**Тема 1. Создание графических объектов и анимаций с среде Adobe Animate.**

1. Создать в среде Adobe Animate новый документ типа HTML Canvas.
2. Создать фигуру человека из прямоугольника, отредактировав его протяжкой контура инструментом «Выделение» (черная стрелка), добавляя необходимое число узловых точек инструментом «Перо».
3. Создать на новом слое (предыдущий скрыть) фигуру шестеренки: две векторные формы (объект без контура) – большой и маленький круг с разной закраской, последовательно надвигая малый круг на большой и затем отодвигая его, таким образом, вычитая наложенную часть из большой формы.
4. Создать обводку (контур) для шестеренки с помощью инструмента «Чернильница», изменяя толщину линии контура в окне свойств.
5. Создать для шестеренки градиентную заливку типа «радиальный градиент», раскрыв инструмент «Цвет» и отредактировать градиентную заливку инструментом «Преобразование градиента».
6. Создать градиентную заливку типа «линейный градиент» для контура шестеренки и отредактировать его заливку в соответствии с заливкой внутренней формы.
7. *Анимация фигуры.* Создать на новом слое (предыдущий скрыть) произвольную фигуру. Создать на «Временной шкале» в 60-м кадре создать ключевой кадр (F6), продлив тем самым ее видимость до конечного кадра фильма, и произвести в нем изменение контура фигуры. Для первого ключевого кадра выполнить команду в головном меню «Вставка/Анимация формы». Воспроизвести ролик нажатием на клавишу ввода Enter.
8. *Морфинг фигуры.* Создать на новом слое (предыдущий скрыть) в первом ключевом кадре в центре квадрат. В 60-м кадре создать пустой ключевой кадр (F7) и в нем в центре – овал. Для первого ключевого кадра выполнить команду в головном меню «Вставка/Анимация формы» и воспроизвести ролик.
9. Передвинуть квадрат в левый верхний угол рабочей области, а овал – в правый нижний. Изменить размеры и закраску фигур. Воспроизвести ролик с анимацией формы и движением по прямой.
10. *Исчезновение.* Создать на новом слое (предыдущий скрыть) произвольную фигуру. Скопировать ее в последний ключевой кадр ролика (F6) и изменить ее прозрачность до нуля – задать в палитре «Цвет» значение параметра А (прозрачность) равным нулю. Задать для фигуры анимацию формы и воспроизвести эффект исчезновения фигуры.
11. Передвинуть в последнем кадре объект в другое место рабочей области, изменить его размеры инструментом «Свободное преобразование» и воспризвести эффект его ухода с «исчезновением». Нарисовать на слое еще одну фигуру, создав для нее обратный эффект «возникновения».
12. *Анимация градиента*. Создать на новом слое (предыдущий скрыть) произвольную фигуру. Создать эффект «блика», задав для фигуры линейную градиентную заливку и расположив с помощью инструмента «Преобразование градиента» центр градиента в первом ключевом кадре слева от фигуры, а в последнем – справа. Задать анимацию и воспроизвести эффект «блика». Заменить линейный градиент заливки на радиальный, отредактировать градиент инструментом «Преобразование градиента» и воспроизвести для него эффект «блика».
13. *Вращение символа.* Открыть слой с шестеренкой, выделить ее протяжкой мыши и затем преобразовать шестеренку в символ типа «Графика», для чего выполнить команду «Модификация/Преобразовать в символ…». На новый слой (скрыть слой с шестеренкой) перетянуть мышью из «Библиотеки» документа созданный символ и задать для него анимацию движения, выполнив команду «Вставка/Классическая анимация движения». Раскрыть «Свойства» и задать «Поворот» по часовой стрелке. с заданной частотой.