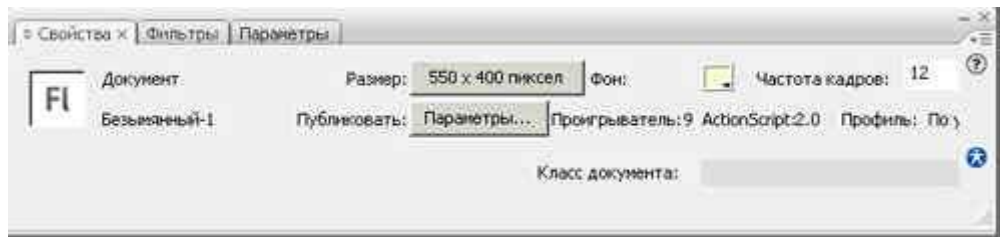


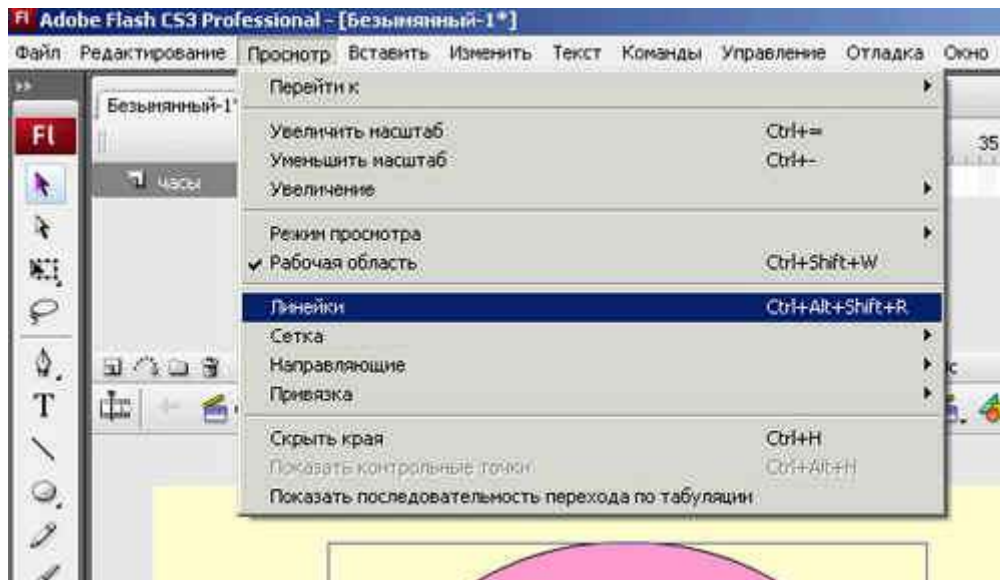
Лабораторно практическое задание: "Создание анимации вращения в Adobe Flash CS3"

1. Создайте новый файл – Документ Flash.
2. Установите ширину и высоту кадра равными 550 x 600, выберите цвет фона фильма.



<Рисунок1>

3. Нарисуйте циферблат часов. Слой с циферблатом назовите "часы".
 - a. Нарисуйте окружность
 - b. Определим центр окружности: выведите на экран линейки Просмотр – Линейки (Ctrl+Alt+Shift+R)



