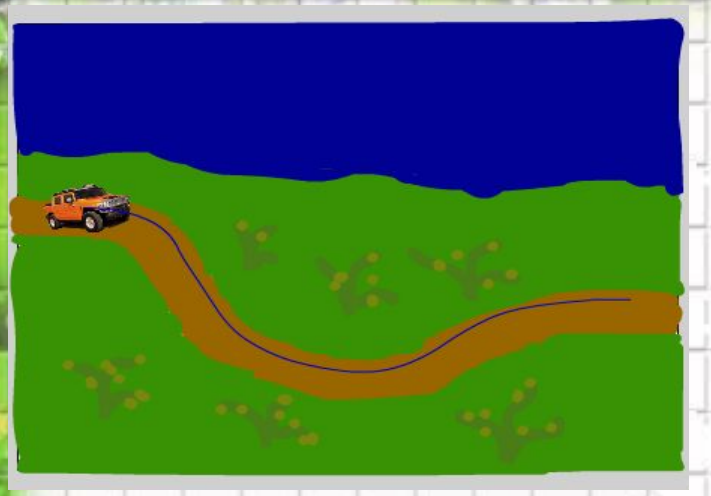
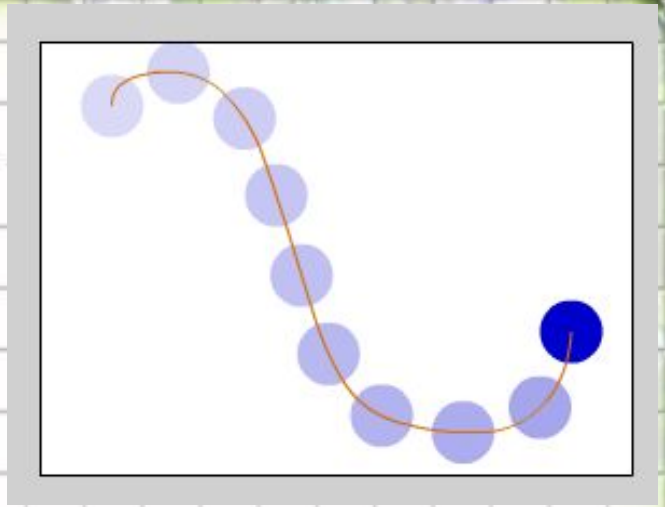
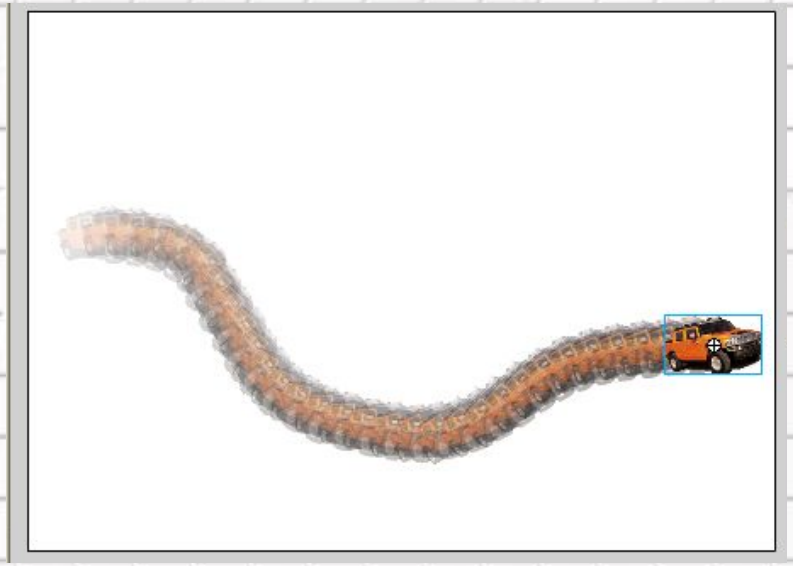
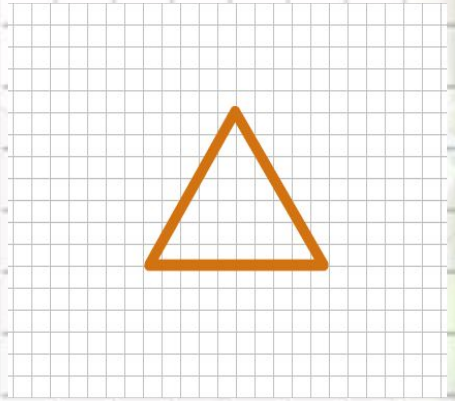




