

## Практическая работа № 32

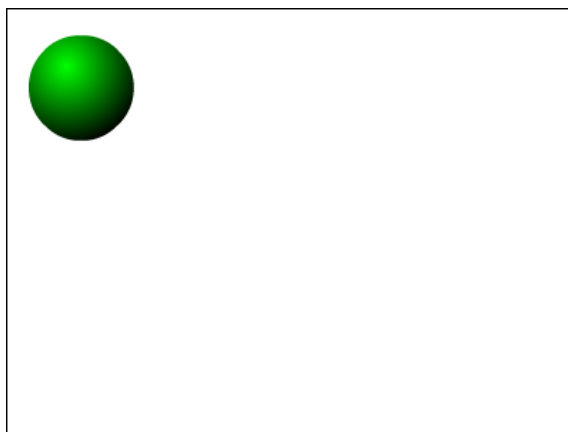
### Создание анимации в программе Macromedia Flash

**1. Цель работы:** освоение приемов создания анимации формоизменения, создание мультимедиа.

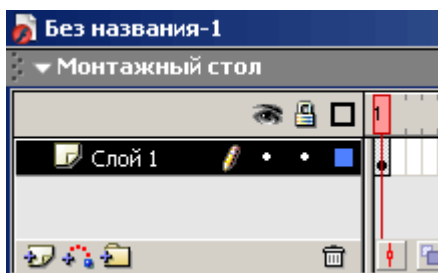
**2. Оборудование, приборы, аппаратура, материалы:** персональный компьютер, программа Macromedia Flash.

#### Задание 1. Анимация движения «Движущийся шар. Эпизод I»

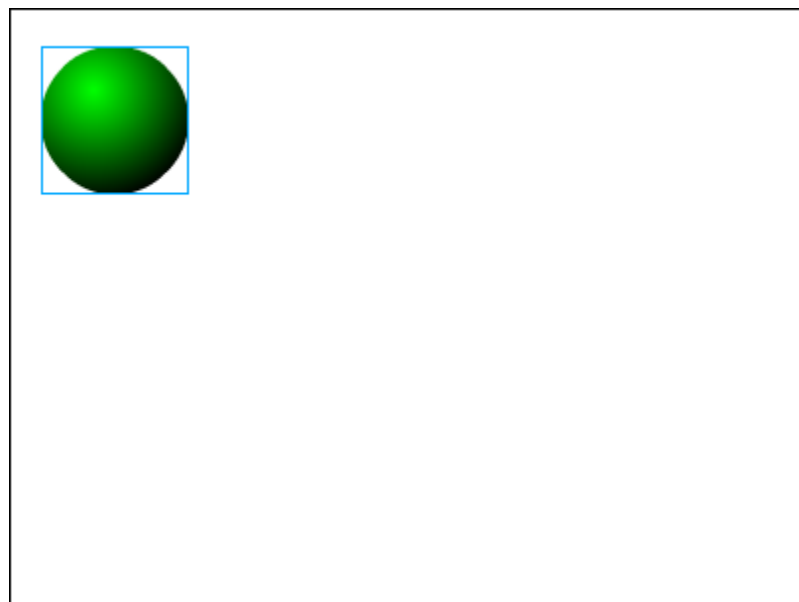
1. Откройте приложение Macromedia Flash
2. Создайте новый фильм командой **Файл ► Новый**
3. В верхней части стола создайте изображение шара:



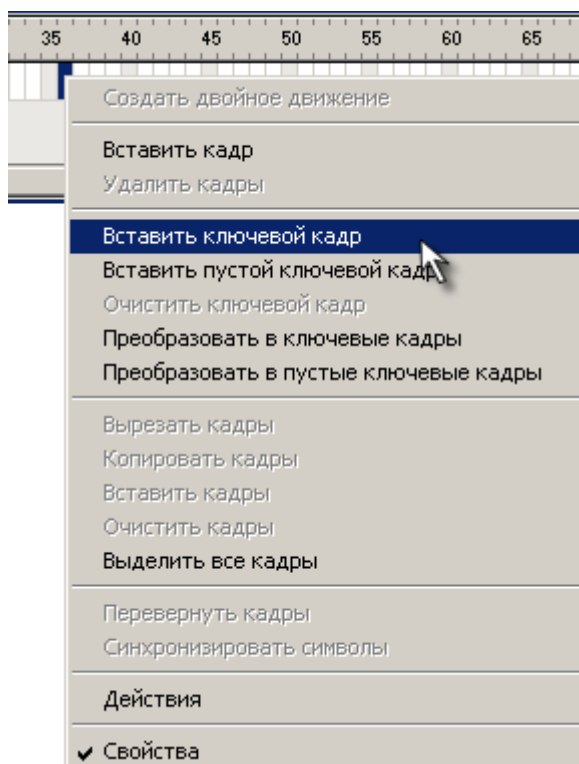
при этом первый кадр на временной диаграмме будет помечен как ключевой (черной точкой).