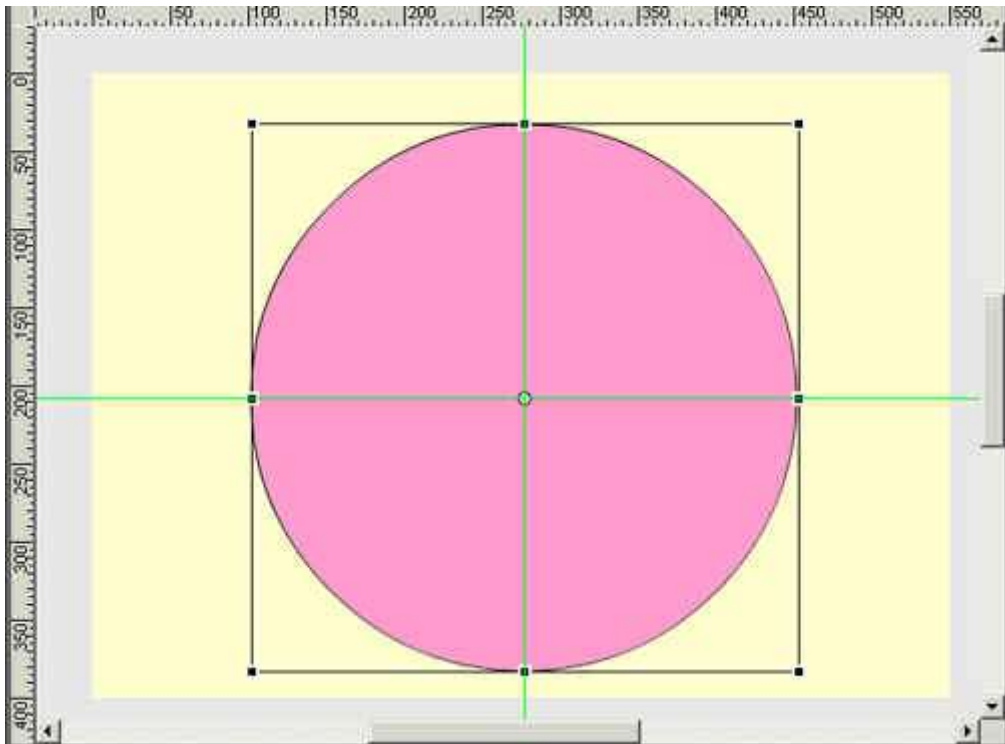
<Рисунок2>

- c. Выделите окружность инструментом Свободное преобразование, появится центр окружности.



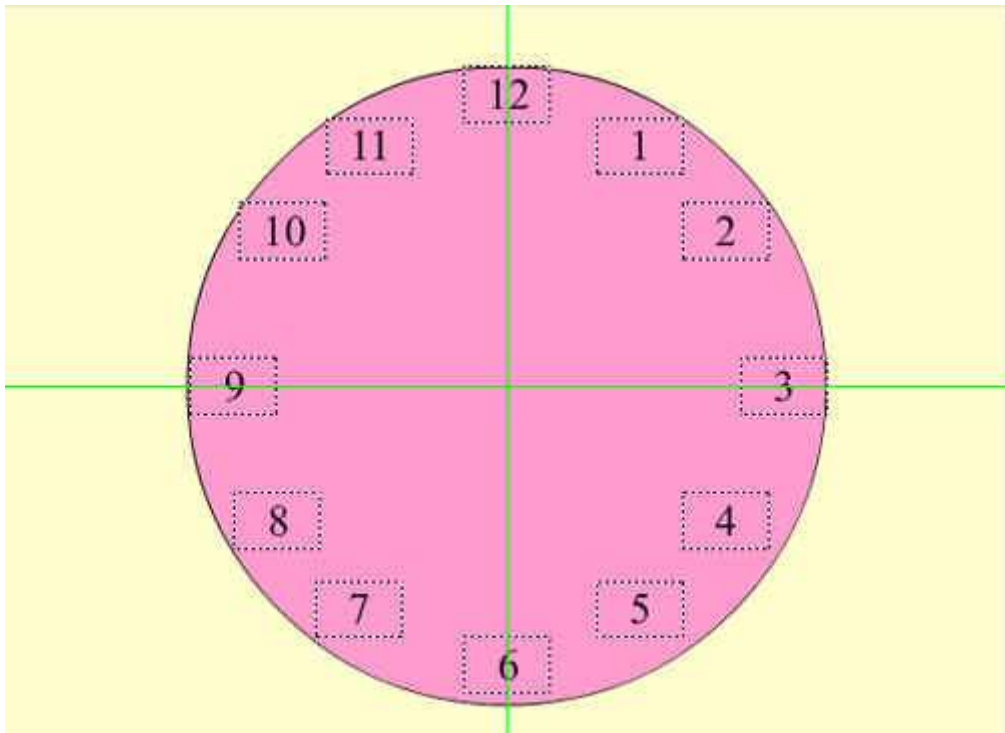
<Рисунок3>

- d. С помощью направляющих линий пересечем центр. Стоя на линейки, нажмите левую клавишу мыши и, не отпуская, перетащите на окружность, у вас появиться зеленого цвета линия – это направляющая.