Анимация движения





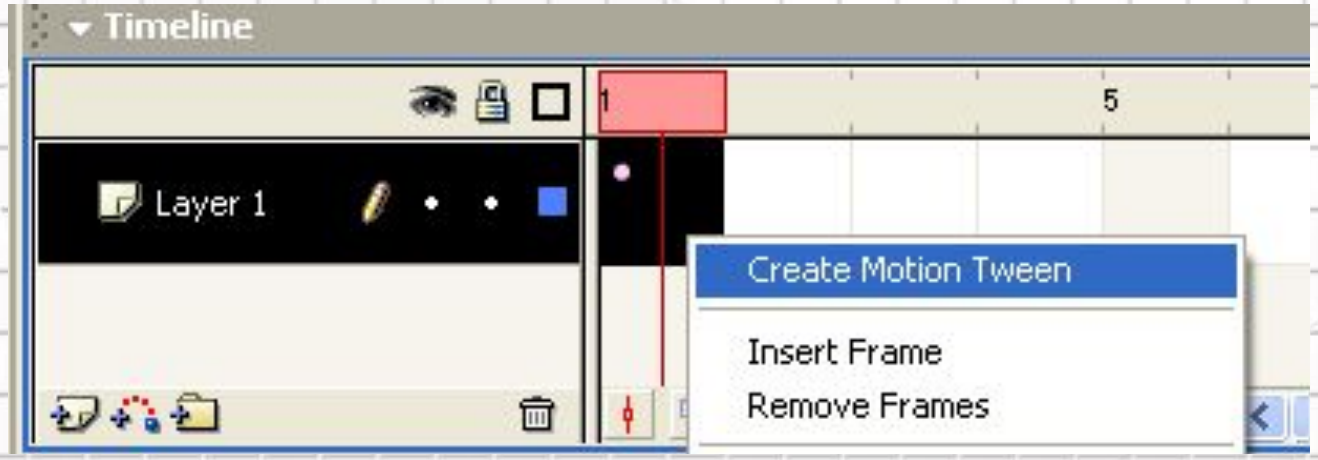
Анимация движения

- *Создание прыгающего мячика кадрированием движения*
- *Цветовые эффекты*
- *Изменение размера*
- *Поворот графического объекта на угол меньше 360°*
- *Перемещение объекта из одного положения в другое*
- *Перемещение графического объекта вдоль траектории*
- *Ориентация графического объекта вдоль траектории*

Создание прыгающего мячика кадрированием движения

1. Запустите Flash;
2. Выполните команды View — Grid — Show grid (Просмотр — Сетка — Показать сетку);
3. Установите режим Preview in Context на временной шкале в выпадающем меню Frame View (Меню режима просмотра кадров);

4. Выберите инструмент **Oval**, установите опцию — нет контура и на первом кадре, в верхней его части нарисуйте круг;
5. Выделите кадр 1, использую контекстное меню, выберите пункт **Create Motion Tween** (объект станет символом);



6. Выберите кадр 5 и выполните команды **Insert — Keyframe**;
7. Для имитации падения, в кадре 5 переместите мячик в нижнюю часть рабочей области;
8. Выберите кадр 10 и добавьте кадр как в пункте 6, перетащите мяч в верхнюю часть области;
9. Просмотрите анимацию (**Control — Play**);
10. Сохраните анимацию в своей папке под именем: Boll_2.fla.

