования).
2. Создайте анимацию движения слова “МИНСК” (бегущая строка) над слоем с видом Минска (рисунок **minsk.jpg**)
3. Создайте анимацию превращения слова “ПРИВЕТ” в “ПРОЩАЙ”.



4. Создайте поздравительную открытку (С днем рождения, С Новым годом) с анимированным текстом и изображением.