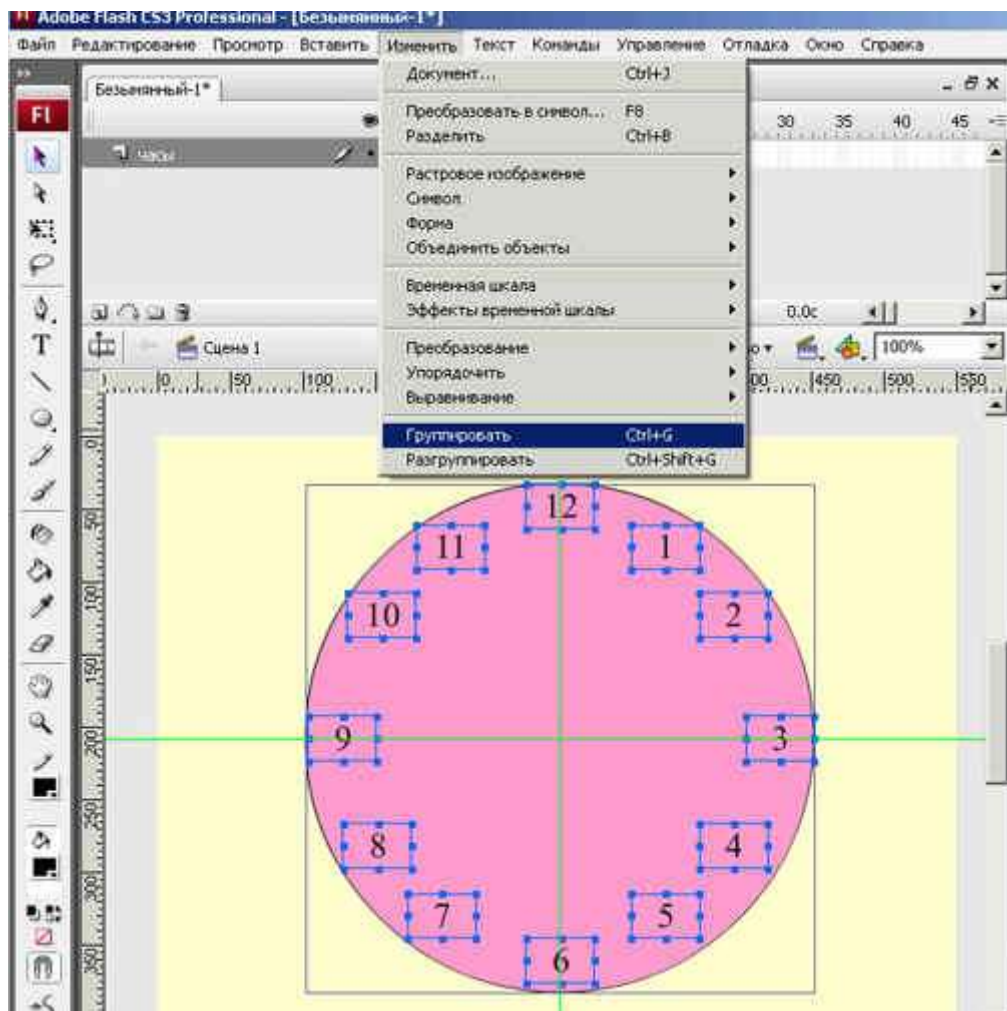
<Рисунок4>

е. Используя инструмент Текст оформите циферблат.



