

1. Создайте новый документ Файл - Создать - Файл Flash.
2. На палитре Временная шкала (Timeline) создаём два слоя: нижний слой — «Колобок», верхний слой – «Глаза»
3. Рисуем колобка.
 - Выберите инструмент «Овал», назначьте цвет контура – черный, Цвет заливки – светло-оранжевый, тип заливки – радиальный, как показано на рис.1. Для центра градиента (левый мелок градиента) выбираем любой светлый цвет, для края градиента (правый мелок градиента) выбираем любой цвет средней яркости (для выбора цвета можно дважды щёлкнуть по мелку (5). Изменить цвет можно в палитре (4), изменить характер радиальной заливки – перемещением мелков.

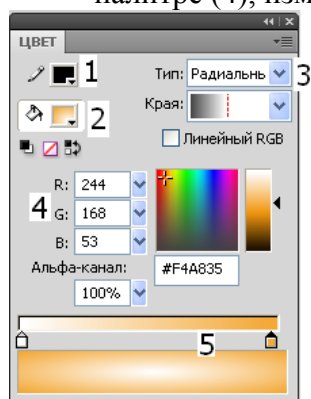


Рис. 1. Настройка градиентной заливки

- Выберите первый кадр слоя «Колобок». Нарисуйте в нём круг. Переместите центр градиента инструментом Преобразование градиента (Gradient Transform). Заблокируйте слой «Колобок».

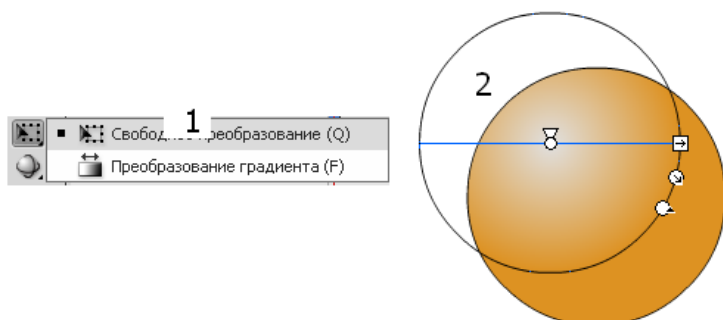


Рис. 2. Перемещение центра градиентной заливки

4. Рисуем глаза

- Выберите первый кадр слоя «Глаза». Выберите белый цвет заливки. Цвет контура – любой. Нарисуйте овал вне круга. Скопируйте его в буфер обмена (Ctrl+C). Выполните вставку (Ctrl+V). Инструментом **Перемещение** переместите копию овала в нужное место круга. Перенесите второй овал на круг. Оставшийся контур удалите.

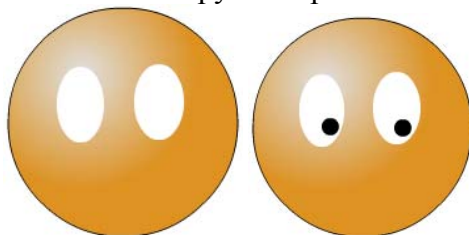
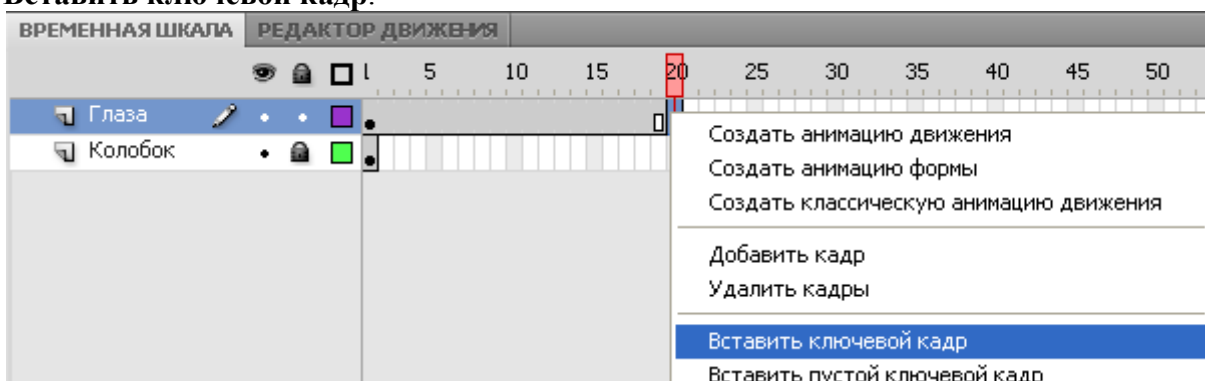


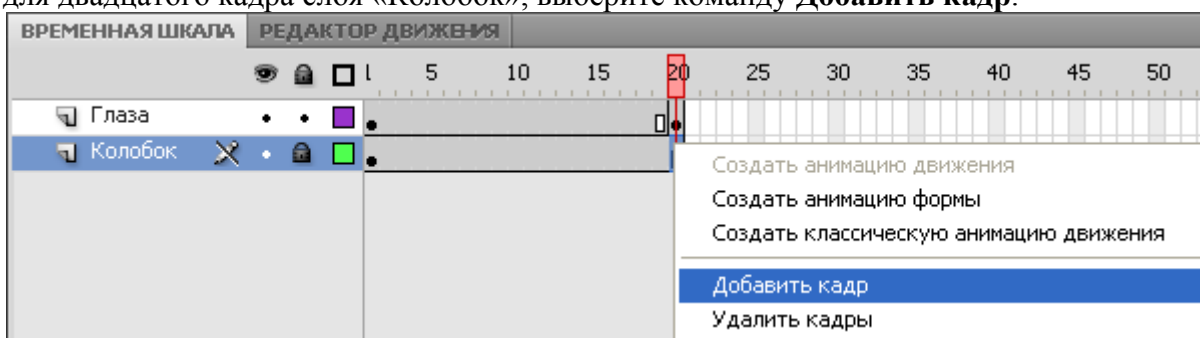
Рис. 3. Рисуем глаза

Рисуем два зрачка. Выбираем чёрный цвет заливки. Цвет обводки, на палитре **Цвет** нажимаем кнопку отсутствия цвета (перечеркнутый квадрат).

5. Добавляем двадцатый пустой ключевой кадр в слой «Глаза»: щелкните правой клавишей на двадцатый кадр слоя «Глаза», выберите команду контекстного меню **Вставить ключевой кадр**.

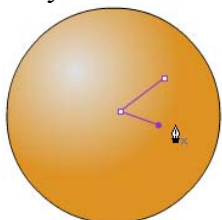


6. Добавляем двадцатый обычный кадр в слой «Колобок»: вызовите контекстное меню для двадцатого кадра слоя «Колобок», выберите команду **Добавить кадр**.

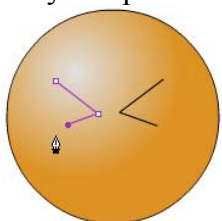


7. Рисуем моргнувшие глаза

- Выбираем двадцатый кадр слоя «Глаза»
Рисуем левый моргнувший глаз (Инструмент Pen Tool, рисуем уголок – 3 нажатия)



Снимаем выделение (Щелчок вне рисунка инструментом **Выделение**)
Рисуем правый моргнувший глаз



8. Тестируем анимацию — команда **Управление - Воспроизвести** (Ctrl + Enter)

В созданной нами анимации 19 кадров – открытые глаза и один кадр — закрытые. По умолчанию частота кадров анимации равна 12 fps (кадров в секунду). Таким образом, моргнувшие глаза мы видим 1/12 секунды, открытые – почти 2 секунды.

При создании покадровой анимации, мы просто наполняем кадры новым содержимым (учитывая то, что лишь ключевые кадры могут содержать новую информацию, а обычные либо являются повторением предыдущего ключевого кадра, либо частью автоматической Tween-анимации)

По умолчанию анимация проигрывается циклически, поэтому, у нас получился вечно моргающий колобок.

9. Добавим теперь движение зрачков

- Создаём десятый ключевой кадр в слое «Глаза» (нажимаем правой кнопкой на десятый кадр слоя «Глаза», выбираем команду **Вставить ключевой кадр**).



Перемещаем зрачки (инструмент **Выделение** – чёрная стрелка) — Если на месте зрачков остались дырки (это случается, если несгруппированные объекты находятся на одном слое), заливаем дырки белым цветом (инструмент **Ведро с краской**, и выбираем белый цвет на палитре **Цвет**). Проверим анимацию (Ctrl + Enter).



10. Теперь добавим улыбающийся рот: — Добавьте новый слой «Рот», обратите внимание, что в новый слой автоматически был добавлен двадцатый кадр. Если не хотите, чтобы объекты исчезали при анимации, всегда следите за тем, чтобы во всех слоях было одинаковое количество кадров – если слой на каком-то этапе анимации перестаёт существовать (в слое нет кадров), все объекты, находящиеся в слое в этот момент исчезают.

- В первом кадре слоя «Рот» рисуем рот, используя инструмент «Линия».



- Добавим третий и пятый ключевой кадр в слой «Рот»



Выберем третий кадр слоя «Рот» и нажмём три раза стрелку вверх на клавиатуре. Проверьте анимацию (Ctrl + Enter). У нас получилось небольшое перемещение рта наверх с возвратом обратно.

Шаг 11: Дополнительное задание: добавьте слой «Брови» и сделайте анимацию бровей.

1. Создайте новый файл – Документ Flash.
2. Установите ширину и высоту кадра равными 550 x 400, выберите цвет фона фильма.

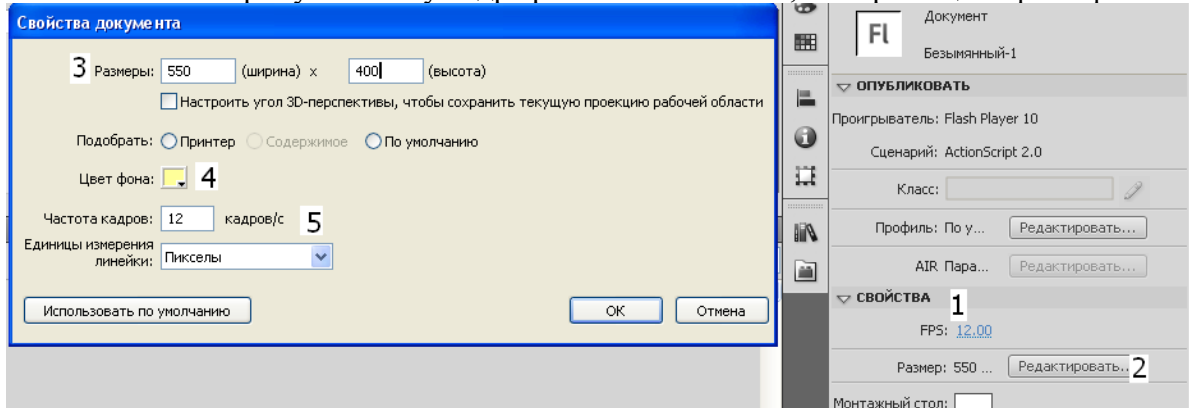


Рис. 1. Настройка свойств документа

3. Слой с циферблатом назовите “часы”. Нарисуйте циферблат часов (круг). Определите центр окружности: выведите на экран линейки: **Просмотр – Линейки**. Выделите окружность инструментом **Свободное преобразование**, появится центр окружности. С помощью направляющих линий пересечем центр. Поместите курсор на линейку, нажмите левую клавишу мыши и, не отпуская ее, перетащите на окружность, у Вас появятся цветная линия – это направляющая.

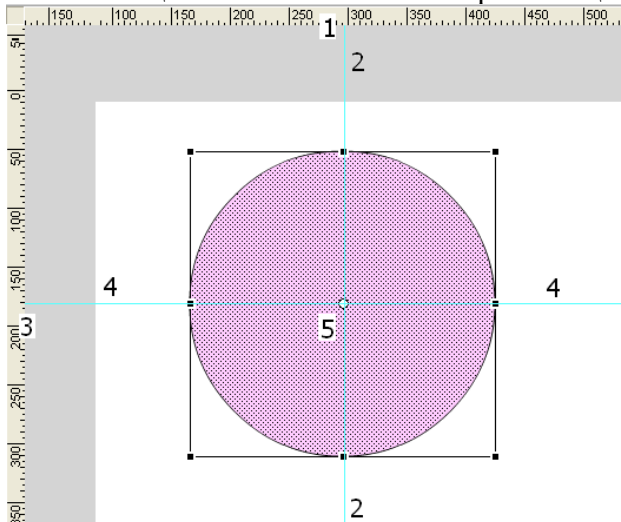


Рис. 2. 1 – горизонтальная линейка; 2 – вертикальная направляющая; 3- вертикальная линейка; 4 – горизонтальная направляющая; 5 – геометрический центр фигуры.

