Подготовлено учителем информатики Любохонской СОШ Хаймановой Т.Я.

Источник:

http://synfig.org/wiki/How_do_I.ru#.D0.9A.D0.B0.D0.BA_.D0.B4.D0.BE.D0.B1.D0.B0.D0.B2.D0.B8.D1.82.D1.82_.D0.B2_.D0.B2_.D0.B2_.D0.B2_.D0.B2_.D0.B3_.D1.82.D0.B5_.D0.B4.D1.81.D1.82.3F

Руководство для начинающих по Synfig Studio

Градиентная заливка или Слой — Создать слой — Градиенты ... и прочее



Фоновый рисунок, как и рисунки для анимации, можно заготовить заранее в другом графическом редакторе или скачать из Интернета и обработать. В контекстном меню *Рабочего окна* выбрать *Файл* — *Импортировать*.

Если задумано фоном выбрать *Градиентную заливку* или что-нибудь из контекстного меню *Рабочего окна*: *Слой* — *Создать слой* — *Градиенты* — *Спиральный градиент* (*Геометрия* — *Сплошная заливка*), то это нужно оставить на последний шаг, т. к. будет недоступна в контекстном меню *Рабочего окна* команда *Файл* — *Импортировать*.

Инструмент Текст

При выборе инструмента Текст, появляется окно *Параметры инструмента*, в котором нужно задать значения *Кегль* (изображение ниже 1-е или 2-е слева). Щелчок на сцене *Рабочего окна*, вызывает окно *Ввод текста*.



Выбираем *Инструмент трансформации*. Рядом с текстом появляются красный и зелёный маркеры. За зелёный маркер текст перемещается, с помощью красного маркера можно менять высоту и ширину текста.



Внести изменения в текст или его вид можно, выделив слой с текстом на панели *Слои*, с помощью панели *Параметры*.

Название	Значение	Тип Дор 🏠	lof '	
1145 каз Глубина на оси Z	0,000000	real		
1105 Величина	1,000000	real		
123 456 Режим смешивания	Составной	integer		
STR TEKCT	Пробный текст	string		
🄭 Цвет		цвет		

Градиент к объекту, а не ко всему холсту

- 1. Создайте область, которую вы хотите залить градиентом и сам градиент, если вы этого ещё не сделали.
- 2. Убедитесь, что слой градиента находится над слоем области в панели Слои.
- 3. Выделите оба слоя, в контекстном меню выберите пункт Изолировать.
- 4. Раскройте содержимое объединяющего слоя, если это ещё не сделано, и выберите слой градиента.



5. Щёлкните по параметру *Режим смешивания* на панели *Параметры* и в появившемся выпадающем списке выберите значение *Ha*.

Название	Значение	Тип Д	lof '	1	3s	•			
1145 (445) Глубина на оси Z	0,000000	real	Ĩ						
¹¹⁴⁵ Величина	1,000000	real	1			1			
123 456 Режим смешивания	На	integer							
🥥 Точка 1	36,999999pt,14,00000pt	vector							
🥥 Точка 2	30,999999pt,-34,999999pt	vector							
🔲 Градиент		градиент	1						
🚀 Повтор		bool							
🚀 Зигзаг		bool							

В результате градиент будет виден только внутри той области, которая находится прямо под ним в <u>объединяющем слое</u> (и внутри других слоёв в том же объединяющем слое).

Как показать или спрятать слой?

Поглядите на параметр *Величина* на панели *Параметры* – он задаёт, в каком количестве изображение слоя подмешивается к изображению нижележащих слоёв. По умолчанию значение *Величина* равно 1.

В нужном ключевом кадре для параметра *Величина* изменяйте параметр *Значение* с 0 на 1 (или на другое значение между 0 и 1). Если нужно слой скрыть, ставьте 0. Скорость перехода зависит от расстояния (в кадрах) между ключевыми кадрами.

				Т	2	sfit.				
Название	Значение	Тип	Дорожка в 🔶	Of		9		3s		
1145 Глубина на оси Z	0,000000	real								
на Велинина	1,000000	real								
123 456 Режим смешивания	Составной	integer		0000						
🥥 Левый верхний угол	-199,999994pt,138	.s vector								
🥥 Правый нижний угол	199,999994pt,-138	.s vector		1						
123 Интерполяция	Линейная	integer	*							
аца интерполяция < (ш	integer	<	<0			111) <	>