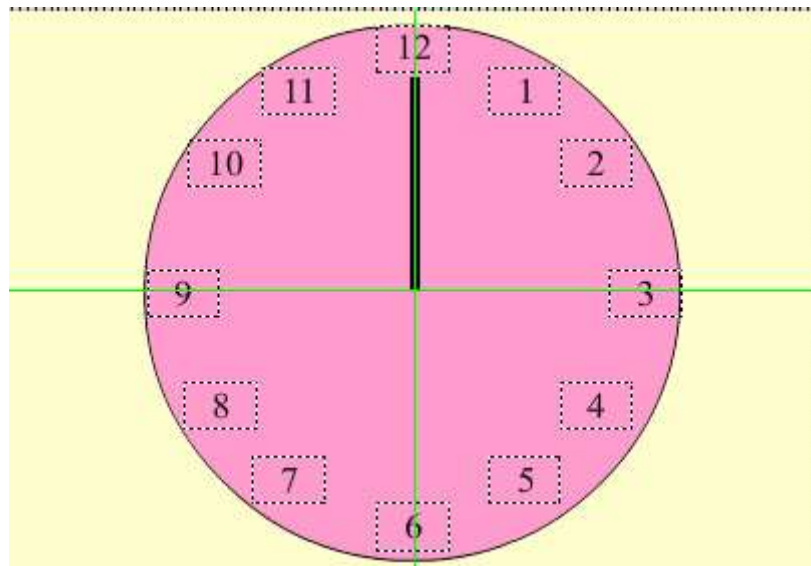
<Рисунок5>

ф. Выделите все объекты и объедините: Изменить – Группировать (Ctrl+G)



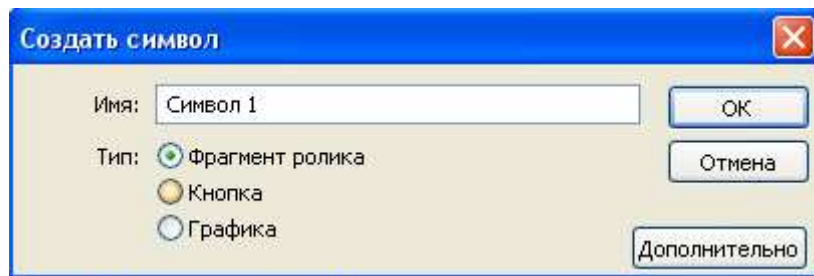
<Рисунок6>

4. Добавьте слой 2, назовите его минутная стрелка. На нем нарисуйте стрелку, чтобы ее конец находился в центре часов.



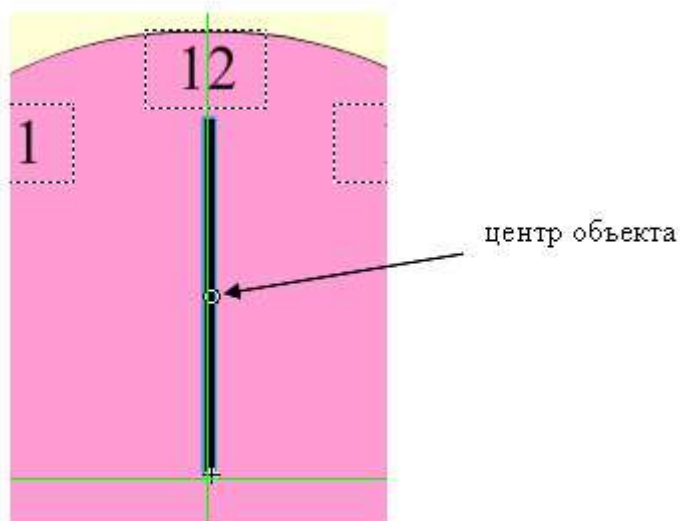
<Рисунок7>

5. Добавьте движение минутной стрелки. Для этого выделите ее и выполните команду **Изменить – Преобразовать в символ (F8)**. В открывшемся окне в поле **Имя (Name)** введите имя, отметьте тип **Графика (Graphic)**. На точечной схеме **Регистрация (Registration)** щелчком мыши выберите позицию центра вращения. Нажмите ОК.



<Рисунок8>

6. Перенесем центр минутной стрелки в центр циферблата: выделите ее с помощью инструмента **Свободное преобразование** и переместите центр

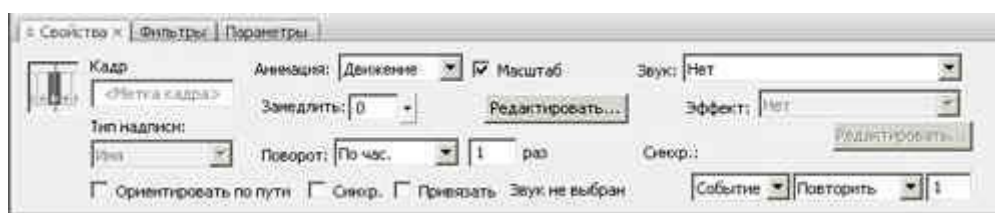


<Рисунок9>

7. Вот теперь можете выполнить последовательность действий движения.

a. Выделите первый ключевой кадр и на панели Свойств (Properties): Кадр (Frame) выберите в списке Анимация пункт Движение (Motion), чтобы создать анимацию движения.

