

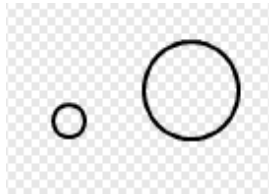

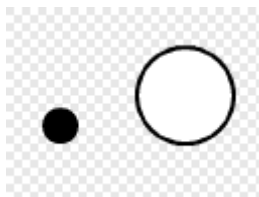




Создание мигающего смайлика

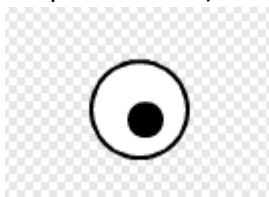
1. Создать новый спрайт .
2. Переключиться в векторный режим.
3. При помощи инструмента Эллипс  нарисовать 2 окружности (удерживаем Shift).





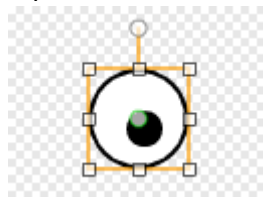
4. К меньшей окружности применить черную заливку, а большей белую (инструмент Окрасить форму ).





5. Используя инструмент Выбрать  перетаскиваем черный круг на белый (может понадобиться применить инструмент Назад на слой  к белому кругу, если он был создан раньше черного и закрывает его).



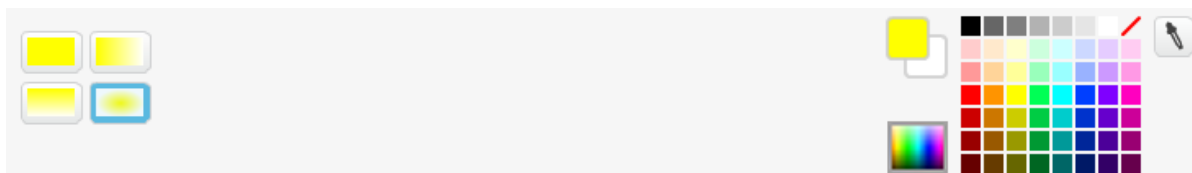
6. При помощи инструмента Выбрать  и зажатой клавиши Shift выделяем два круга и применяем к ним группировку (инструмент Группировать ). Должен получиться объект с оранжевой рамкой.





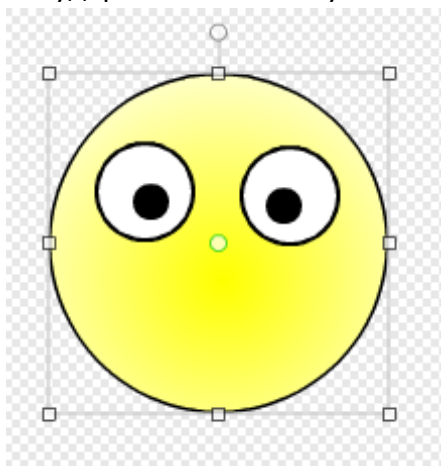
7. Применить в полученном объекте инструмент Дублировать . К копии объекта применить инструмент Отразить слева направо .



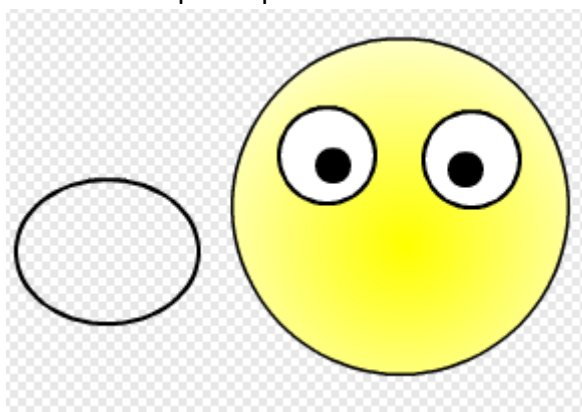
8. Создать 3-й круг большого размера. Применить к нему градиентную заливку желто-белого цвета.