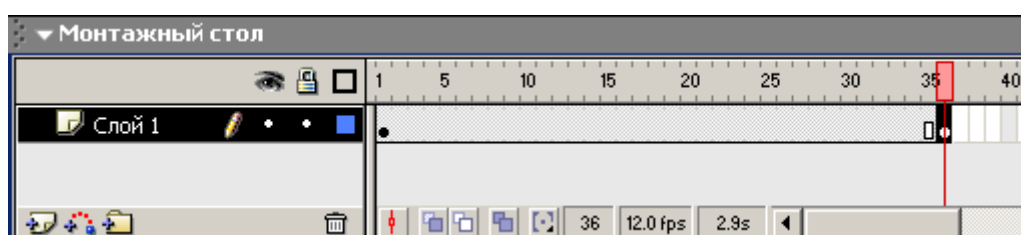
4. Инструментом **Указатель**, выделите шарик и сгруппируйте (объедините в одно целое) с помощью команды главного меню **Изменить ► Группировать**. В результате шар окажется заключен в голубую выделяющую рамку:



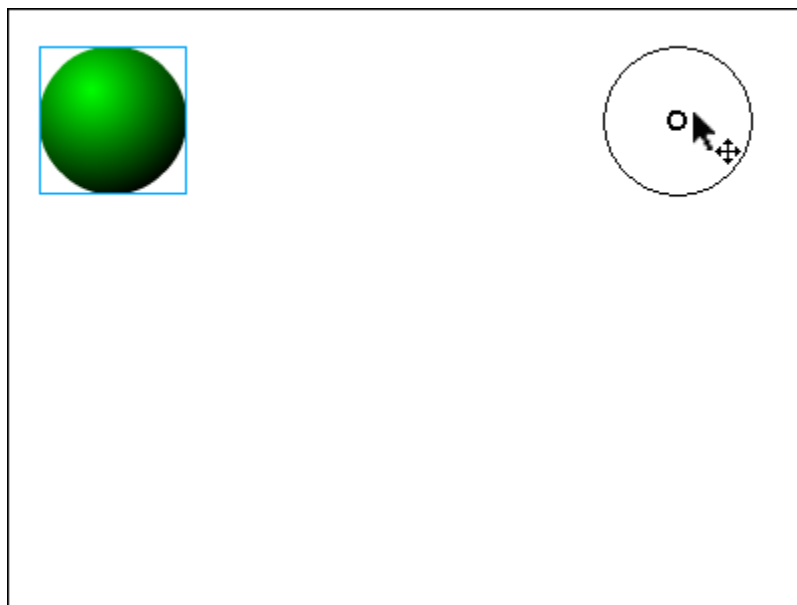
5. Щелкните правой кнопкой мыши на временной диаграмме в ячейке того кадра, который будет последним кадром анимации (например, 36-й), и в контекстном меню выберите команду **Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)**:



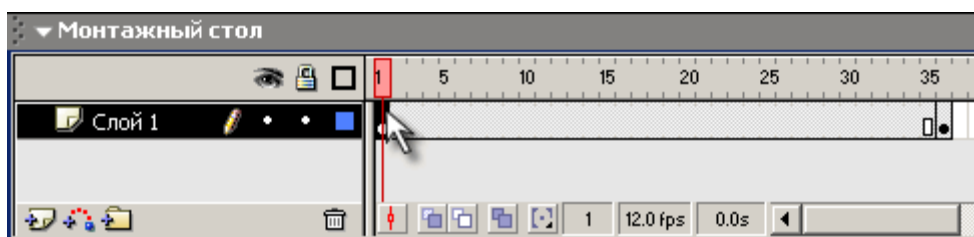
В результате промежутков между первым и последним ключевыми кадрами будет заполнен одноцветными (светло-серыми) ячейками простых кадров:



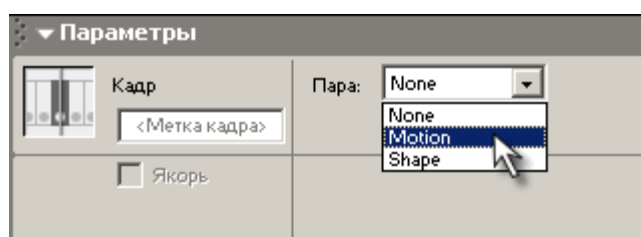
6. В 36-м кадре перетащите шар на новую позицию в правой части стола, удерживая нажатой клавишу <Shift>:



7. Щелкните левой кнопкой мыши в ячейке первого ключевого кадра. Это приведет к одновременному выполнению двух действий: изображение шарика переместится на исходную позицию и изменится формат панели инспектора свойств – на ней будут представлены параметры выбранного (первого) кадра

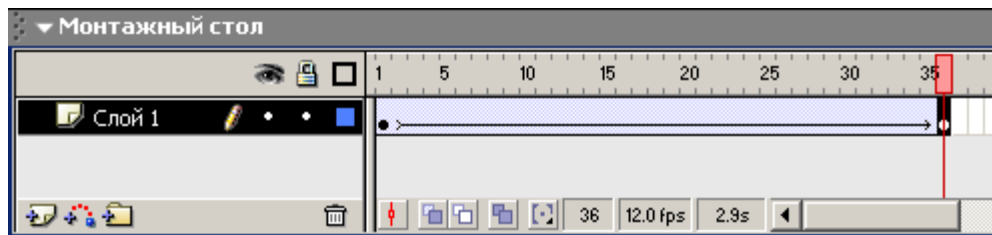


8. В панели инспектора свойств выберите в раскрывающемся списке **Пара(Tween)** пункт **Motion**:



При этом формат панели изменится, и на ней появятся элементы интерфейса, позволяющие установить параметры анимации.

