

Мой первый мультик



Содержание

* Первый слой
(основа)

* Второй слой
(цветок)

* Анимация

* Первый слой
(подмигивание
)

* Анимация

* Третий слой
(рамка)

* Четвёртый слой
(звёздочки)

* Анимация



Первый слой

*На первом слое
рисует
основную
часть нашей
анимации –
туловище
мишки.*



Второй слой

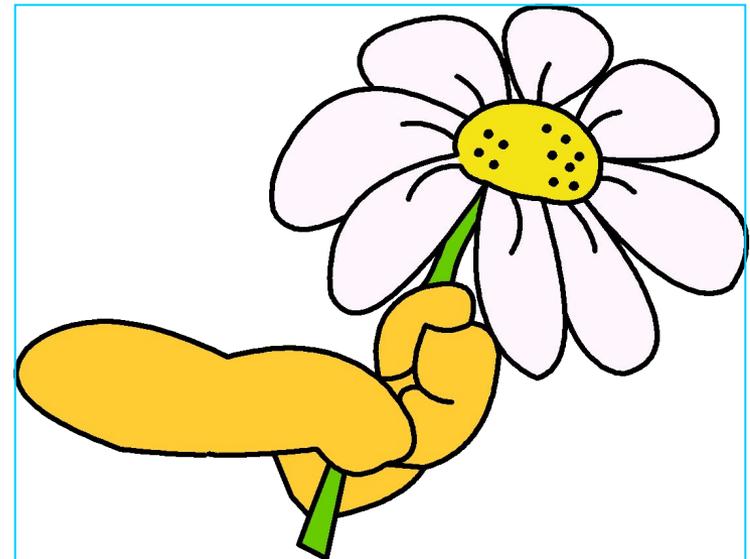
На следующем слое следует дорисовать передние лапы и ромашку.

Это те части картинки, которые будут двигаться.