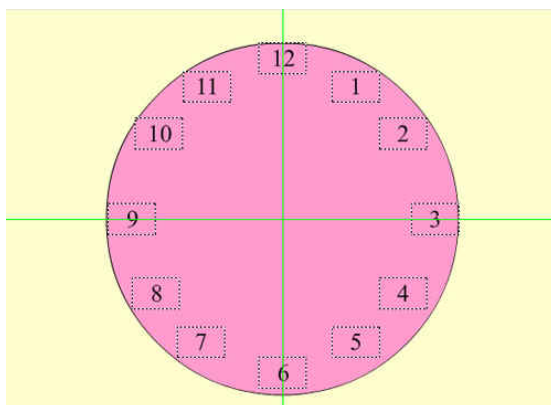


Рис. 3. Циферблат

- Используя инструмент **Текст** оформите циферблат.
 Выделите все объекты и объедините: **Изменить – Группировать (Ctrl+G)**

- Добавьте слой 2, назовите его «Минутная стрелка». На нем нарисуйте стрелку так, чтобы ее конец находился в центре часов.
- Добавьте движение минутной стрелки. Для этого выделите ее и выполните команду **Изменить – Преобразовать в символ (F8)**. В открывшемся окне в поле **Имя** введите имя, отметьте тип **Графика**.

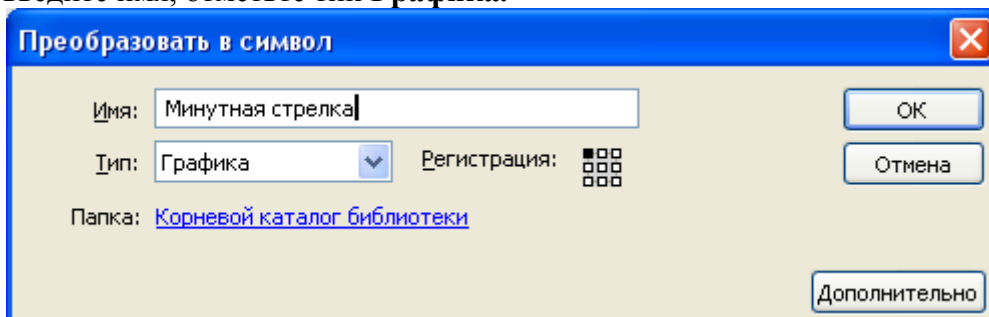


Рис. 4. Преобразование фигуры в символ

- Перенесем центр минутной стрелки в центр циферблата: выделите ее с помощью инструмента **Свободное преобразование** и переместите центр стрелки (А) в центр циферблата (В). Теперь центром вращения стрелки стала точка В.

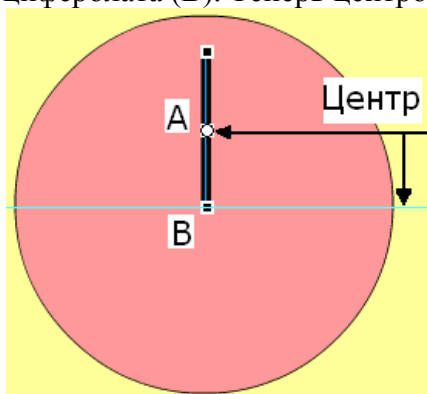


Рис. 5. Перемещение центра вращения

Перейдите на кадр №60 монтажной линейки. Вставьте ключевой кадр. Выделите первый ключевой кадр и, вызвав контекстное меню, активизируйте пункт **Создать анимацию движения**.