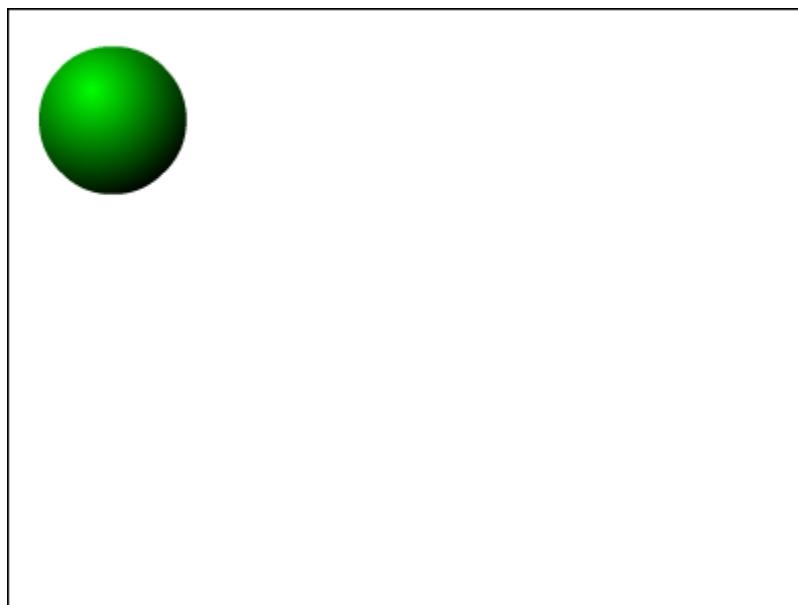
Пока они нас не интересуют, значительно важнее изменения, произошедшие на временной диаграмме: первый и последний ключевые кадры теперь соединены стрелкой на сиреновом фоне. Это говорит о том, что создание анимации успешно завершено:



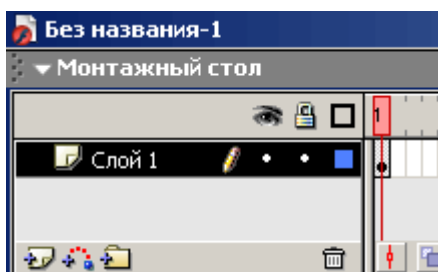
9. Просмотрите готовый фильм, нажав сочетание клавиш <Ctrl>+<Enter>.
10. Готовое изображение сохраните в своей папке в формате \*.fla под названием Задание1\_Фамилия

## Задание 2. Анимация движения «Движущийся шар. Эпизод II»

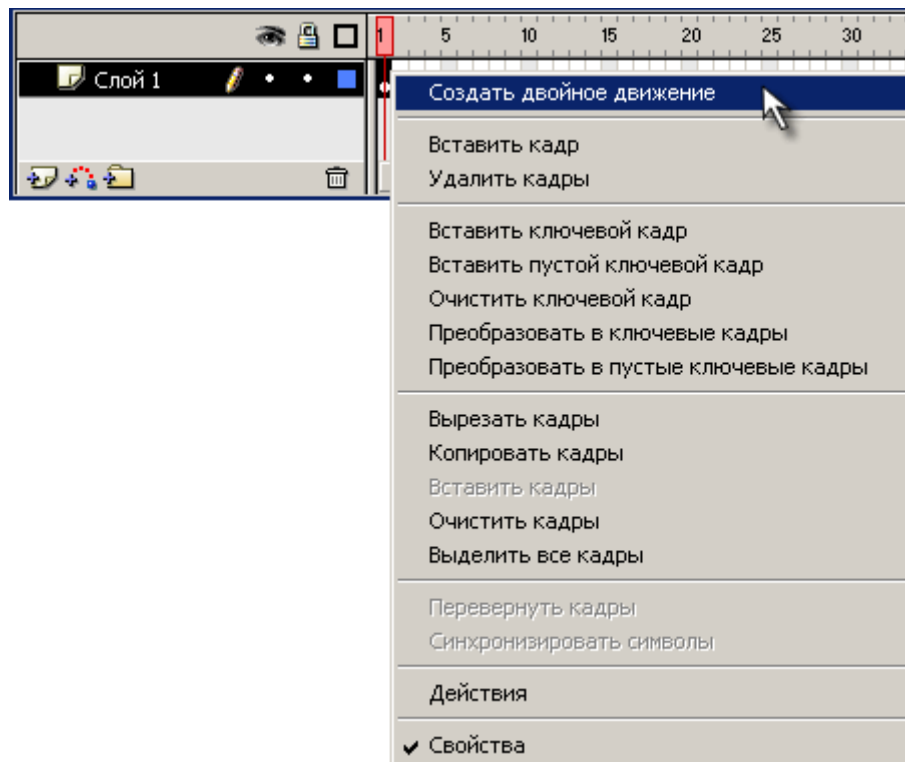
1. Откройте приложение Macromedia Flash
2. Создайте новый фильм командой **Файл ► Новый**
3. В верхней части стола создайте изображение шара:



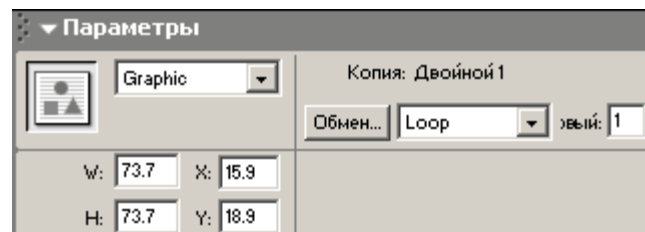
при этом первый кадр на временной диаграмме будет помечен как ключевой (черной точкой).



