

Тема уроку: "Векторна анімація руху одного та кількох об'єктів"

Вивчення нового матеріалу

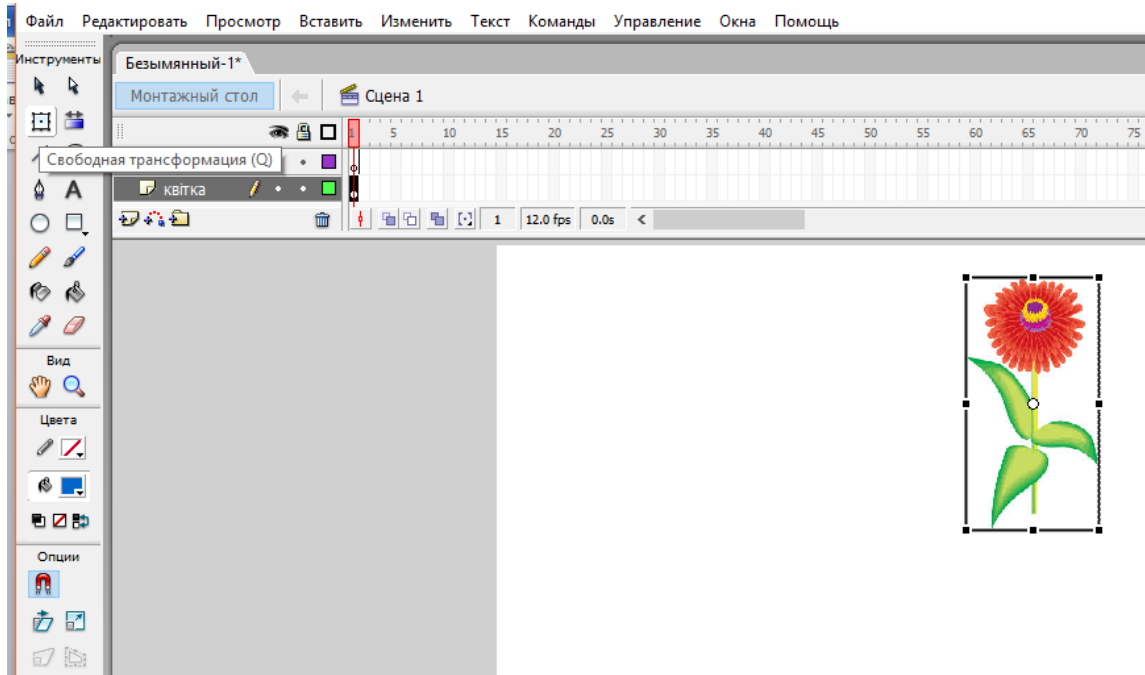
Використовуємо відео №1, №2 або №3

1. <https://www.youtube.com/watch?v=3WRoFraX7jU>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=sLwp7ccf-84>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=GirvRQg-knM&pbjreload=10>

Завдання 1. Створіть за допомогою програми Macromedia Flash анімацію, в якій метелик буде рухатися з лівого нижнього кута до квітки (можна використовувати файли заготовки)

Алгоритм дій для створення анімації руху

1. Імпортувати фонове зображення (Файл→ Імпортувати) або намалювати за допомогою інструментів малювання. В якості фонового зображення використовуємо квітку. Імпортована квітка потрапить на єдиний шар, що маємо. Підправимо її розміри і положення інструментом «Трансформація».

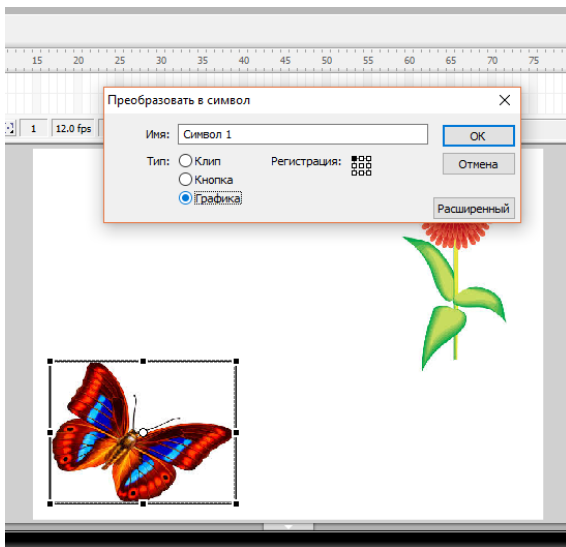


2. Дамо назву першому шару «Квітка»

3. Заблокувати цей шар (це робиться для того, щоб уникнути випадкових змін фонового зображення);

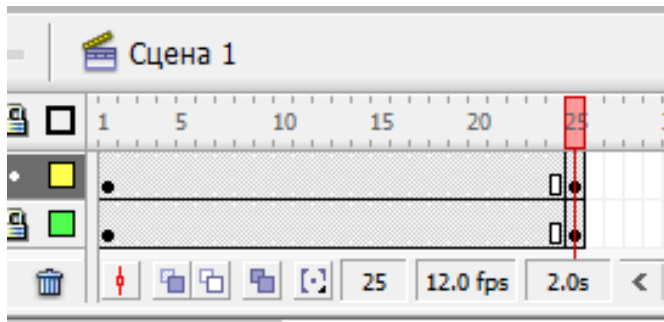
4. Додати другий шар , назвати його «метелик» та імпортувати (або намалювати) зображення, яке буде анімовано (метелик);

5. Перетворити зображення в бібліотечний символ типу Графіка (F8);

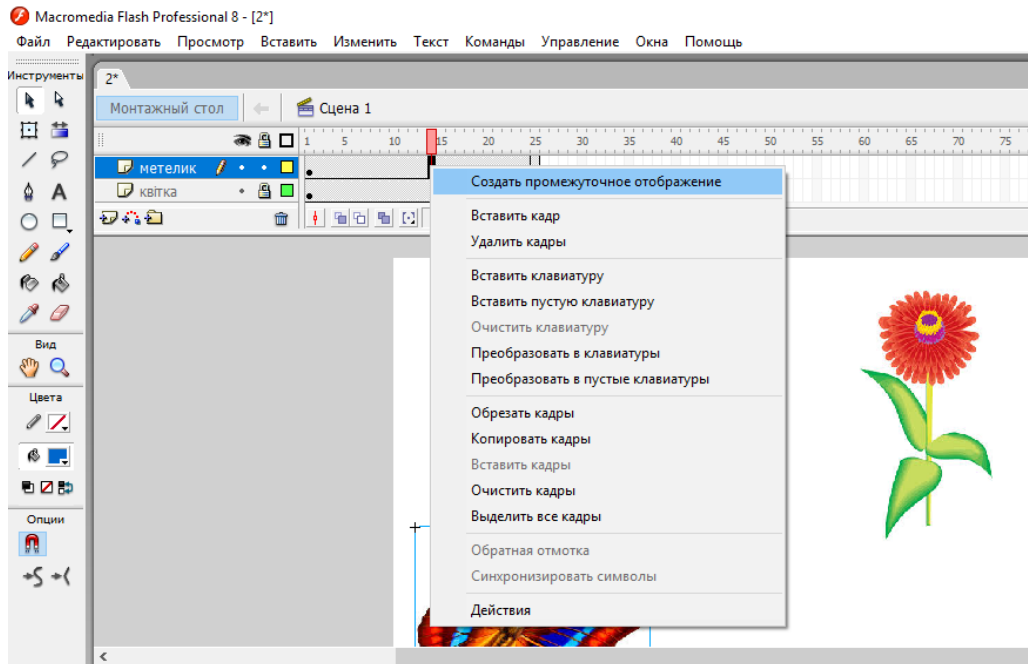


6. Розмістити метелика у лівий нижній кут;