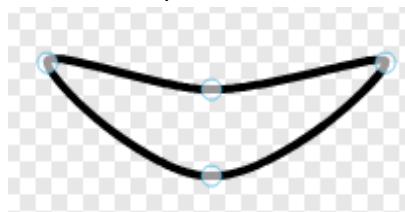
9. Поместить полученный объект на задний план (Shift+) и при помощи инструмента Выбрать  разместить объекты как на примере. При необходимости можно изменить размеры большего круга. Чтобы объект не искажался, при изменении размера нужно удерживать клавишу Shift.



10. Создать эллипс произвольного размера.




11. Изменить форму эллипса, используя инструмент Изменение формы . Для удобства можно увеличить масштаб рабочей области.



12. Применить к полученному объекту красно-черную градиентную заливку и поместить его на желтый круг.

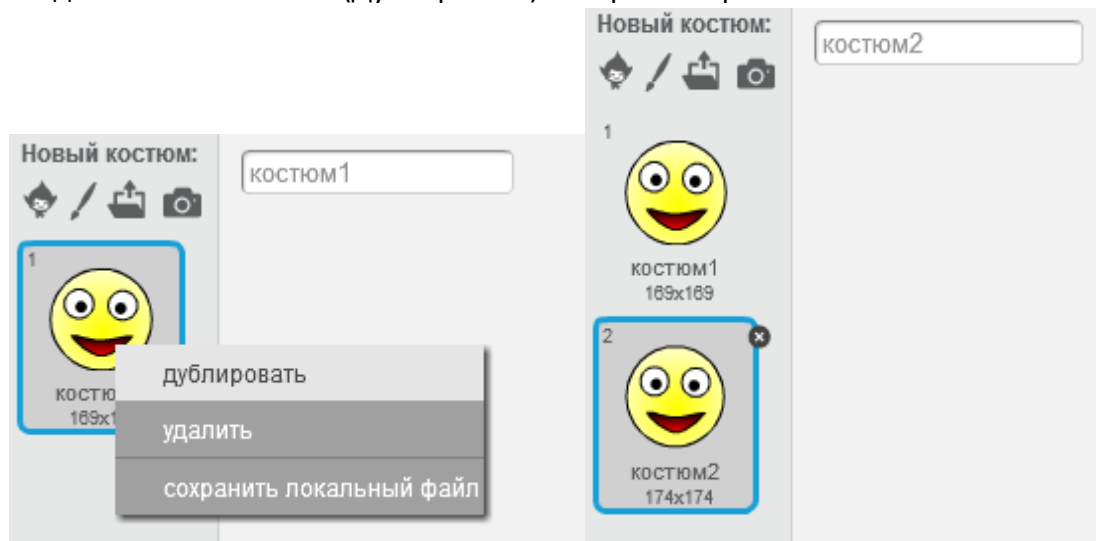


13. При помощи инструмента Выбрать  и зажатой ЛКМ выделить все объекты и сгруппировать.


14. Установить полученному костюму центр (инструмент - Установить центр костюма ).





15. Создать копию костюма (Дублировать). Выбрать второй костюм.

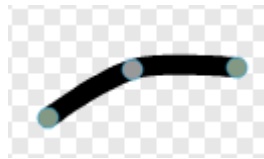


С этого момента перемещать или изменять размеры объектов не желательно, т.к. анимация будет дёргаться.

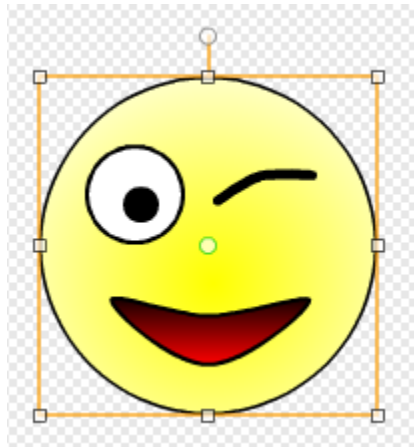
16. Разгруппировать  и удалить правый глаз (щелкнуть по нему ЛКМ и нажать клавишу Delete).



17. Создать объект Линия  и изменить его форму при помощи инструмента Изменение формы . Для изменения типа линии (прямая/кривая) необходимо добавить ключевую точку с зажатой клавишей Shift. Настроить поизунком толщину линии.



18. Разместить полученный объект на месте удаленного глаза и сгруппировать все объекты.



19. Для созданного спрайта добавить следующий скетч:

