

### Тема 3. Озвучивание анимационных роликов, создание и использование кнопок

1. Создать на основе ранее созданного ролика «жук» анимационный клип «Из жизни жуков»;
  - Создать движение 2-го жука меньшего размера по траектории, пересекающейся с траекторией первого жука, а также разместить в разных местах сцены 5-7 экземпляров жуков, отличающихся по размерам и своей ориентации.
  - Создать имитацию столкновения жуков, при этом маленький жук должен перевернуться после столкновения с большим жуком в точке пересечения траекторий и затем продолжить свой путь (вставить в кадрах анимации маленького жука в подходящем месте 3 ключевых кадра (F6) с интервалом в 5 кадров, во втором ключевом кадре трансформировать переворот его на спину, а в третьем – обратный переворот на ноги).
  - Импортировать фоновый звук, напоминающий жужжание жуков.
  - Записать звуковое сопровождение - имитацию «разговора» большого и маленького жука к анимации их столкновения: создать два звуковых файла, соответствующие «разговору» большого и маленького жуков с реакцией каждого из них на столкновение (наговаривать звуковые сопровождения лучше запустив одновременно с звукозаписью анимацию столкновения жуков).
  - Импортировать созданные звуковые файлы «разговора жуков» в библиотеку и вставить на отдельных слоях в соответствующих движению жуков местах анимации ключевые кадры (F7) с вставленными в них созданными с типами синхронизации потоковый – *Синхр./Поток*.
  - Вставляя (F5) или убирая простые кадры на соответствующем слое воспроизведения командой *Удалить кадры* в контекстном меню синхронизировать начало воспроизведения анимации с соответствующим местом речевого пояснения процесса анимации.
2. Создать в *Библиотеке* новый символ кнопки командой *Вставка/Создать символ/Кнопка* из 4 кадров с разными изображениями кнопки: *Up, Over и Down* при воздействии на нее курсором мыши (соответственно: вне кнопки, при наведении, при нажатии), а также создав в кадре *Hit* область реагирования кнопки. Проверить работу кнопки в режиме фильма, нажав *Ctrl/Enter*.
3. Импортировать в библиотеку для озвучивания кнопки два звуковых файла (используйте стандартные звуки из папки *C:/Windows/Media*), имеющих формат \*.wav или \*.mp3.
4. Озвучить созданную кнопку разными звуками: при надвижении мыши на кнопку – событие *Over* и при нажатии мышью на кнопку – событие *Down*:
  - создать для кнопки в *Библиотеке* на ее *Временной шкале* новый слой и в соответствующих кадрах кнопки *Over* и *Down* вставить импортированные в *Библиотеку* звуки. При этом необходимо учитывать, что для кнопок можно использовать только тип синхронизации событийный – *Событие* (либо *Начать, Остановить*):
  - разместить кнопку на сцене и запустить фильм, нажав *Ctrl/Enter*, проверить работу озвученной кнопки.
5. Создать в новом документе изображение карты Минска, выполнив для этого команду *Файл/Импорт/Импортировать в библиотеку...* и выбрав формат \*.jpg, импортировать файл *карта\_Минска.jpg*, затем перетащить его в рабочую область и трансформацией «подогнать» его размеры под размеры рабочей области.
6. Создать несколько записей голоса (минимум 3), описывающих достопримечательности соответствующих мест на карте Минска (например, Дом Правительства, Оперный театр, ...) и импортировать их в Библиотеку документа.
7. Создать соответствующее записям голоса пустые озвученные кнопки следующим образом:
  - создать для кнопки только область реагирования в 4-м кадре кнопки *Hit* с помощью инструмента *Овал*, оставив пустыми первые три кадра;
  - разместить из *Библиотеки* документа соответствующий звуковой файл на отдельном слое в 3-м ключевом кадре монтажной линейки кнопки *Down* для запуска звука после щелчка кнопкой мыши и установить для него тип синхронизации *Начать* (чтобы не происходило наложение звуков при повторном щелчке мышью по кнопке).
8. Разместить подготовленные пустые озвученные кнопки в соответствующих местах на карте, запустить ролик на выполнение, нажав *Ctrl/Enter*, найти последовательно курсором мыши активные зоны на экране и, щелкнув по ней, запустив соответствующий речевой наговор.