Пример

Цветовые эффекты

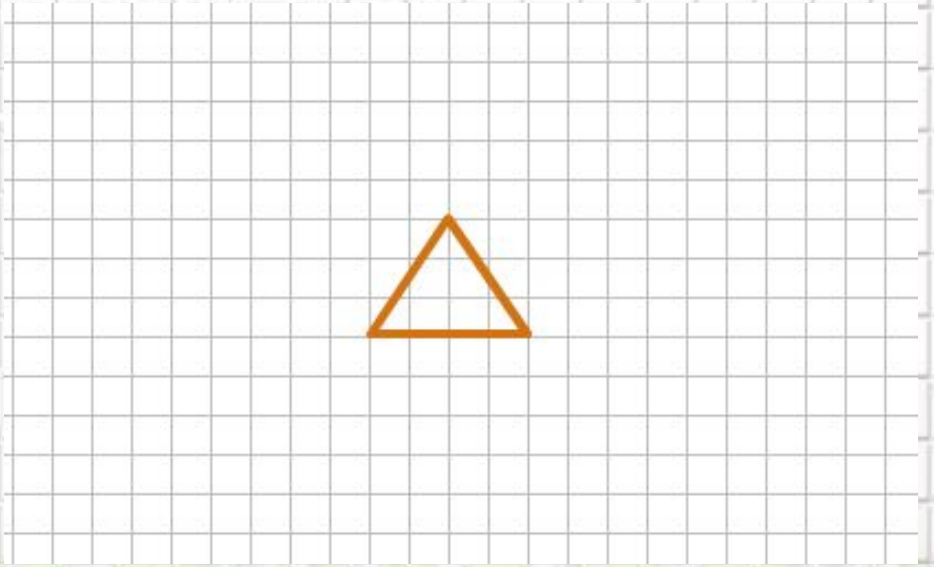
1. Создайте новый документ;
2. Выполните команды View — Grid — Show grid (Просмотр — Сетка — Показать сетку);
3. Выберите инструмент **Rectangle**, установите опцию — нет контура, цвет — желтый и на первом кадре, в центре нарисуйте круг;
4. Выделите кадр 1, использую контекстное меню, выберите пункт **Create Motion Tween**;

5. Выберите кадр 15 и выполните команды **Insert — Keyframe**;
6. В текущем кадре (15) выделите символ и на панели **Properties,** выберите **Color — Tint —** синий цвет, 100%;
7. Просмотрите анимацию (**Control — Play**);
8. Сохраните анимацию в своей папке под именем: Cvet.fla.

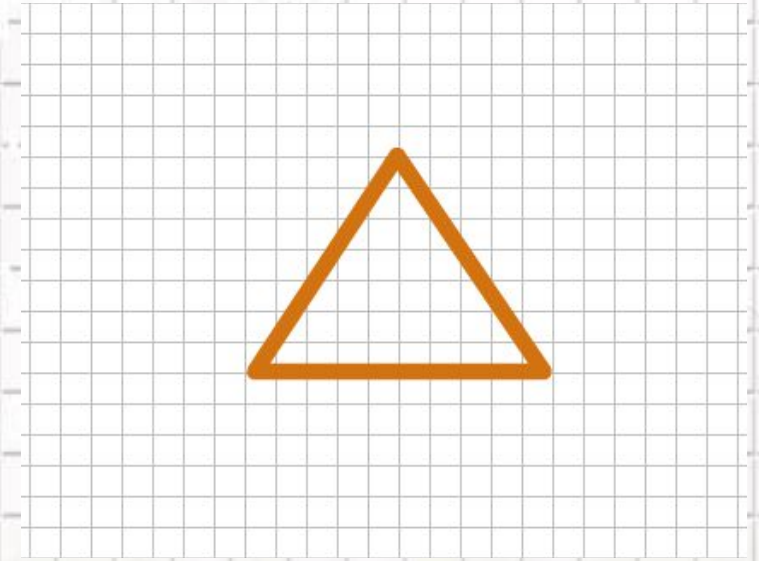
Пример

Изменение размера

1. Создайте новый документ;
2. Выполните команды View — Grid — Show grid (Просмотр — Сетка — Показать сетку);
3. Выберите **Line**, цвет — #D37210, толщина линии — 4, нарисуйте небольшой треугольник в центре рабочей области;



4. Выделите кадр 1, использую контекстное меню, выберите пункт **Create Motion Tween**;
5. Выберите кадр 5 и выполните команды **Insert — Keyframe**;
6. Выделите кадр 1, убедитесь что на панели **Properties** свойству **Tween** присвоено значение — **Motion** и установлен флажок **Scale**;
7. Увеличьте размер объекта в кадре 5;



