

Тема 1. Создание графических объектов и анимаций в среде Adobe Animate.

1. Создать в среде Adobe Animate новый документ типа ActionScript 3.0.
2. Создать из прямоугольника фигуру человека, редактируя его контур инструментом «Выделение» (черная стрелка) протяжкой мышью и добавляя к контуру необходимое число узловых точек инструментом «Перо».
3. *Анимация фигуры.* Создать на новом слое (предыдущий скрыть) произвольную фигуру. Создать на «Временной шкале» в 60-м кадре ключевой кадр (F6), повторив тем самым фигуру до конечного кадра фильма, и произвести в нем изменение контура фигуры. Для первого ключевого кадра выполнить команду в главном меню «Вставка/Анимация формы». Воспроизвести ролик нажатием на клавишу ввода Enter.
4. *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 главном меню «Вставка/Анимация формы» и воспроизвести ролик.
5. 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.
6. *Вращение символа.* Открыть слой с фигурой человека, 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.
7. *Движение по траектории.* Создать в новом документе типа ActionScript 3.0 новый символ типа «Графика» в виде вытянутого эллипса, напоминающего сверху автомобиль. Создать новый слой и нарисовать на нем инструментом «Карандаш» от левого нижнего до правого верхнего края рабочей области непрерывную зигзагообразную (можно с перехлестом) линию для траектории движения. До 60-го кадра продлить видимость траектории (F5), а также повторить ключевой кадр (F6) на нижнем слое для символа. Подтянуть в первом кадре центр символа («кружочек») к началу траектории, а в последнем кадре – к концу траектории. Щелкнуть правой кнопкой мыши по имени верхнего слоя и в команде «Свойства» выбрать значение «Направляющая», после чего «подчинить» нижний слой с символом верхнему перетягивая его мышью косым движением вверх-направо – в итоге получается связка двух слоев. Наконец, в первом кадре слоя с символом задать анимацию движения символа по траектории командой «Вставка/Классическая анимация движения» и запустить ее, нажав клавишу ввода.
 - Ориентировать движение «автомобиля» вдоль «дороги» – в первом и последнем кадрах анимации повернуть символ вдоль траектории и в окне «Свойства» первого кадра анимации задать значение «Ориент. по траектории».
 - Задать неравномерность движения по траектории – в окне «Свойства» в команде «Замедлить» выбрать режим «Редактировать замедление» и, изгибая прямую линию равномерного движения мышью как контур, задать нужное замедление или ускорение (если кривая будет иметь «горб» и «впадину», то это вызовет на этом отрезке траектории «попятное» движение).