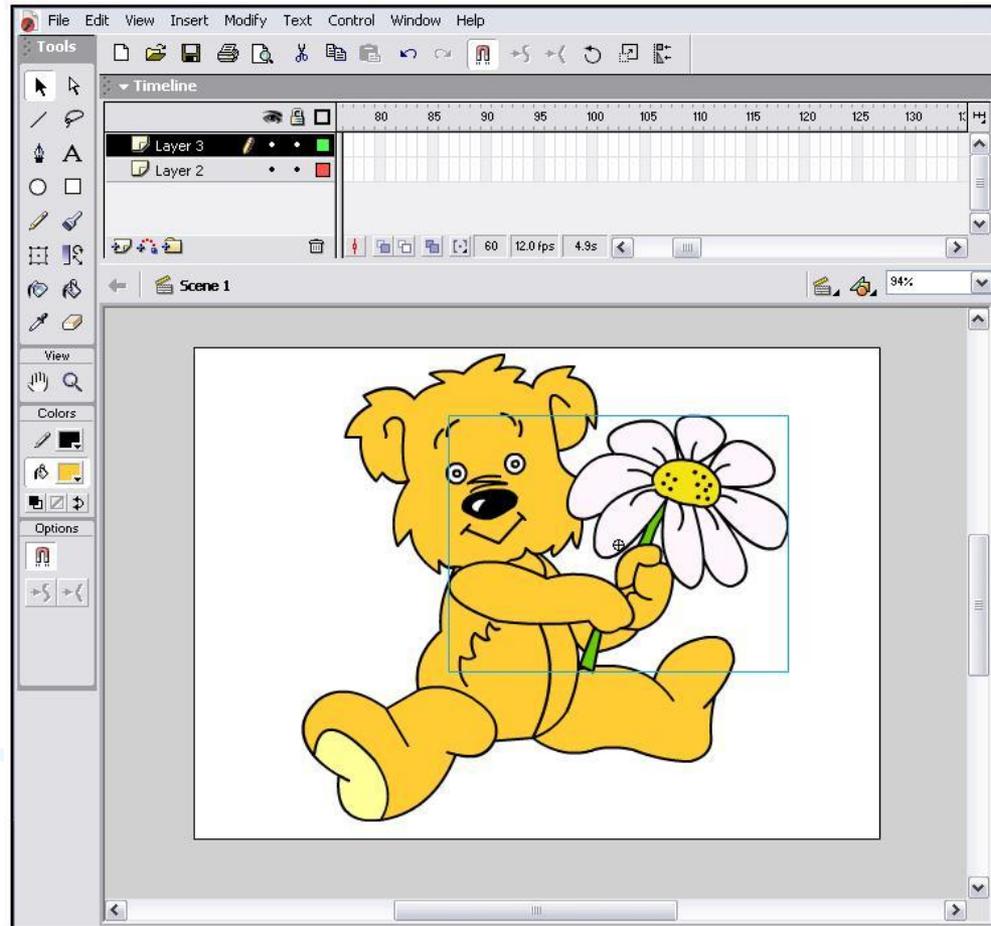


Второй слой

*Все элементы,
нарисованные на
втором слое,
преобразуем в
символ (Convert to
a Symbol),
который
обозначится
голубым
прямоугольником.*

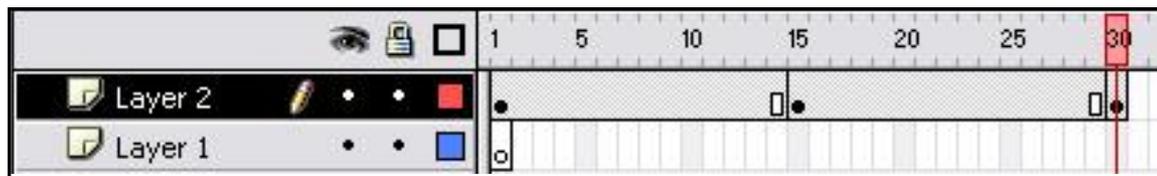


Второй слой



Второй слой

Для создания движения добавляем на втором слое два ключевых кадра через 15 и через 30 кадров.

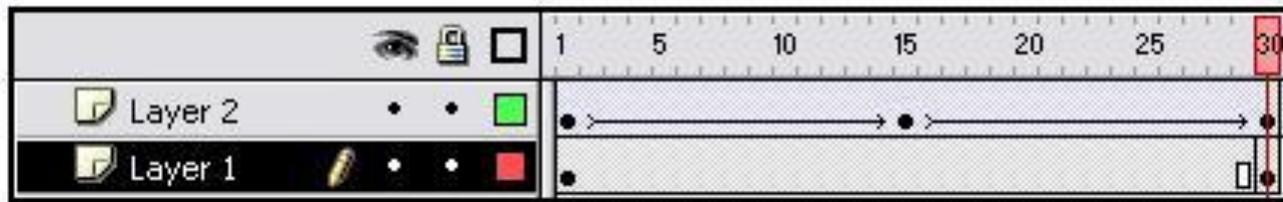


Мы получим три ключевых кадра, которые будут обозначать крайние точки движения.



Второй слой

На среднем ключевом кадре поворачиваем наш символ (лапки и ромашку) на несколько градусов по часовой стрелке. Благодаря этому наш мишка будет махать цветком.



*Далее в промежутках между 1 и 15 и 16 и 30 кадрами мы создаём промежуточную анимацию (*Create Motion Tween*).*