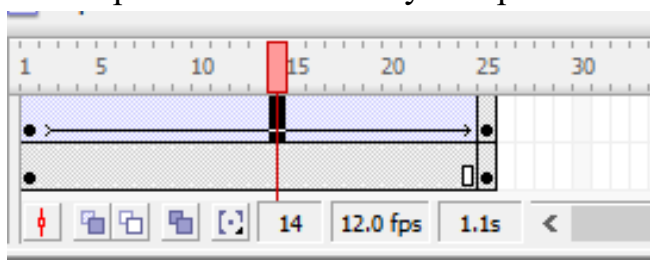
7. На шкалі часу виділити кінцевий кадр (25) в обох шарах і перетворити їх в ключові (F6);



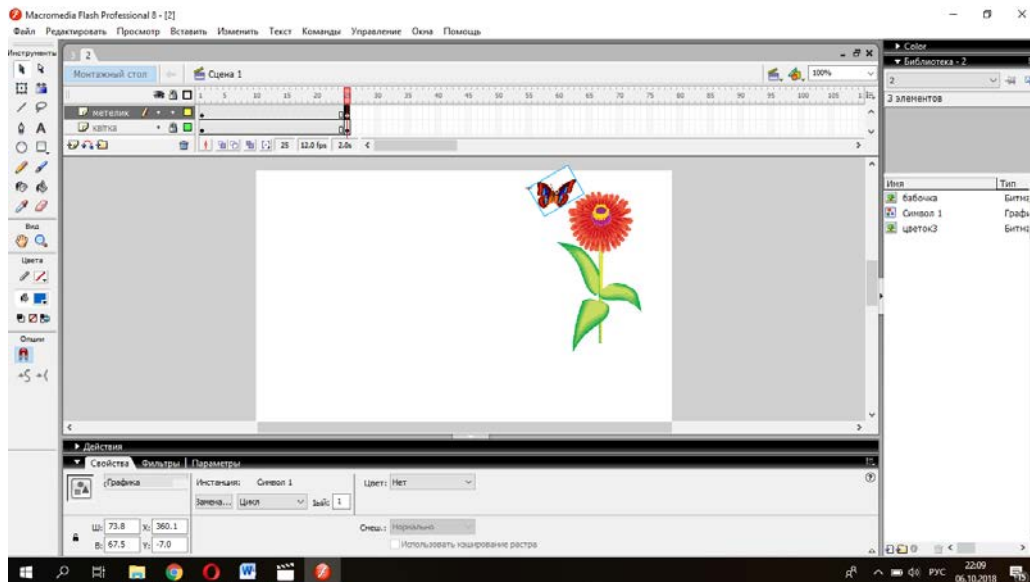
8. У будь-якому кадрі шару «Метелик» між 1 та 25 визвемо контекстне меню та виберемо команду «Создать промежуточное отображение».



Якщо все зроблено правильно проміжні кадри повинні зафарбуватися в бузковий колір, а 1-й і 25-й кадр з'єднатися стрілкою. Це означає, що програма згенерувала проміжні кадри між 1-м та 25-м ключовими кадрами. У випадку помилки стрілка малюється пунктиром.



9. В останньому кадрі другого шару пересунути в кінцеве положення зображення, що анімується (при цьому можна змінити розмір зображення);



10. Зберегти файл (Файл – Сохранить как);
11. Протестувати анімацію (Ctrl+Enter).

Завдання 2. Створіть за допомогою програми Macromedia Flash анімацію руху кількох об'єктів.

Алгоритм дій для створення анімації руху кількох об'єктів

1. Імпортувати фонове зображення (Файл→ Импортировать). В якості фонового зображення використовуємо дерево або галявину.
2. Додаємо зображення, яке буде анімовано (2-3 метелика). Не забуваємо, що кожного метелика треба імпортувати на окремий шар. Анімацію руху кожному метелику робимо на свій розсуд.