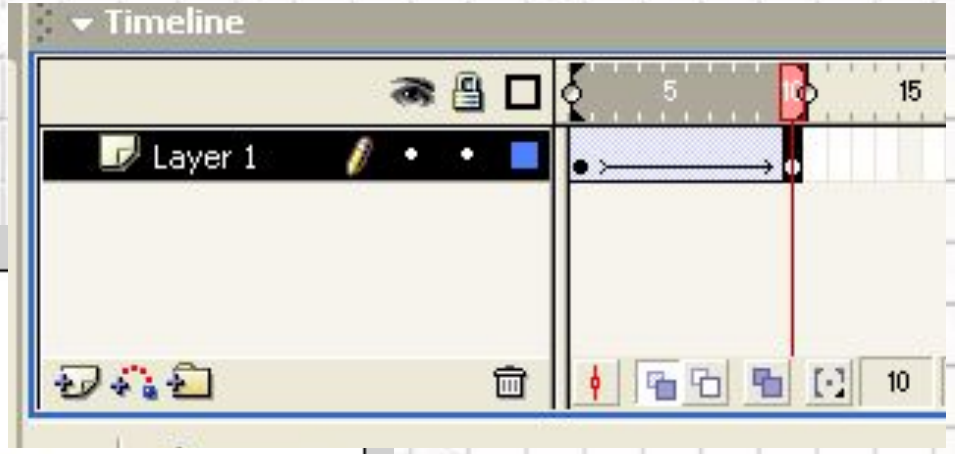
8. Проделайте те же операции для уменьшения объекта до первоначального размера, добавив в кадр 10 ключевой кадр;
9. Просмотрите анимацию (**Control — Play**);
10. Сохраните анимацию в своей папке под именем: Size.fla.