Анимация

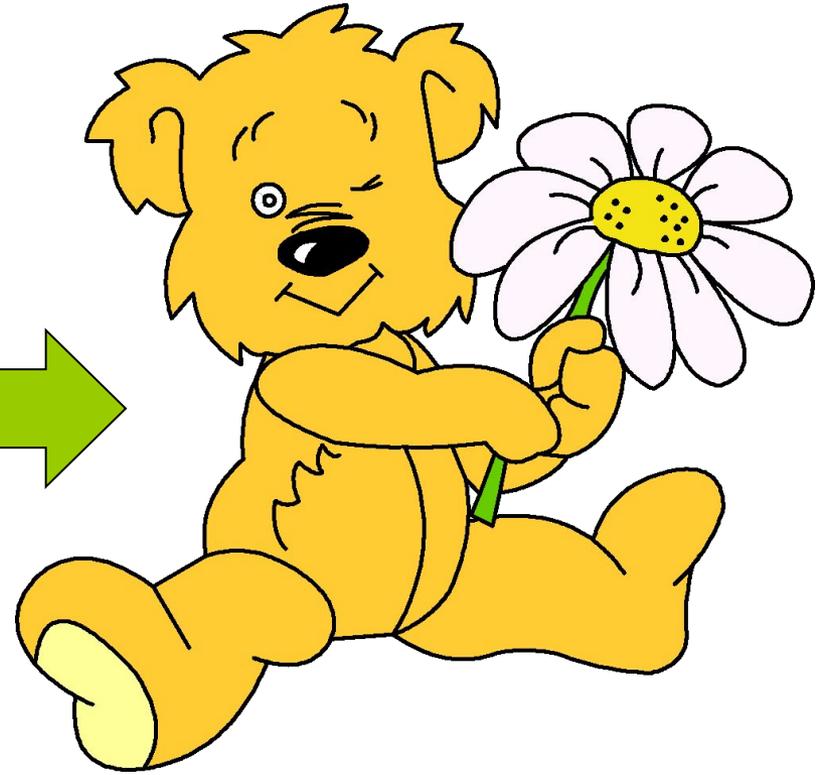
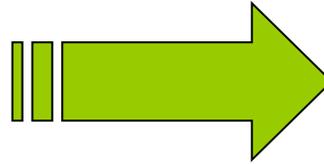


Первый слой

Теперь заставим мишку подмигивать. Для этого на нескольких любых кадрах первого слоя, следующих друг за другом, мы перерисовываем правый глаз, делая его закрытым. От числа таких кадров будет зависеть, как долго глаз мишки будет оставаться закрытым.