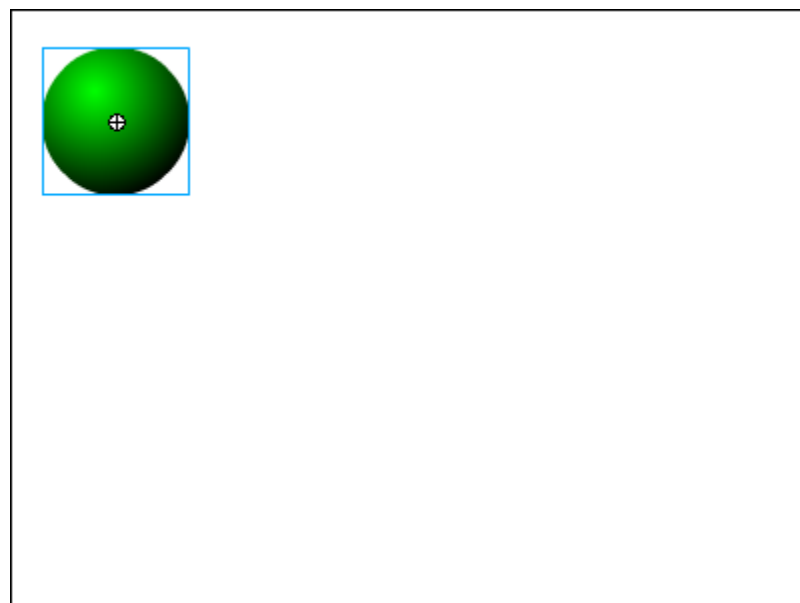
4. Щелкните правой кнопкой в ячейке первого кадра и в контекстном меню выберите команду **Создать двойное движение(Create Motion Tween)**:



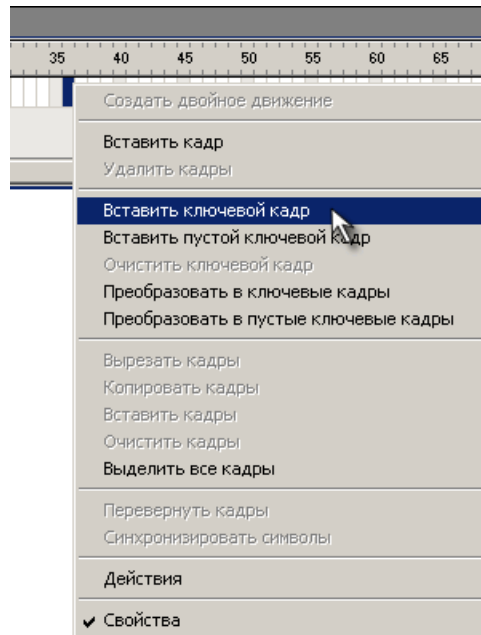
При этом изображение шара будет автоматически преобразовано в графический символ с именем **Двойной1**



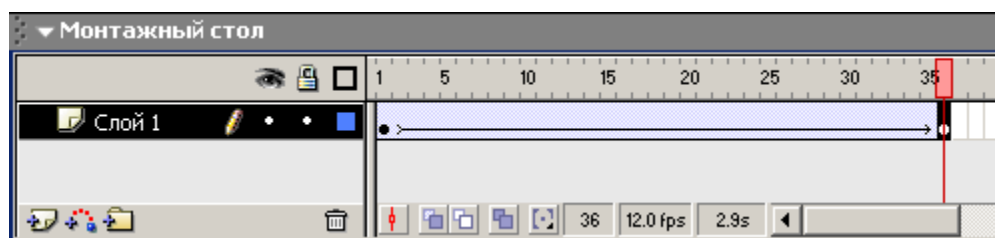
Визуальным признаком преобразования служит появление точки привязки в центре шара и выделяющей рамки:



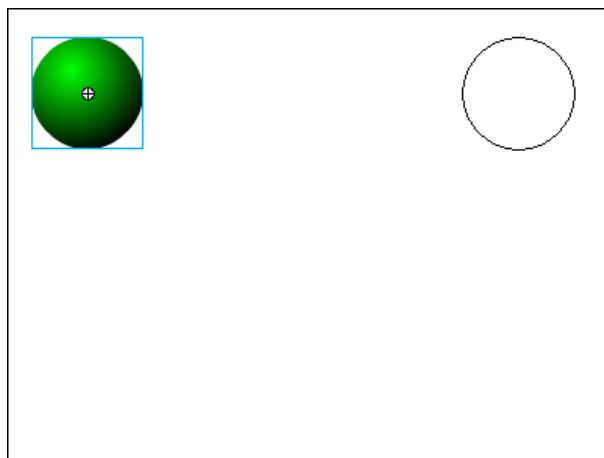
5. Щелкните правой кнопкой мыши на временной диаграмме в ячейке того кадра, который будет последним кадром анимации (например, 36-й), и в контекстном меню выберите команду **Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)**:



При этом последний кадр анимации будет автоматически преобразован в ключевой, между первым и последним кадрами появится линия со стрелкой:



6. В 36-м кадре переместите шар на новую позицию в правой части стола::

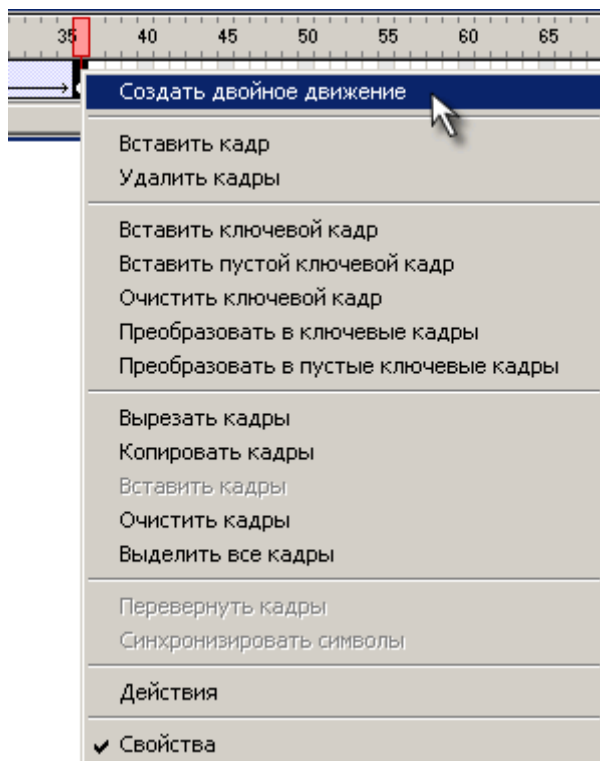


7. Просмотрите готовый фильм, нажав сочетание клавиш <Ctrl>+<Enter>.