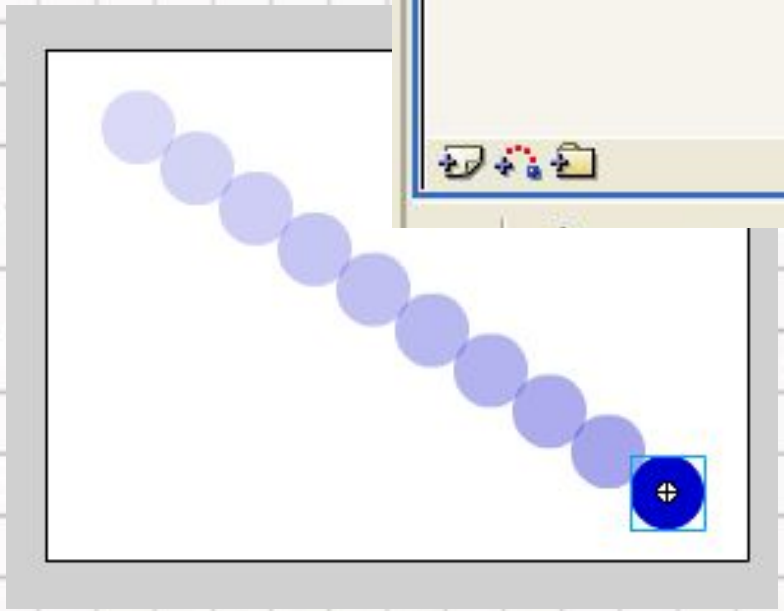
Пример

Перемещение графического объекта вдоль траектории

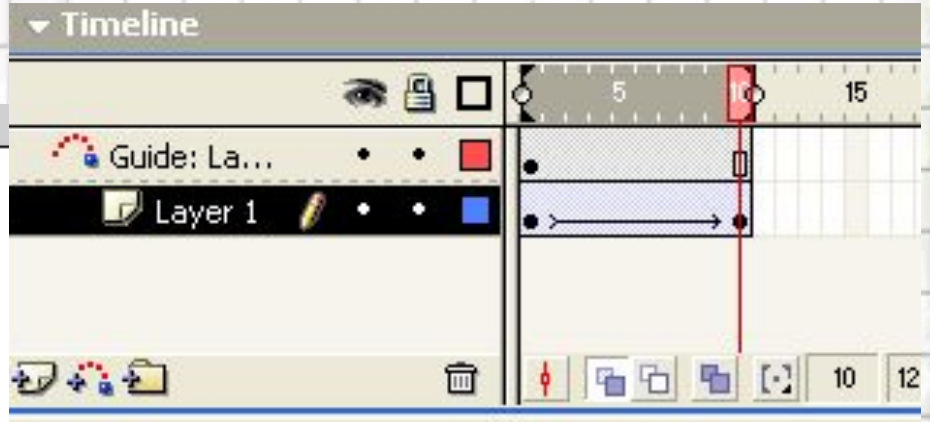
1. Запустите Flash;
2. Установите режим Normal на временной шкале в выпадающем меню Frame View (Меню режима просмотра кадров);
3. Выберите инструмент **Oval**, цвет заливки — #0000CC, установите опцию — нет контура и на первом кадре, в верхней его части нарисуйте круг;

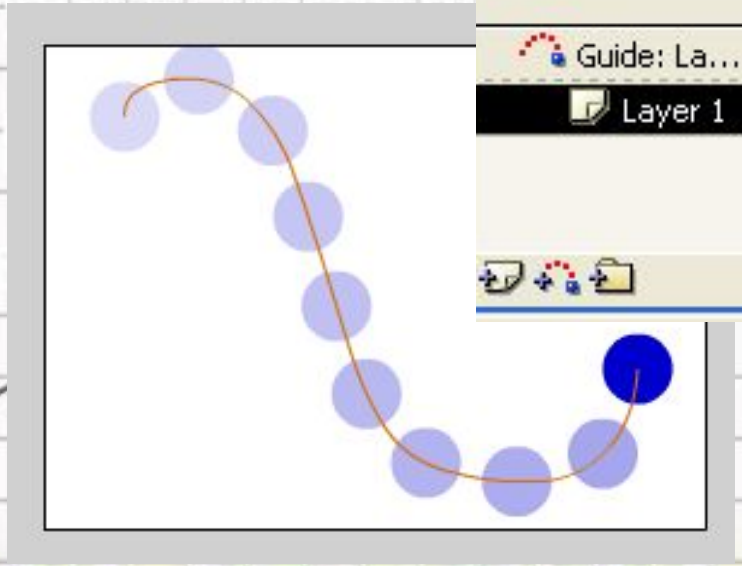
4. Создайте анимацию из 10 кадров, мяч перемещается из верхнего левого угла к правому нижнему (см предыдущее задание);





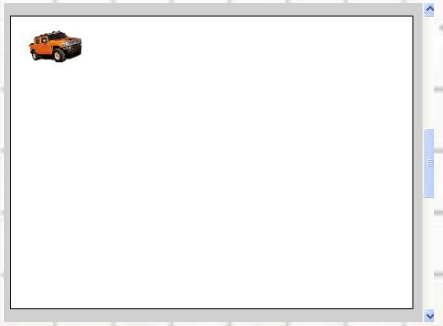
5. Добавьте слой направляющей движения, нажав на кнопку ;
6. Выделите слой с направляющей движения и, с помощью инструмента **Pencil** нарисуйте линию — траекторию движения объекта;
7. В кадрах 1 и 10 установите круг так, чтобы центр объекта (белый кружочек) находился на начале/конце траектории движения;