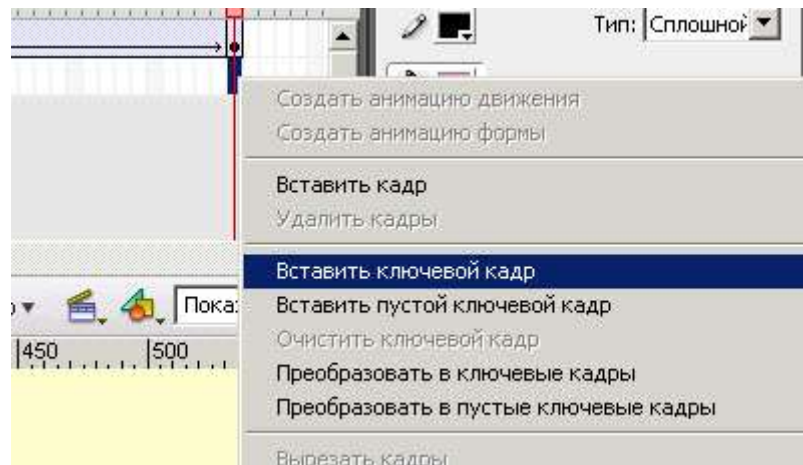
b. В раскрывающемся списке Поворот (Rotate) выберите пункт По часовой стрелке (CW) и укажите в поле рядом число 1, чтобы анимация включала один полный оборот объекта.



<Рисунок10>

c. Выделите на шкале времени позицию 60 и нажмите клавишу F6, чтобы создать новый ключевой кадр с тем же содержимым.

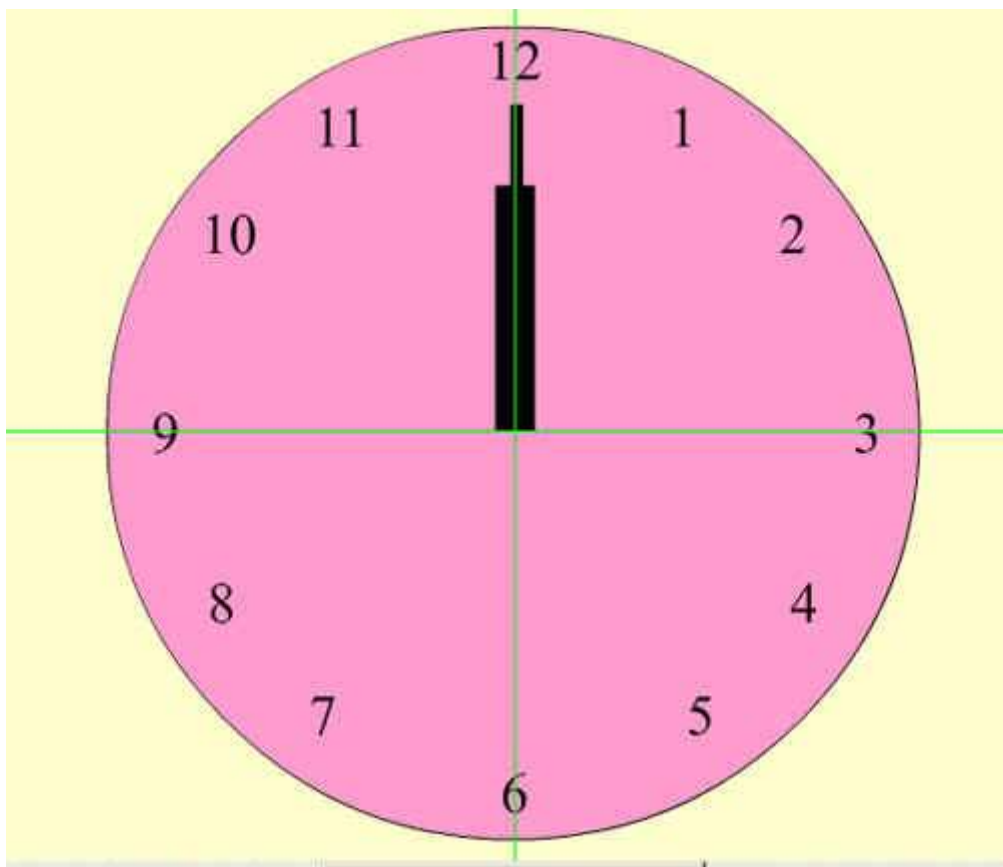
d. Так же выделите 60 кадр на слой Часы и нажмите F6 или из контекстного меню выберите пункт Вставить ключевой кадр