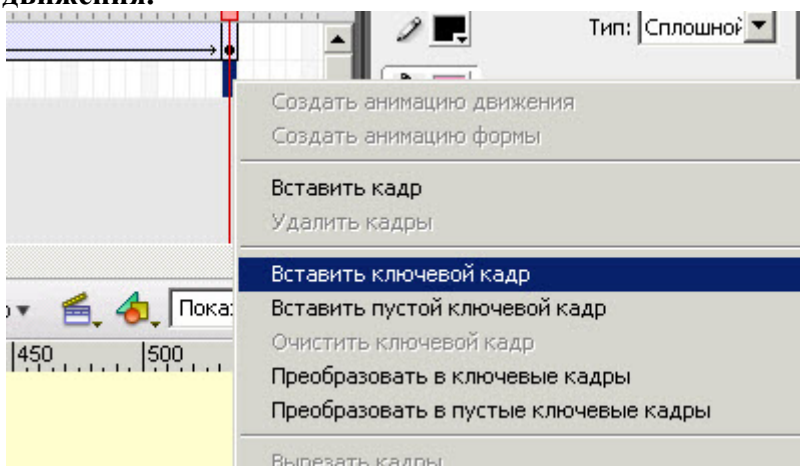


Рис. 6. Вставка ключевого кадра

На панели свойств (рис.5.) выберите **Анимация движения** (1) и установите параметры поворота (2): **Поворот – 1 раз,(3) на 0 градусов (4), по часовой стрелке (5)**.

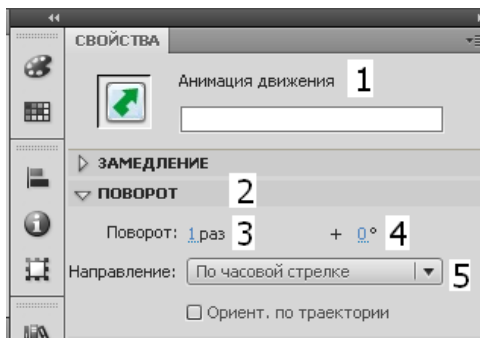


Рис. 7. Изменение свойств анимации

Так же выделите 60-й кадр на слое **Часы** и из контекстного меню выберите пункт **Вставить ключевой кадр**

8. Добавьте третий слой. Назовите его «Часовая стрелка», преобразуйте ее в символ и перенесите центр вращения в центр циферблата, используя панель инструмент **Свободное преобразование**. Выберите пункт контекстного меню **Создать анимацию движения**. В свойствах анимации движения установите **Поворот 0 раз**, на угол **30 градусов**. Проверьте работу часов.

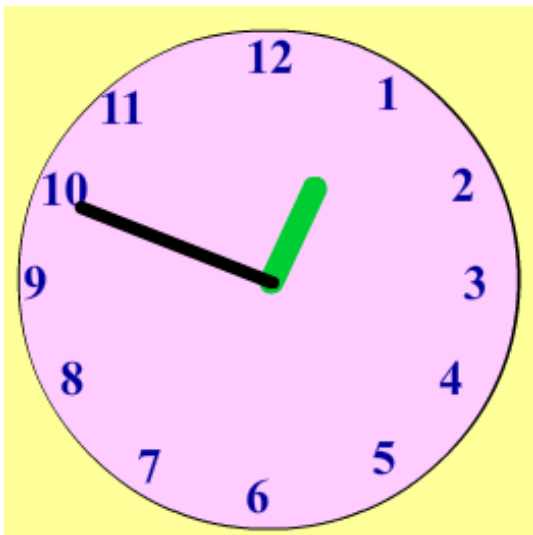


Рис. 8. Итог работы

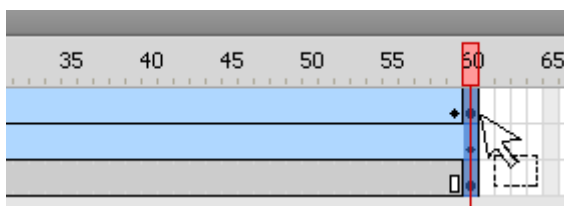


Рис. 9. Добавление кадров ролика

10. Выделите кадр №60 всех трех слоев и переместите их до кадра №180 (рис.9). Произошло копирование кадров. Измените данные анимации в кадре №1 для минутной стрелки (3 оборота), для часовой – поворот на 90 градусов. Протестируйте проект, нажмите клавиши CTRL+ENTER. Сохраните файл.