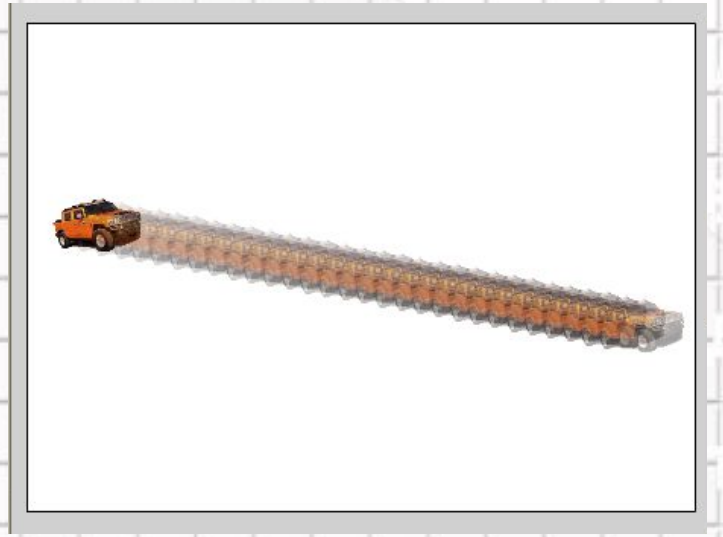


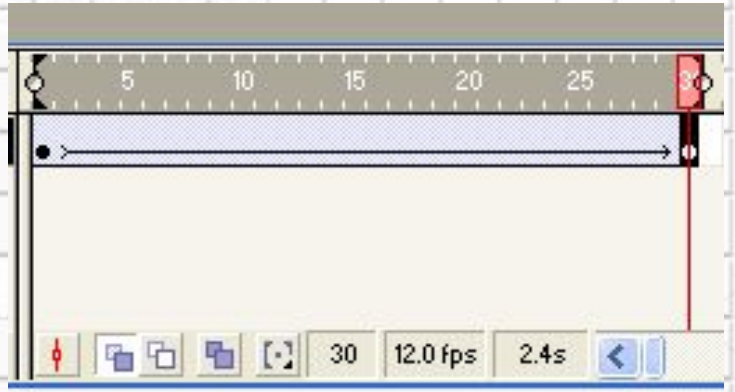
Ориентация графического объекта вдоль траектории

1. Запустите Flash;
2. Установите режим Normal на временной шкале в выпадающем меню Frame View (Меню режима просмотра кадров);
3. Добавьте изображение машины: **File — Import… — car.gif**;
4. С помощью инструмента **Free Transform** панели инструментов уменьшите размер изображения;