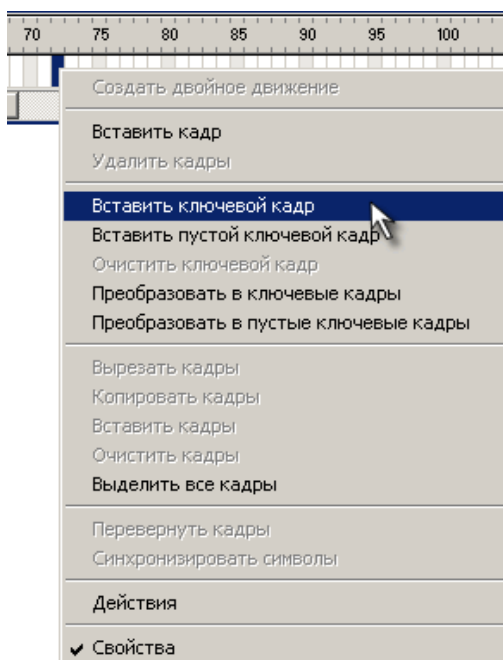
8. Готовое изображение сохраните в своей папке в формате \*.fla под названием **Зада-ние2\_Фамилия**

### Задание № 3. Анимация движения «Движущийся шар. Эпизод III»

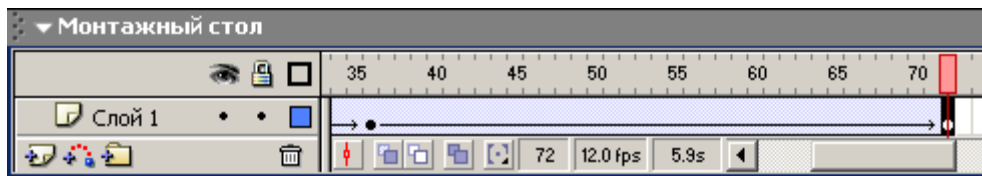
1. Откройте приложение Macromedia Flash
2. Откройте фильм с движущимся шаром (Задание 1)
3. Щелкните правой кнопкой в ячейке последнего (36-го) кадра предыдущего участка анимации и в контекстном меню выберите команду **Создать двойное движение** (Create Motion Tween):



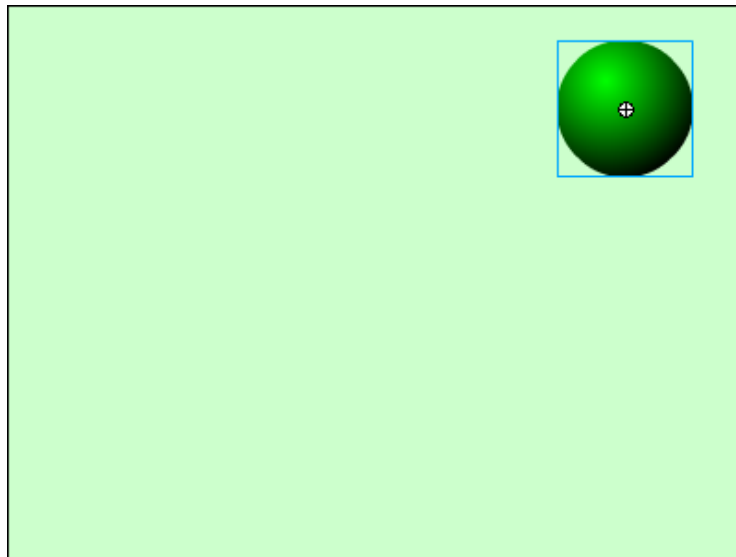
4. Щелкните правой кнопкой в ячейке кадра, который будет последним в новой анимационной последовательности (например, 72-й), и в контекстном меню выберите команду **Вставить ключевой кадр** (Insert Keyframe):




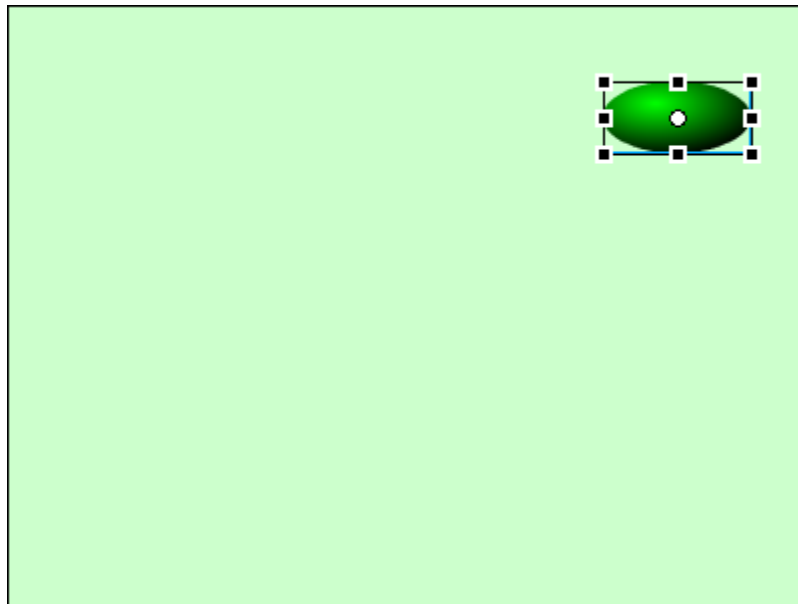
В результате между 36-м и 72-м кадрами появится линия со стрелкой:



а шар останется заключен в выделяющую рамку:




5. Включите на панели **Инструменты (Tools)** инструмент **Свободная трансформация**  и уменьшите размер шара (можно заодно его и немного «сплющить» 😊 )



6. Просмотрите готовый фильм, нажав сочетание клавиш <Ctrl>+<Enter>.
9. Готовое изображение сохраните в своей папке в формате \*.fla под названием **Задание3\_Фамилия**

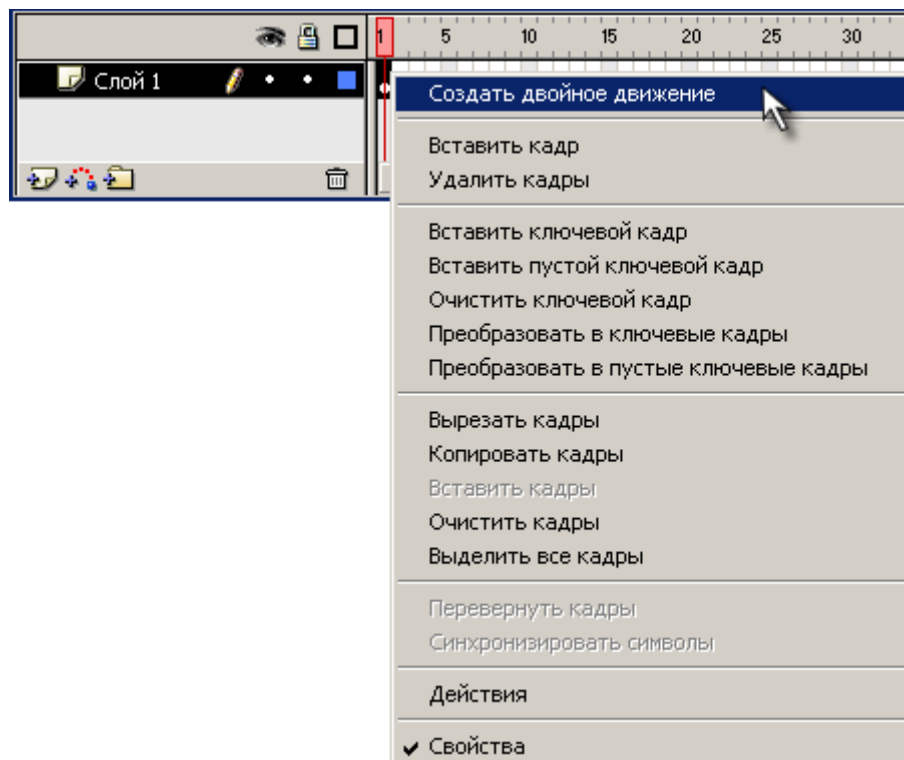
#### **Задание № 4. Анимация движения «Движущийся текст»**

1. Откройте приложение Macromedia Flash
2. Создайте новый фильм командой **Файл ► Новый**
3. Инструментом **Текст**  сделайте в нижнем левом углу надпись:

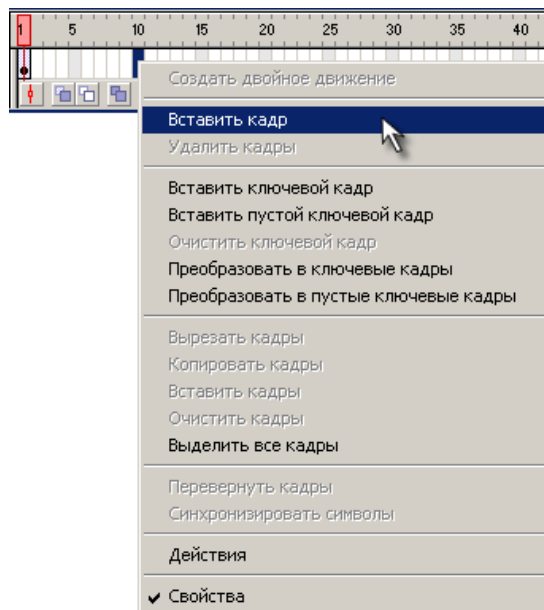




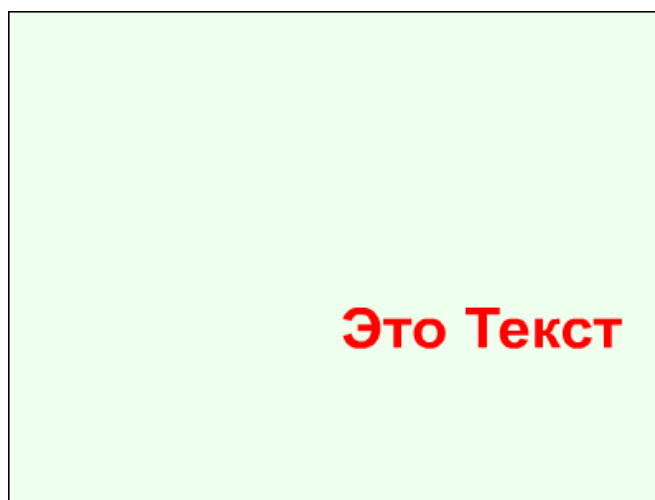
4. Щелкните правой кнопкой в ячейке первого кадра и в контекстном меню выберите команду **Создать двойное движение**(Create Motion Tween):