Первый слой

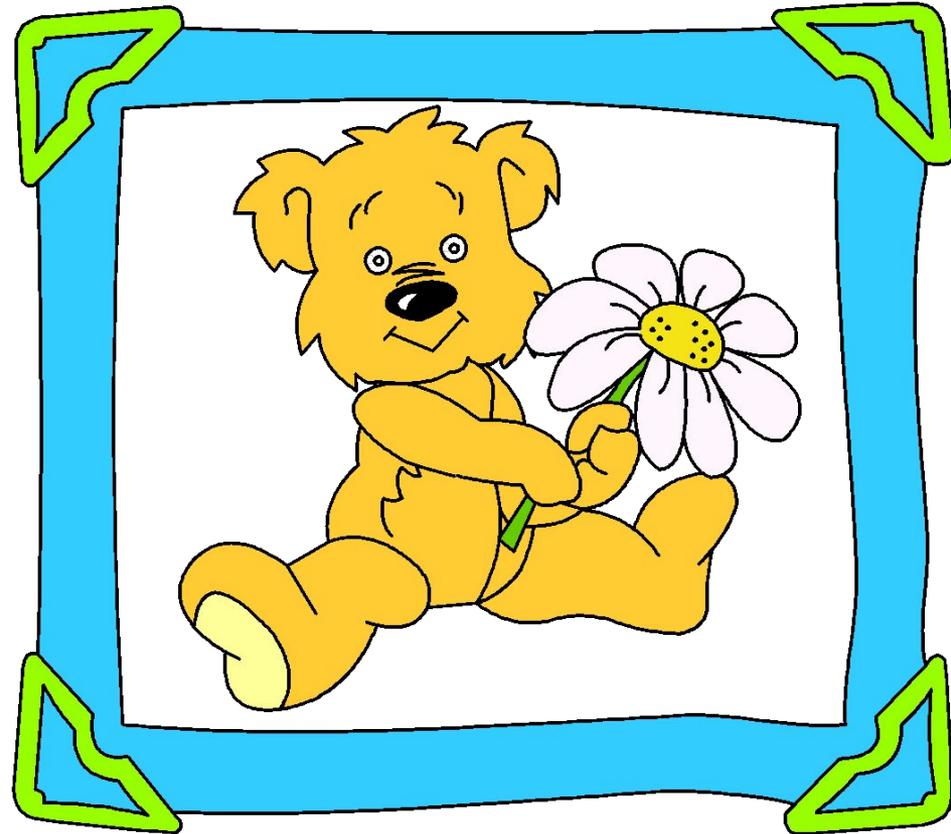


Анимация



Третий слой

*Теперь нарисуем
рамку со
звёздочками. Для
этого на
следующем
(третьем) слое
следует
нарисовать саму
рамку.*



Четвёртый слой

Далее, чтобы на нашей рамке появились мигающие звёздочки, мы создаём наш последний (четвёртый) слой, на первом ключевом кадре которого мы рисуем несколько одинаковых звёздочек.

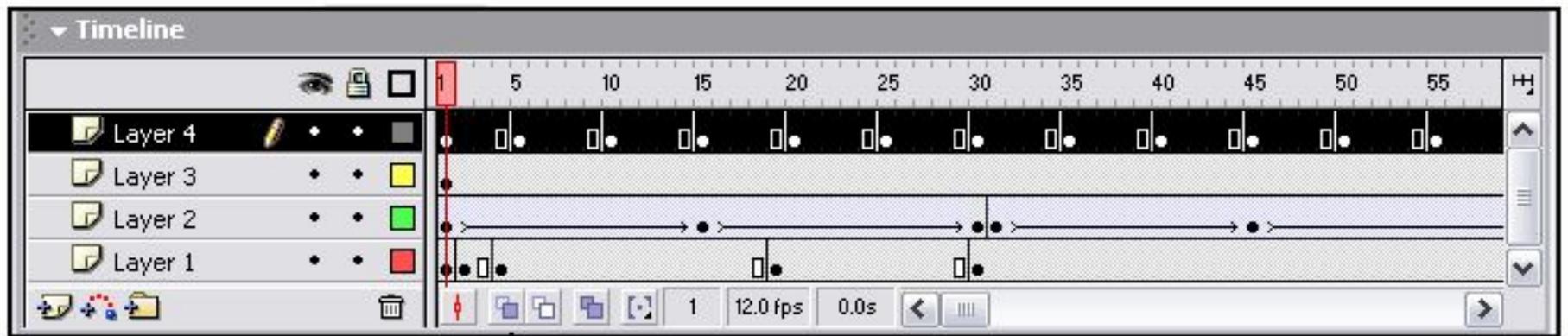


Четвёртый слой



Четвёртый слой

Теперь через каждые 5 кадров (на протяжении всей анимации) мы вставляем ключевой кадр.



Это нужно для того, чтобы звёздочки на рамке появлялись постепенно.



Четвёртый слой

В первой половине анимации на каждом следующем ключевом кадре у нас будет на 4-5 звёздочек больше, чем на предыдущем.



Четвёртый слой

Первый
ключевой кадр



Второй
ключевой кадр



Третий
ключевой кадр



И так далее...



Четвёртый слой

К середине анимации наша рамка должна выглядеть так:

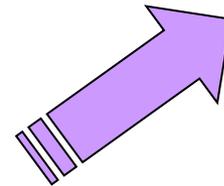
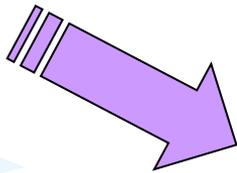


Четвёртый слой

*Во второй половине анимации
число звёздочек будет
уменьшаться.*



Четвёртый слой



Четвёртый слой

Первый и последний ключевые кадры четвёртого слоя должны выглядеть одинаково.



Наша анимация готова!