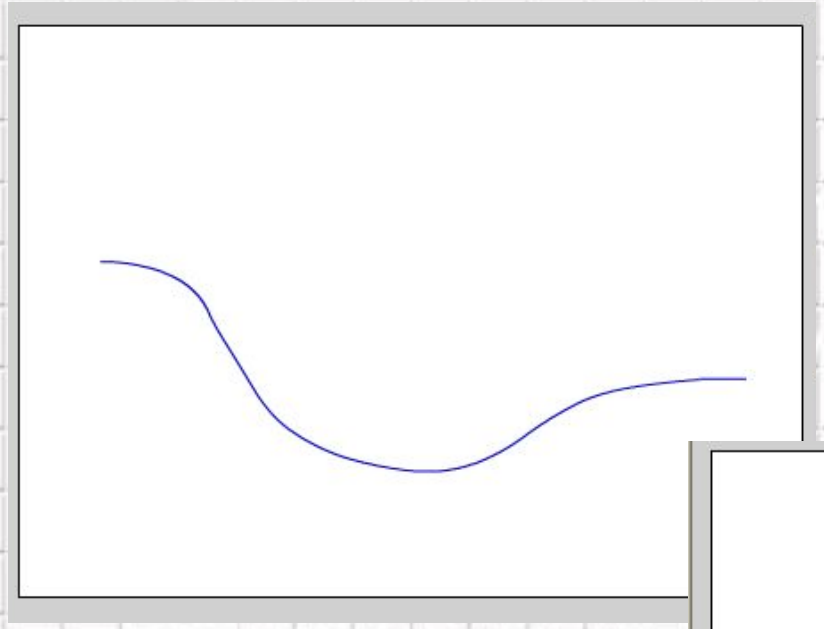


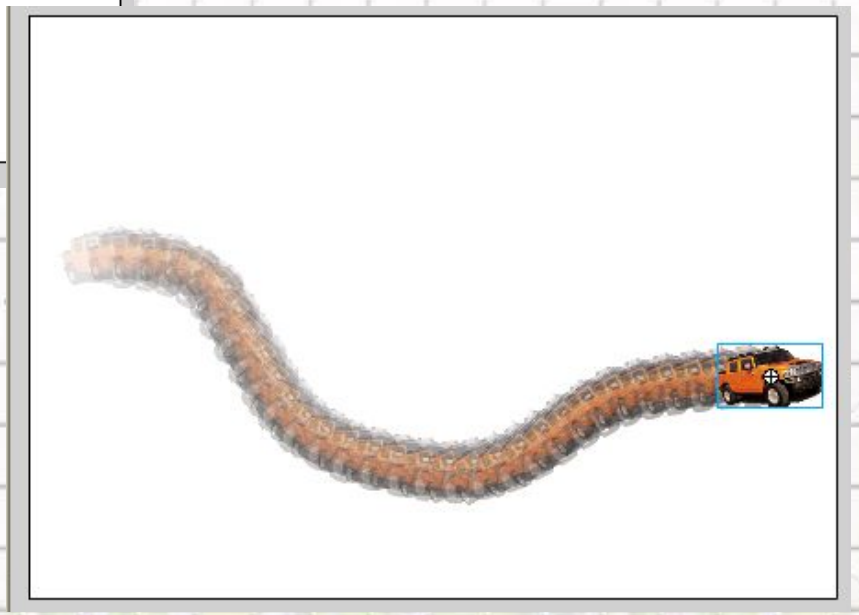
5. Выделите кадр 30 и выполните команды: **Insert — Frame**;
6. В кадре 1: **Insert — Create Motion Tween**, в кадре 30 переместите автомобиль в правый нижний угол;



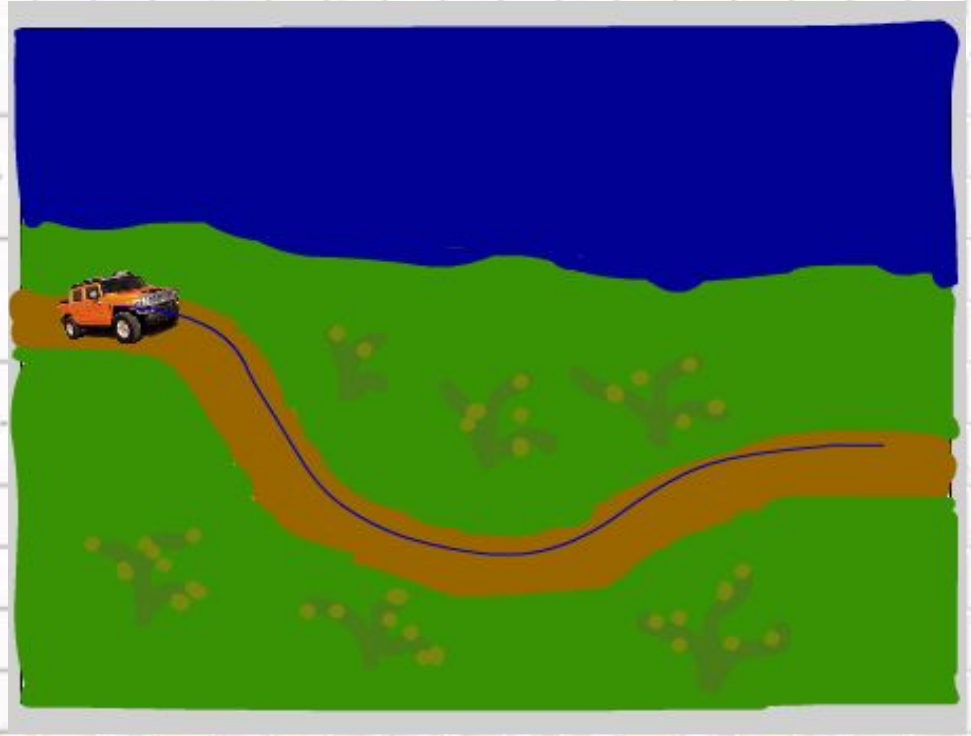


7. Добавить слой с направляющей и с помощью инструмента **Pencil** добавить на него путь;





8. На панели **Properties** кадра 1 установите галочку **Orient to path**;
9. Просмотрите анимацию и сохраните ее под именем Car.fla;
10. Добавьте пейзаж на новом слое, который не подчиняется слою с направляющей, и сохраните повторно.



ссылки?:

- Фон - http://sportsklad.ru.com/fony-dlya-prezentatsij.html