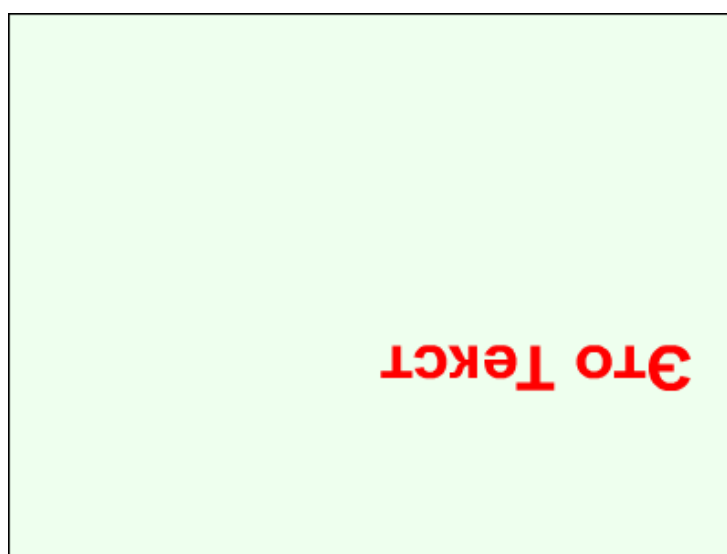
5. Щелкните правой кнопкой мыши на временной диаграмме в ячейке того кадра, который будет последним кадром анимации (например, 10-й), и в контекстном меню выберите команду **Вставить кадр** (Insert Frame):



6. На 10-м кадре переместите текст в новую позицию:



7. Зеркально отобразите текст по горизонтали и вертикали:

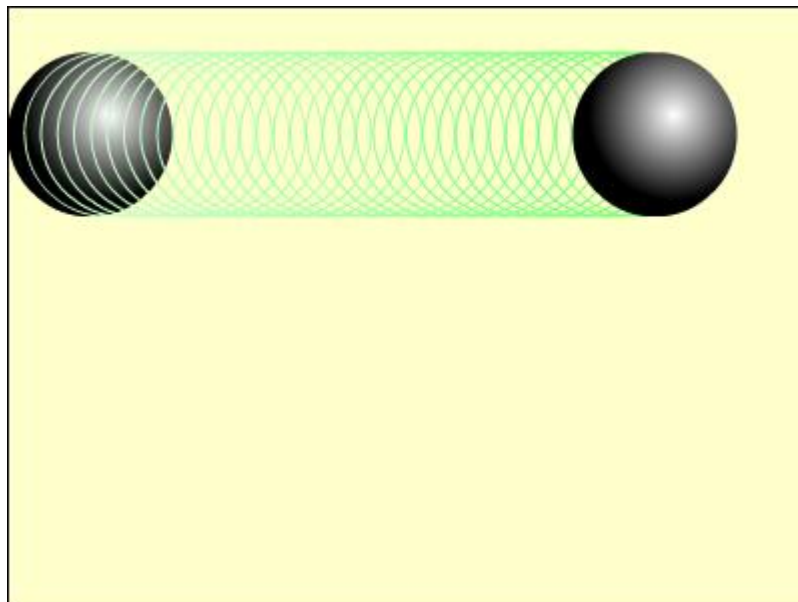


8. Просмотрите готовый фильм, нажав сочетание клавиш <Ctrl>+<Enter>.

9. Готовое изображение сохраните в своей папке в формате \*.fla под названием Зада-  
ни4\_Фамилия

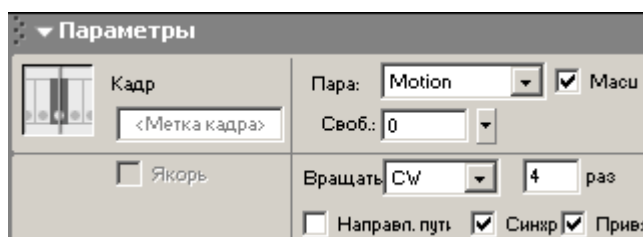
### Задание № 5. «Движущийся шар. Эпизод VI»

1. Откройте приложение Macromedia Flash
2. Создайте новый фильм.
3. С помощью автоматической анимации создайте фильм, изображающий движение шарика (до 36-го кадра):

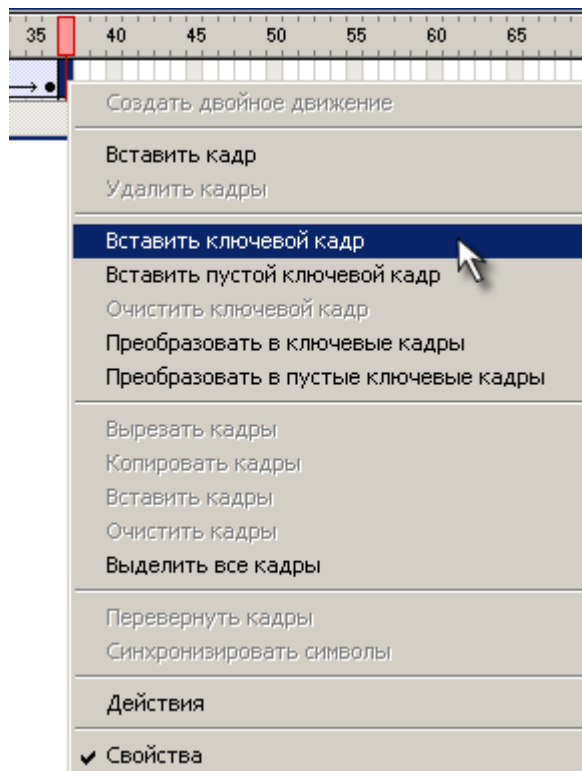


4. Щелкните левой кнопкой в ячейке первого кадра. На панели **Параметры** задайте вращение шара с параметрами:

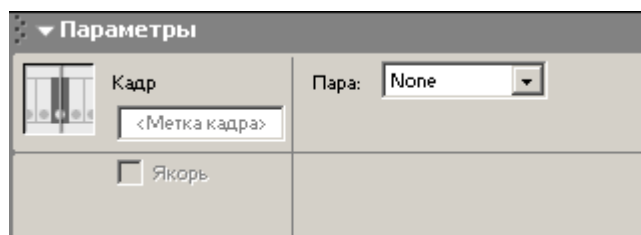
Вращать (Rotate):   раз



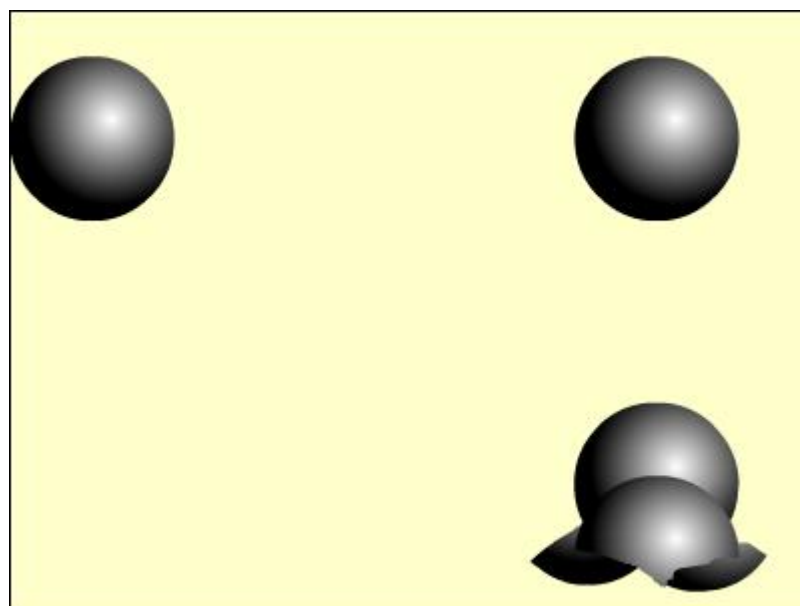
5. Щелкните правой кнопкой в ячейке кадра, следующего за последним кадром автоматической анимации (для рассматриваемого примера – в ячейке 37-го кадра), и в контекстном меню выберите команду **Вставить ключевой кадр (Insert Keyframe)**:



6. В списке **Пара(Tween)** на панели **Параметры** для 37 кадра выберите пункт **None** (не использовать tweened-анимацию):



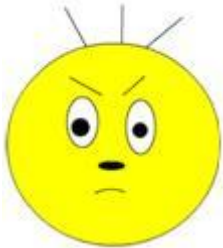
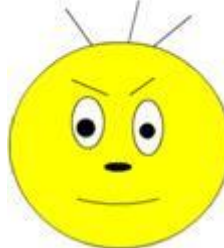
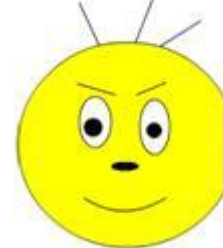
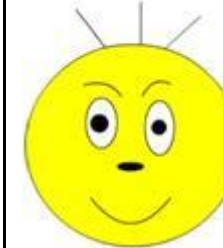
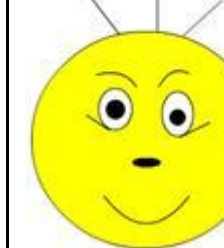
7. Создайте остальные ключевые кадры покадровой анимации для разбивающегося шарика:



8. Просмотрите готовый фильм, нажав сочетание клавиш <Ctrl>+<Enter>.

9. Готовое изображение сохраните в своей папке в формате \*.fla под названием Зада-  
ни5\_Фамилия

#### Задание № 6. Улыбающийся Смайлик

				
а)	б)	в)	г)	д)

1. Создайте новый фильм с именем **Smail.fla**
2. В первом кадре нарисуйте рожицу (а) при помощи инструментов **Oval (овал)** и **Line (Линия)**. Обязательно используйте режим рисования **Объект Drawing!**
3. Выделите на временной шкале следующий кадр. Сделайте его ключевым (нажмите клавишу F6).
4. Вы увидите в только что созданном втором ключевом кадре точно такую же рожицу, какую вы нарисовали в первом. Будьте внимательны – сейчас он выделена, т. е. все составные элементы лица обведены голубыми рамочками. Снимите выделение, щелкнув по свободному месту экрана. С помощью инструмента Стрелка внесите небольшие изменения – как на рис. б).
5. Повторите действия 3 и 4 для третьего, четвертого и пятого ключевых кадров. Рис. в, г, д.
6. Для того чтобы в конце фильма наша рожица на некоторое время застыла с улыбкой, добавьте еще один, шестой, ключевой кадр через несколько кадров, но никаких изменений в рисунок уже не вносите.
7. Посмотрим, что же у нас получилось. Мы можем посмотреть результат не выходя из рабочей среды Flash. Для этого в меню **Control (Управление)** выберите **Play**. Можно также посмотреть, как будет выглядеть ваш ролик при проигрывании с помощью Flash – плеера, в формате SWF. Для этого в меню **Control (Управление)** выберите **Test Movie**. При этом в той же папке, где был сохранен файл **Smail.fla** появится файл **Smail.swf**.

**Задание 7: создайте следующие фильмы с применением метода покадровой анимации:**

а) Вечернее небо (На вечернем небе одна за другой зажигаются звезды)

б) Уплывающий вдаль корабль (Нарисуйте море и кораблик. Кораблик уплывает, становясь все меньше и прозрачней, и, в конце концов, растворяется за горизонтом.)