<Рисунок11>

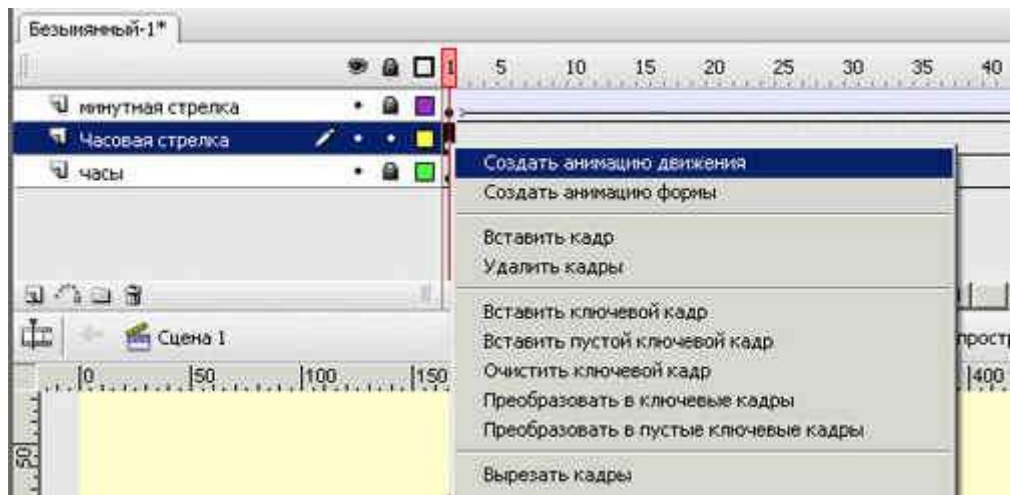
8. Добавьте слой 3. Назовите его “Часовая стрелка”. Нарисуйте ее и поверните на 30° , используя панель **Преобразование** (Transform):

а. Нарисовали стрелку, преобразуйте ее в символ и перенесите центр.



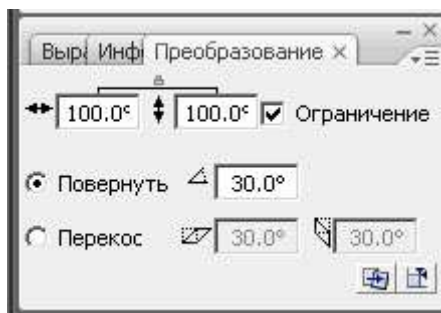
<Рисунок12>

б. Выделите Первый ключевой кадр и из контекстного меню выберите пункт Создать анимацию движения



<Рисунок13>

с. Минутная стрелка у нас совершает один полный оборот, а в это время часовая лишь только на 30^0 (до 1 час.). Выделяем на шкале времени позицию 60 и создаем ключевой кадр (F6), стоя на нем на панели Преобразование (Transform) установите поворот на 30^0 .



<Рисунок14>

9. Протестируйте проект, нажмите клавиши **CTRL+ENTER**.
10. Далее часовую стрелку переместите на 60^0 . Выделите кадр 120, нажмите **F6** и на панели **Преобразование** (Transform) установите поворот на 60^0 .
11. Выделите 60 кадр слоя **Минутная стрелка** и на панели **Свойства** задайте поворот по часовой стрелки, выделите кадр 120, нажмите **F6**
12. Выделите кадр 120 на слое часы и вставьте ключевой кадр (**F6**)
13. Протестируйте проект, нажмите клавиши **CTRL+ENTER**.
14. Повторяйте пп. 10-13 для достижения полного оборота часовой стрелки (повертите на 90^0 , 120^0 , 150^0 и т.д.)
15. Сохраните файл.
16. Опубликуйте в формате .swf и .gif